

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah proses mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu untuk dapat hidup dan mampu melangsungkan kehidupan secara utuh sehingga menjadi manusia yang terdidik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan melengkapi proses mencerdaskan manusia dan menjadi manusia yang mengabdi kepada bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai andil besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan mampu bersaing dalam tingkat global. Pendidikan dilaksanakan awal mula di lingkungan keluarga kemudian di lingkungan sekolah, dan terakhir di lingkungan masyarakat (Sasmita, 2018).

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengartikan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Pristiwanti, dkk., 2022). Seperti yang dicantumkan dalam UUD 1945 bahwa setiap warga negara yang memiliki hak dan kewajiban, warga negara memiliki hak dalam menuntut pendidikan dan pemerintah wajib memberikan pendidikan yang layak untuk setiap warga negara. Disebutkan juga dalam Undang-Undang Dasar 1945 BAB XIII pasal 31 ayat 1 yang

menyatakan, bahwa “tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran”. Dengan kondisi kualitas pendidikan Indonesia yang masih didalam tahap berbaikan, dan banyak yang masih banyak harus ditingkatkan. Dengan usaha bersama dari pemerintah, pendidik, orangtua, dan masyarakat, diharapkan dapat terus meningkatkan dan melahirkan generasi yang unggul.

Faktor yang menjadi penentu keberhasilan suatu sistem pendidikan juga bisa dikarenakan oleh peserta didiknya, peran seorang guru, kondisi ekonomi, saran dan prasarana, lingkungan, serta masih banyak faktor yang lainnya (Kurniawan, 2016). Salah satu faktor rendahnya pada hasil belajar siswa adalah kemampuan dalam proses pembelajaran dimana didalam proses pembelajaran berfokus pada penguasaan teori dan hafalan teori materi pembelajaran, sehingga kemampuan belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Metode pembelajaran yang dimana berfokus pada guru sehingga cenderung mengabaikan banyak lainnya karena terfokus pada hasil belajar daripada proses, pada proses pembelajaran tersebut menyebabkan kurang menyenangkan, mengasyikkan, dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Faktor yang menjadi rendahnya hasil belajar adalah kurangnya kemampuan dalam melaksanakan berbagai masukan proses pembelajaran, pada tingkat satuan Pendidikan, maupun pengelolaan Pendidikan yang dilakukan oleh guru dan kepala sekolah. Kelemahan pada aspek perencanaan, kegiatan proses ngajar mengajar dan evaluasi pengajaran dan hasil pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Sehingga menyebabkan kelemahan pada proses pembelajaran tidak dapat teridentifikasi secara akurat. Pada setiap jenjang pendidikan, memiliki standar ketuntasan pada Komponen

penting dari pembelajaran di kelas adalah standar ketuntasan. Standar ini memastikan kualitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar untuk belajar, mengevaluasi efektivitas pembelajaran, mendukung sistem penilaian yang adil.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2011) menyebut bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya menurut Winkel (2007) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan diri yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Para ahli juga menyebutkan bahwa hasil belajar mencangkup pada aspek kognitif, apektif, dan psikomotorik dalam menentukan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif yang dimana mencangkup C1 = Pengetahuan, C2 = Pemahaman, C3 = Penerapan, C4 = Analisis, C5 = Sintesis, C6 = Evaluasi.

Guna meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA dan IPS maka pemerintah menyusun kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Pengembangan kurikulum merdeka yaitu pada pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan tingkat hasil belajar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks. Siswa diajak melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan

mengobservasi dan mengeksplorasi (Wijayanti,dkk., 2023). Pada penilaian IPAS saat ini menekan pada profil pelajar Pancasila, dan harus memiliki pemahaman bermakna. Oleh karena itu membuat pendidik untuk terus selalu inovatif, dan kreatif untuk mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dituntut untuk dapat melakukan pemecahan masalah mandiri yang difasilitasi oleh pendidik, sehingga siswa dapat pemahaman materi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil *prariset* yang dilakukan secara observasi sejalan dengan hasil wawancara bersama wali guru kelas IV di SD Negeri 11 Singkawang diketahui bahwa pada pembelajaran IPAS kelas IV menunjukkan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata 56,87. Permasalahan ditemukan pada penguasaan siswa terhadap istilah-istilah ilmiah yang berkaitan dengan bagian-bagian tumbuhan, serta kurangnya kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan fenomena alam yang mereka amati, meskipun pemahaman siswa terhadap nama-nama bagian tubuh tumbuhan secara umum cukup baik.

Proses kegiatan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang saling berkaitan satu sama lainnya, diantaranya adalah pendidik, siswa, metode pembelajaran dan fasilitas pendukung. Keempat komponen tersebut memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dari proses kegiatan pembelajaran yang mendukung meningkatnya hasil belajar siswa (Nurmala, 2019). Untuk mendukung suatu proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan

situasi didalam kelas tersebut, sehingga seorang pendidik lebih mudah mengetahui model dan metode apa yang nanti akan digunakan didalam kelas. Salah satu model yang mendukung berlangsungnya pembelajaran IPAS ialah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yang berfokus pada siswa sehingga membiasakan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat melakukan pemecahan masalah.

Pada model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi solusi dari permasalahan dikelas tersebut, karena pada model ini menggunakan suatu masalah sebagai langkah awal dalam pembelajaran dengan langkah akhir siswa mampu menciptakan sebuah proyek pada penelitian ini siswa menciptakan gambar tubuh tumbuhan selanjutnya siswa menampilkan dan menjelaskan proyek yang diciptakannya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran serta mampu berpikir kritis sehingga siswa juga diharapkan menjadi kreatif, inovatif dan berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung (Hidayat, 2021). Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, pendidik juga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran. Siswa akan lebih mengerti dan mudah memahami jika pendidik dalam pembelajaran menggunakan benda konkret/animasi menyerupai sesuatu yang sebenarnya sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Di zaman teknologi sekarang media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti terdahulu, tentu mengharuskan tenaga pendidikan untuk mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman yakni berkaitan dengan teknologi, dimana dalam pendidikan seorang pendidik selain harus unggul dalam

menyampaikan informasi namun dituntut untuk unggul pula dalam menggunakan media teknologi sebagai pembelajaran bagi siswa, contohnya internet, dan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya. Dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai, berbagai penelitian telah dibuktikan bahwa sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif juga meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, mengembangkan suatu kreativitas, dan menumbuhkan pengaruh baik bagi peserta didik (Fadilah, dkk., 2023). Media pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran yaitu: media audio, media visual, dan media audio visual dari tiga jenis media tersebut dapat gunakan sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas untuk mendukung suatu tujuan pembelajaran dikelas tersebut sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki kefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Audio visual tersebut berupa vidio animasi yang menunjukkan tentang materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pelajaran IPAS harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan dari proses pembelajaran. Kualitas dari pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidik terutama dalam kompetensi pemanfaatan media pembelajaran (Wulandari, dkk., 2022). Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas pendidik. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan pendidik bisa

beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program pembuatan game dan animasi 3D (Hamdali, 2011).

Diketahui pada penelitian yang dilakukan oleh (Arianti, S dkk., 2018) pada judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS” menyebutkan bahwa menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat menjadi sarana dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membuat mutu sekolah menjadi meningkat.

Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan belum diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Animasi di SDN 11 Singkawang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui apakah model *Project Based Learning* (PjBL) media Animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa, dengan judul “Pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 11 Singkawang”

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi.
- b. Penggunaan model pada proses pembelajaran yang masih kurang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 11 Singkawang?

Adapun yang menjadi sub-sub masalah dalam penelitian ini sebagai berikut?

- a. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 11 Singkawang?
- b. Seberapa besar pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 11 Singkawang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh Model *Poject Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 11 Singkawang. Tujuan tersebut dijabarkan kedalam tujuan khusus yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 11 Singkawang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 11 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

manfaat teoritis dari peneliti ini adalah untuk memberikan wawasan dan masukan terhadap perkembangan keilmuan di bidang pendidikan dan ilmu-ilmu terkait lainnya, dan diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan teori dan konsep baru khususnya di bidang pendidikan dalam Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Siswa

Dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya dan pemahaman dalam mempelajari pembelajaran IPAS sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Guru

Untuk dapat mempelajari bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media animasi bisa membantu

siswa meningkatkan hasil belajarnya dengan sesuai pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Penulis

Penelitian ini bertujuan untuk membantu para pendidik dan kependidikan lainnya dalam menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa.

d. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembaca yang dapat dibaca diperpustakaan dan dapat menjadikan bahan masukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar sesuai dengan ketetapan pencapaian tujuan pembelajaran.

E. Variabel Penelitian

Variabel bebas (x) yaitu berupa Model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi, dan variabel terikat (y) yaitu Hasil Belajar pembelajaran IPAS. Dengan hubungan antara variabel bebas dan terikat ialah penelitian ini ingin mengetahui apa pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan Media Animasi dapat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 11 Singkawang.