

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, terutama dalam menghadapi tantangan global abad ke-21. Salah satu kompetensi utama yang perlu dikembangkan sejak dini adalah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sebagaimana dinyatakan oleh Brookhart (2010) bahwa kemampuan ini merupakan fondasi bagi keberhasilan peserta didik di masa depan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga harus mampu menanamkan nilai-nilai budaya dan sosial, terutama melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual.

Seiring dengan perubahan zaman, kurikulum di Indonesia terus mengalami pembaruan, salah satunya melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan

pembelajaran berpusat pada peserta didik dan berbasis kompetensi. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang interaksi manusia dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022). Pendekatan ini menuntut guru menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan nyata peserta didik, termasuk melalui pengintegrasian kearifan lokal. Salah satu bentuk kearifan lokal Bali yang kaya akan nilai pendidikan adalah tarian tradisional, yang tidak hanya menampilkan keindahan gerak, tetapi juga sarat makna filosofis, religius, dan sosial.

Tarian tradisional Bali merupakan warisan budaya yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sarana ritual keagamaan sekaligus media pendidikan karakter. Menurut Suardana (2021), setiap gerak tari Bali mencerminkan nilai-nilai religius, etika, dan estetika yang dapat dijadikan pedoman hidup bermasyarakat. Misalnya, tari Pendet yang melambangkan penyambutan dan rasa syukur kepada Tuhan, atau tari Baris yang menggambarkan sikap ksatria, keberanian, dan tanggung jawab. Dengan demikian, tarian tradisional Bali dapat dijadikan media pembelajaran kontekstual untuk menanamkan nilai-nilai luhur sekaligus melatih keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas peserta didik.

Integrasi tarian tradisional Bali ke dalam pembelajaran IPA, khususnya melalui model *Problem Based Learning (PBL)*, dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Misalnya, dalam mempelajari sistem gerak pada manusia, peserta didik dapat diajak mengamati gerakan tari Bali yang melibatkan koordinasi otot, tulang, dan saraf. Menurut Ardika (2020), pemanfaatan seni dan budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat identitas peserta didik sekaligus

meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dengan pendekatan PBL, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep ilmiah, tetapi juga memahami hubungan antara pengetahuan sains dengan budaya yang mereka hidupi.

Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dapat menjadi sarana efektif untuk mengaitkan konsep IPA dengan tarian tradisional Bali. Mashuri (2020) menegaskan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian informasi yang visual, interaktif, dan menarik. Jika animasi yang ditampilkan menampilkan gerakan tari Bali, peserta didik dapat lebih mudah memahami bagaimana sistem gerak tubuh bekerja secara nyata. Hal ini sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya lokal, sehingga pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada kognisi, tetapi juga pada penguatan karakter budaya.

Hasil penelitian juga mendukung bahwa penggunaan PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Kaimudin *et al.* (2024), penerapan PBL berbasis video animasi yang mengandung unsur lokal mampu meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman konsep peserta didik. Dalam konteks Bali, video animasi tentang tarian tradisional dapat digunakan sebagai pemicu masalah yang harus dipecahkan siswa, misalnya mengenai hubungan antara gerakan tari dengan sistem otot, tulang, dan saraf pada tubuh manusia. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sains melalui cara yang relevan dengan kehidupan dan budaya mereka.

Selain itu, penerapan PBL berbasis video animasi bermuatan tarian tradisional Bali juga berpotensi mengembangkan keterampilan kolaboratif. Sari (2023) menegaskan bahwa PBL menuntut peserta didik bekerja sama dalam

kelompok untuk merumuskan solusi dari masalah yang diberikan. Dengan konteks tari Bali, peserta didik dapat melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis gerakan tari, menyusun hipotesis mengenai fungsi sistem gerak, hingga membuat produk pembelajaran berupa poster atau presentasi. Aktivitas semacam ini mendorong terbangunnya keterampilan sosial, komunikasi, serta sikap saling menghargai antaranggota kelompok.

Namun, tantangan tetap ada dalam penerapan model ini, terutama pada aspek kesiapan teknologi dan kompetensi guru. Tidak semua sekolah dasar di Bali memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk menayangkan video animasi dalam pembelajaran. Guru juga perlu memiliki pemahaman budaya lokal serta keterampilan merancang media pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Kaimudin *et al.* (2024) menyebutkan bahwa pelatihan guru yang mengintegrasikan teknologi dengan budaya lokal sangat diperlukan agar pembelajaran berjalan optimal. Oleh karena itu, dukungan sarana, prasarana, dan peningkatan kompetensi guru menjadi faktor kunci keberhasilan model ini.

Kondisi nyata di lapangan juga menunjukkan masih banyak sekolah dasar di Bali yang menerapkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes diagnostik di SDN 1 Wanagiri dan SDN 2 Wanagiri, ditemukan bahwa pembelajaran IPA cenderung belum kontekstual dan belum mengintegrasikan kearifan lokal. Hal ini berimplikasi pada rendahnya keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama siswa. Data menunjukkan bahwa hanya 32% peserta didik yang mampu menyelesaikan soal pemecahan masalah IPA dengan benar, sementara 68% lainnya masih mengalami kesulitan

dalam menganalisis informasi dan menyusun strategi penyelesaian. Selain itu, hasil lembar observasi kolaborasi kelompok menunjukkan bahwa hanya 30% peserta didik yang aktif bekerja sama, sedangkan mayoritas masih cenderung bekerja secara individual atau pasif dalam diskusi. Fenomena ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang memadukan model *Problem Based Learning (PBL)*, media video animasi, dan muatan tarian tradisional Bali sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Penelitian ini tidak hanya menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal Bali, tetapi juga melakukan pengembangan dan modifikasi pada modul ajar yang sebelumnya digunakan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, modul ajar disusun dengan pendekatan ceramah, latihan soal, dan penugasan individu yang berpusat pada guru, sehingga aktivitas belajar peserta didik cenderung bersifat pasif dan kurang menekankan pada proses pemecahan masalah serta kerja sama kelompok. Sebaliknya, dalam penelitian ini modul ajar dikembangkan dan disesuaikan secara sistematis agar selaras dengan sintaks *Problem Based Learning* berbasis video animasi, mulai dari tahap orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik dalam kelompok, penyelidikan mandiri dan kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, hingga tahap analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Modifikasi modul ajar tersebut diwujudkan melalui penyajian permasalahan kontekstual IPA yang diangkat dari fenomena kehidupan sehari-hari dan budaya lokal Bali, yang divisualisasikan dalam bentuk video animasi sehingga lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai



media pendukung, tetapi menjadi pemicu utama munculnya masalah yang harus dianalisis dan diselesaikan secara kolaboratif oleh peserta didik. Perbedaan inilah yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya meneliti penerapan model PBL atau penggunaan media video secara terpisah, tanpa disertai pengembangan modul ajar yang terintegrasi secara utuh dengan sintaks PBL dan muatan kearifan lokal. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk pengembangan pembelajaran IPA yang mengintegrasikan model, media, dan konteks budaya lokal secara terpadu, sehingga mampu menunjukkan perbedaan yang jelas antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran PBL berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal Bali.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini lebih mendalam dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Bali Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kerjasama Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran IPA Masih Bersifat Konvensional

Proses pembelajaran IPA di SDN 1 Wanagiri dan SDN 2 Wanagiri, yang berada di bawah naungan Gugus 3 Kecamatan Selemadeg, masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu. Pendekatan ini menyebabkan peserta

didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar menjadi monoton dan kurang menantang.

## 2. Masih Rendah Keterlibatan Peserta Didik dalam Aktivitas Berpikir Kritis dan Kolaboratif

Minimnya penerapan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dan berinteraksi dalam kelompok menyebabkan kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama mereka belum berkembang secara optimal. Peserta didik cenderung menyelesaikan tugas secara individual dan tidak terbiasa berdiskusi atau bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

## 3. Keterbatasan Media Pembelajaran yang Digunakan

Pembelajaran IPA yang bersifat abstrak menuntut adanya media yang representatif dan interaktif. Namun, media yang digunakan di SDN 1 Wanagiri dan SDN 2 Wanagiri masih terbatas dan kurang bervariasi. Hal ini membuat peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang kompleks dan tidak dapat diamati secara langsung.

## 4. Belum Diterapkannya Model Pembelajaran Inovatif dan Kontekstual

Model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pendekatan pemecahan masalah dan konteks budaya lokal, seperti model *Problem Based Learning* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal, belum diterapkan. Padahal, model tersebut diyakini mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta menumbuhkan Kemampuan pemecahan masalah siswa dan kerja sama yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, maka pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran IPA kelas VI dengan materi sistem gerak pada manusia, khususnya pada kompetensi yang berkaitan dengan pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kearifan lokal yang digunakan sebagai konteks pembelajaran dibatasi pada tarian tradisional Bali yang relevan dengan materi sistem gerak, tanpa membahas seluruh bentuk seni dan budaya Bali secara menyeluruh.
3. Media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai fokus pengembangan media, sehingga penelitian tidak menelaah proses desain, validasi, maupun efektivitas media secara teknis.
4. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kerja sama peserta didik, tanpa mengkaji kemampuan lain seperti kreativitas, hasil belajar kognitif secara umum, atau sikap religius dan budaya secara mendalam.
5. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam kendala sarana prasarana, kesiapan teknologi sekolah, maupun kompetensi guru, melainkan hanya meninjau dampak penerapan pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :



1. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal Bali terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal terhadap kerja sama peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal Bali terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg.
2. Untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal Bali terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg.

3. Untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal terhadap kerja sama peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Selemadeg.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan kajian ilmiah, khususnya dalam bidang pendidikan dasar. Penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal, serta memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai pengaruh model tersebut terhadap pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan inovasi pembelajaran kontekstual dan berbasis budaya lokal.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Penerapan model *Problem Based Learning* berbasis video animasi bermuatan kearifan lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Melalui tampilan visual yang menarik dan masalah nyata yang diangkat dari kehidupan sekitar, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan Kemampuan pemecahan masalah siswa, pemecahan masalah, serta

kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, integrasi nilai-nilai budaya lokal dapat memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asalnya.

## **2. Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru, khususnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan teknologi. Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik melalui media video animasi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendorong guru untuk mengembangkan kompetensi profesional dalam memadukan pendekatan pedagogis, teknologi, dan muatan lokal agar proses pembelajaran lebih bermakna.

## **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang mendukung inovasi dan pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada penguatan karakter, literasi digital, dan kecakapan sosial. Dengan demikian, sekolah akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## **4. Bagi Pemerintah Daerah atau Dinas Pendidikan**

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah daerah atau dinas pendidikan dalam menyusun kebijakan pengembangan kurikulum dan program pelatihan guru yang berbasis teknologi dan budaya lokal. Model pembelajaran yang

dikaji dapat digunakan sebagai contoh penerapan pendidikan kontekstual di daerah, sehingga program penguatan pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal dapat berjalan selaras dengan transformasi digital di bidang pendidikan.

## **5. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media digital. Hasil temuan ini juga membuka peluang pengembangan kajian lebih lanjut dalam konteks mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau dengan memanfaatkan jenis media pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini mendukung integrasi antara teknologi, budaya, dan pedagogi sebagai arah baru dalam inovasi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan.

