

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembentukan pengalaman belajar yang berlangsung secara terus-menerus sehingga membantu individu berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Dewey dalam Arifin, 2020). Tujuan pendidikan sendiri sangat banyak, salah satunya seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yaitu untuk menciptakan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari. Perubahan terbaru dalam pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai pengukuran hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa. Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dibangun melalui

proses pembelajaran. (Nurfadhillah et al., 2021).

Setiap proses pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal bagi peserta didik. Namun dalam praktiknya, hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak selalu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian terhadap baik atau tidaknya hasil belajar biasanya mengacu pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Kondisi ini perlu menjadi perhatian sekaligus bahan evaluasi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum optimal masih menjadi salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar tersebut mencerminkan tingkat kemampuan dan kualitas penguasaan materi siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani (Sujana, 2019).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti di Sekolah Dasar, fakta yang didapatkan adalah hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Lebih lanjut, metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif membuat suasana kelas menjadi kurang menarik. Hal ini berdampak pada menurunnya minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa terlihat tidak fokus, bahkan ada yang tampak bosan saat proses belajar berlangsung seperti tidak memperhatikan penjelasan guru. Situasi ini tentu saja berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika dibiarkan berlanjut, hal ini dapat mempengaruhi kualitas

pendidikan secara keseluruhan, terutama dalam hal pemahaman materi dan prestasi akademik peserta didik.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga bahwa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan nilai rata-rata terendah pada materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan. Disampaikan bahwa adanya kesulitan peserta didik dalam memahami materi tersebut, yang bisa disebabkan oleh: 1). Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru sehingga peserta didik mudah merasa bosan. 2). Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang beragam. 3). Peserta didik kurang maksimal terlibat dalam proses pembelajaran karena guru sering menggunakan metode ceramah. 4). Kreativitas dan inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena tidak semua guru mendapatkan pelatihan yang cukup mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Kondisi tersebut tentunya berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukan studi dokumen terkait hasil belajar peserta didik kelas VI untuk mendukung temuan dari observasi langsung dan wawancara yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Baktiseraga. Berikut adalah hasil studi dokumen mengenai hasil belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri 1 Baktiseraga adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Belajar SD Negeri 1 Baktiseraga

No	Nama Sekolah	Kelas	KKT P	Jumlah	Peserta Didik Yang	Peserta Didik Yang Belum
----	--------------	-------	-------	--------	--------------------	--------------------------

				Peserta Didik	Mencapai KKTP		Mencapai KKTP	
					Peserta didik	%	Peserta didik	%
1.	SD Negeri 1 Baktiseraga	VI	75	35	16	46 %	19	54 %
Jumlah				35	16	46 %	19	54 %

(sumber: Daftar Nilai Peserta Didik SD Negeri 1 Baktiseraga)

Hasil belajar peserta didik pada Tabel 1.1 diinformasikan bahwa kemampuan yang dimilikinya masih tergolong rendah. Dimana tingkat ketuntasannya berada pada presentase < 50 % yang masih jauh dari harapan. Dengan demikian untuk menunjang pembelajaran berlangsung secara efektif pendidik memerlukan sesuatu inovasi yang bisa membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosep. Inovasi yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Baktiseraga yang merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung penerapan inovasi dalam proses pembelajaran. Sekolah ini memiliki tenaga pendidik yang bersikap terbuka terhadap pemanfaatan berbagai media pembelajaran dan terus berusaha meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Selain itu, fasilitas pembelajaran yang tersedia, seperti ruang kelas yang memadai serta perangkat pendukung pembelajaran, menjadi salah satu keunggulan sekolah dalam menunjang kegiatan penelitian. Adanya dukungan dari pihak sekolah dan guru dalam penerapan media pembelajaran juga menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih sekolah ini sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan

atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad menyatakan pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri siswa. Selain itu menurut Asnawir dan Usman fungsi penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata. (Nurfadhillah et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang memiliki daya serap tinggi yaitu video karena dapat memperoleh berbagai informasi dari dua indera yakni indera pendengaran serta indera penglihatan. Pembelajaran dengan menggunakan media video ini dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu pemahaman materi yang disajikan dengan visualisasi berupa video (Slamet Kurniawan Fahrurrozi, Dwi Maryono, 2017) sehingga siswa menjadi tertarik belajar daripada cara belajar yang hanya menunjukkan gambar dan kata-kata pada buku saja. Didalam video hendaknya dibuat semenarik mungkin seperti diawal ditampilkan perkenalan materi supaya siswa tertarik dengan videonya, lalu tampilkan materi secara tersusun dan diberi sebuah pertanyaan didalam video untuk membuat siswa aktif memunculkan idenya. Cara pembelajaran ini memiliki kelebihan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan ditampilkan video sederhana sehingga mudah dipahami. (Parlindungan et al., 2020).

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa, pendidik juga perlu menggunakan beragam strategi pengajaran yang memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa

adalah dengan menerapkan metode pembelajaran model *Problem-Based Learning* (Wahyu Purwanto dkk, 2016). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. PBL berfokus pada penggunaan studi kasus atau masalah kompleks yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan pemecahan masalah.

Penelitian Ningsih (2022) mengembangkan video pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA yang berfokus pada penyampaian materi secara naratif dan visual, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir kritis atau pemecahan masalah. Video yang dikembangkan bersifat informasional, menyampaikan konsep secara runtut namun linear, di mana peran siswa cenderung sebagai penerima pasif.

Sementara itu, dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi mengadopsi kerangka *Problem Based Learning* sebagai dasar pengembangan alur video. Artinya, sejak awal video, siswa dihadapkan pada suatu masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (misalnya, kerusakan lingkungan akibat aktivitas manusia). Masalah ini disajikan dalam bentuk visual, narasi, dan dialog yang membangun rasa ingin tahu. Setelah masalah disajikan, video mengarahkan siswa untuk mengamati situasi dan data yang ditampilkan, mengidentifikasi akar masalah, menarik kesimpulan awal, menyusun kemungkinan solusi dan akhirnya melakukan refleksi terhadap solusi yang mungkin diterapkan. Dengan demikian, video tidak lagi berfungsi hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi media berpikir dan investigasi yang merangsang keterlibatan mental siswa secara aktif. Inilah letak

kebaruan utama dibanding penelitian Ningsih (2022): bukan hanya dari bentuk medianya (video), tetapi dari paradigma pembelajaran yang dibangun di dalam media tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran video dalam model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam model PBL terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu:

1. Pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang dapat berpengaruh dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran peserta didik dan kurang bervariasi menerapkan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.
2. Antusias dan keaktifan siswa kelas VI SDN 1 Baktiseraga dalam proses pembelajaran kurang, dikarenakan minat belajar siswa yang kurang.
3. Dibutuhkan suatu media berupa video pembelajaran yang dapat membantu menarik minat belajar dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, terutama materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan.
4. Terbatasnya kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran video dalam model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam model PBL terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk merancang Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar.
2. Untuk mengembangkan dan menguji validitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan Video Pembelajaran *Berbasis Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI Sekolah Dasar.
4. Untuk mengevaluasi efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPAS Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan Kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan. Spesifikasi dari produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Muatan materi yang terdapat pada video pembelajaran ini pada mata pelajaran IPAS pada BAB 7 bagian topik A yaitu Materi Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan.



2. Video dibuat menggunakan bantuan aplikasi canva dan capcut



3. Video Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan mengarahkan siswa untuk memahami materi tentang Pengaruh Aktivitas Manusia Terhadap Lingkungan pada mata Pelajaran IPAS kelas VI yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari.



4. Media yang dirancang mudah digunakan, mudah dipahami serta menarik untuk anak sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



5. Video pembelajaran yang dibuat dan dipublikasikan melalui YouTube dan dapat diakses di berbagai perangkat seperti telepon genggam, komputer, laptop dan lainnya.



1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

a. Asumsi Teoritik

Pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Pendekatan PBL dalam media video memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang mendekati situasi nyata, sehingga membantu mereka memahami keterkaitan antara materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari.

b. Asumsi Empiric

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran berbasis video telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Kombinasi antara model PBL dan media video dalam pembelajaran IPAS dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas VI SD.

c. Asumsi Elimantik

Penelitian ini mengasumsikan bahwa :

- 1) Siswa memiliki akses terhadap perangkat digital seperti laptop, tablet, atau *smartphone* yang dapat digunakan untuk menonton video pembelajaran baik secara daring maupun luring.
- 2) Sekolah menyediakan jaringan internet seperti *wifi* yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.
- 3) Guru memiliki kesiapan dan kemauan untuk mencoba media baru dan mendampingi siswa selama penggunaan media berlangsung.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* ini memiliki keterbatasan antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah penelitian, yaitu untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Baktiseraga.

- b. Pengembangan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* ini dirancang dengan hanya berfokus pada mata pelajaran IPAS materi pengaruh aktivitas manusia terhadap lingkungan.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu perlu dipandang untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses ilmiah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan dan dapat dipertanggungjawabkan keefektifannya dalam konteks tertentu.
2. Media pembelajaran merupakan perantara fisik maupun non-fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi ajar, menarik perhatian siswa, dan membantu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa terhadap materi yang dipelajari.
3. Video pembelajaran adalah media audiovisual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara visual dan auditori, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
4. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai pemicu utama bagi siswa untuk belajar, berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara mandiri atau kelompok.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan muatan pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari IPA dan IPS secara tematik dan kontekstual. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan

kesadaran siswa terhadap lingkungan hidup serta perannya sebagai individu dalam kehidupan sosial masyarakat melalui proses ilmiah, pengamatan, dan pemecahan masalah nyata.

6. Hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah capaian kognitif siswa terhadap materi IPAS kelas VI, khususnya pada topik “Pengaruh Aktivitas Manusia terhadap Lingkungan”. Capaian ini diukur melalui kemampuan siswa dalam memahami konsep, menganalisis permasalahan lingkungan, serta merumuskan solusi sederhana terhadap masalah tersebut.

