

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara garis besar, pendidikan merupakan usaha yang mendasar, pendidikan dirancang agar dapat membentuk kondisi belajar serta pembelajaran untuk peserta didik supaya mereka dapat aktif dalam memperlihatkan potensi yang dimiliki di dalam dirinya (Rahman *et al.*, 2022). Adapun tujuan dari pendidikan adalah agar mampu untuk menumbuhkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, serta agar bisa membentuk kembali sikap yang dimiliki individu ataupun kelompok manusia, jadi ini bisa disebut juga sebagai pematangan manusia (Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan dalam pengertian luas di dalam perundang-undangan tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003, menyatakan pendidikan adalah proses usaha sadar yang terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya dengan maksud agar peserta didik memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memperoleh kepribadian yang baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memperoleh keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya serta masyarakat (Ujud *et al.*, 2023).

Selain itu pendidikan juga dapat dikatakan sebagai suatu usaha dalam menghadapi tantangan globalisasi yang dilaksanakan oleh keluarga, masyarakat, dan tentunya pemerintah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, serta

pelatihan, baik melalui pendidikan formal di sekolah, maupun pendidikan non formal di luar sekolah (Rati, Pajarastuti, & Yusita, 2021). Saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka belajar. Pembelajaran di dalam kurikulum merdeka merupakan intrakurikuler yang dimana pada kurikulum ini mengutamakan kompetensi dan konten pada setiap tujuan pembelajaran. Hal ini dimaksud supaya peserta didik mampu untuk mendalami konsep dan memperkuat kemampuannya agar sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki (Pratiwi *et al.*, 2023).

Dengan perkembangan kurikulum saat ini, model pembelajaran yang digunakan juga harus lebih inovatif, pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu aspek penting untuk menarik antusias peserta didik dalam pembelajaran (Rati & Cahyono, 2021). Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat membuat belajar membosankan. Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik terlibat aktif melalui pemecahan masalah sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Asrobanni *et al.*, 2024). Selain itu memperdalam pemahaman konsep, *Problem Based Learning* ini juga berperan signifikan dalam membentuk peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta dapat meningkatkan kemampuan *problem-solving* dan kerja sama tim (Mallu & Z, n.d.). Ada tiga tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) yaitu untuk meningkatkan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberikan pengalaman belajar melalui peran orang dewasa, serta mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri (Junaidi, 2020).

Dalam era digital penggunaan teknologi dalam proses pendidikan juga tidak kalah penting, teknologi sangat penting dikarenakan teknologi berperan sebagai

kendaraan dalam penyampaian materi yang akan diajarkan (Pratiwi, 2023). Peran teknologi di dalam pendidikan adalah untuk dijadikan sebagai alat perantara agar tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik yang sudah paham dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan baik dapat mencari sumber materi di internet agar bisa menambah ilmu pengetahuan peserta didik (Mutakim, 2023).

Di era abad-21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan juga komunikasi, teknologi berperan sebagai media yang sangat membantu di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dengan teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat signifikan (Lestari & Kurnia, 2023). Teknologi dengan pendidikan dalam kehidupan merupakan sebuah satu kesatuan yang tidak terpisahkan antara kehidupan manusia. Pendidikan dan juga teknologi selalu mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan manusia di dunia (Salsabila & Agustian, 2021). Pendidikan adalah karakter yang membentuk kepribadian yang sangatlah penting, ketika terjadinya perkembangan zaman di dalam pendidikan sudah pasti selalu mengalami perubahan yang lebih baik dan lebih kuat dari sebelumnya. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan seperti media audio visual. Media audio visual dimanfaatkan sebagai media yang dapat meningkatkan antusias peserta didik di dalam pembelajaran (Said, 2023).

Media pembelajaran audio visual memiliki beberapa komponen yang membuat media audio visual mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media-media yang lain. Media audio visual mempunyai beberapa kelebihan di antaranya adalah: 1) Media audio visual dapat digunakan secara bersama-sama, 2) Media audio visual dapat digunakan saat itu juga, 3) Media audio visual dapat digunakan

tidak hanya sekali tapi bisa berkali-kali, 4) Media audio visual dapat menjelaskan materi atau memaparkan materi yang membutuhkan gambar dan suara, 5) Media audio visual dapat menayangkan suatu objek berbahaya yang tidak bisa dibawa ke dalam kelas, Dengan banyaknya kelebihan dari media audio visual, media ini dapat menarik minat peserta didik atau fokus peserta didik disaat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu penggunaan media audio visual sangat di perlukan di dalam pembelajaran IPAS karena dapat meningkatkan fokus peserta didik dengan penggunaan media gambar, video, dan suara yang menarik (Suzana, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji mengenai makhluk dan benda yang tidak hidup di alam semesta, serta mengkaji manusia pada kehidupannya sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Pujiastuti, 2023). Dengan mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di dalam sekolah dasar peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena alam semesta yang terjadi di sekitarnya, pemahaman tersebut diharapkan dapat menstimulus peserta didik, mengidentifikasi masalah-masalah yang dialami, dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut (Hastiwi *et al.*, 2023). Seiring dengan perkembangan kurikulum di indonesia guru harus lebih bijak dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Rati, Pajarastuti, & Septi, (2021) tentang Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil

belajar peserta didik rata-rata 73,04 pada siklus I dan meningkat menjadi 81,06 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik karena dapat meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis yang dilakukan di SD Negeri 4 Tianyar, ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Dalam proses pembelajaran, guru masih berperan sebagai pusat pembelajaran (teacher centered), sedangkan peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif tanpa banyak terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Metode ceramah menjadi metode pengajaran yang paling dominan, di mana guru tidak banyak melibatkan peserta didik dalam pembahasan dan lebih banyak memberikan informasi melalui ucapan. Kondisi ini membuat peserta didik merasa bosan di kelas karena merasa hanya bertindak sebagai penerima informasi tanpa aktif terlibat dalam pembelajaran, ini menyebabkan peserta didik kurang paham terhadap materi yang diberikan, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Tidak ada variasi dalam metode penyajian materi menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan dan kehilangan minat dalam memperhatikan pelajaran.

Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan mencatat materi yang disampaikan guru sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media audio visual, serta belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang interaktif menyebabkan minat dan fokus

belajar peserta didik menjadi rendah. Media pembelajaran harus menjadi topik pembahasan yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak agar lebih mudah dimengerti dan dengan cepat dipahami.

Dari hasil analisis yang dilakukan di SD Negeri 4 Tianyar dapat disimpulkan bahwa kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Adapun data hasil nilai peserta didik di SD Negeri 4 Tianyar dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Rata-Rata Nilai Kelas IV A dan B SDN 4 Tianyar Pelajaran IPAS

No	Kelas	Rata-Rata Nilai
1	Peserta didik kelas IV A dengan jumlah peserta didik 21	70
2	Peserta didik kelas IV B dengan jumlah peserta didik 22	70

Berdasarkan Tabel 1.1 tersebut kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ada di sekolah, rata-rata nilai peserta didik hanya mendapatkan predikat cukup, ini menunjukkan bahwa peserta didik masih perlu pembinaan dari guru. Penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih menarik juga dibutuhkan agar partisipasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran menjadi lebih meningkat sehingga pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan akan lebih baik dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik meningkat.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini menjadi penting dilakukan karena pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka menuntut peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah, sehingga diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Oleh karena itu, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan

media audio visual diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran terpadu (Hidayatullah *et al.*, 2025). Tujuannya adalah untuk menggabungkan elemen IPA dan IPS secara menyeluruh. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang fenomena alam dan sosial yang mereka alami (Hastiwi *et al.*, 2023). Selain itu tujuan IPAS adalah untuk mengajarkan peserta didik cara berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan pengamatan dan data (Evitasari *et al.*, 2025). Metode ini sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka untuk mengembangkan peserta didik yang aktif dan berpengetahuan ilmiah.

Namun, pembelajaran IPAS termasuk di SD Negeri 4 Tianyar, sering menggunakan metode konvensional. Dengan guru tetap menjadi pusat pembelajaran, pendekatan ceramah mendominasi, dan peserta didik hanya menerima informasi secara pasif tanpa banyak kesempatan untuk berbicara atau mengeksplorasi. Hal ini menyebabkan motivasi belajar yang rendah, pemahaman konsep yang buruk, dan nilai peserta didik yang tetap di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Atminingsih *et al.*, 2019). Kondisi ini semakin diperparah jika tidak ada penggunaan media berbasis audio visual karena materi yang abstrak seperti siklus air atau gaya menjadi sulit dipahami dan membosankan.

Untuk mengatasi hal ini, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media audio visual adalah alternatif yang bagus. PBL membantu peserta didik belajar melalui pemecahan masalah nyata secara kooperatif dan aktif, dan PBL membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik untuk dilihat

(Alfadillah *et al.*, 2024). *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mengedepankan peserta didik melalui pemecahan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran (Archyari *et al.*, 2025). Kaidah utama PBL mencakup orientasi pada masalah kontekstual, pembelajaran aktif dan kolaboratif, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta peran guru sebagai fasilitator (Syarifah & Attalina, 2024). Pendekatan ini memicu keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi, penyelidikan, dan refleksi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL secara signifikan meningkatkan hasil peserta didik (Nicholus *et al.*, 2023).

Sebuah penelitian kuasi-eksperimen pada peserta didik kelas V yang mempelajari tentang siklus air menemukan bahwa penerapan PBL dan audio visual meningkatkan skor posttest dari rata-rata 61,08 menjadi 86,73 (uji paired t-test, sig. = 0,00), menunjukkan bahwa teknik ini efektif (Atminingsih *et al.*, 2019).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Jauhari *et al.*, (2024) yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penelitian tersebut difokuskan pada penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media audio-visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan; nilai rata-rata pretest sebesar 61,08 meningkat menjadi 86,73 pada posttest, menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi.

Berdasarkan bukti empiris tersebut, kombinasi model *Problem Based Learning* dan media audio visual terbukti sebagai solusi yang tepat untuk menjawab kelemahan dalam pembelajaran IPAS. Metode ini memiliki kemampuan untuk

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, dan mendorong hasil belajar yang nyata. Oleh karena itu, penting bagi penelitian ini untuk melihat lebih jauh bagaimana penggunaan model PBL berbantuan media audio visual berdampak pada hasil belajar IPAS.

Kebaruan penelitian ini yaitu penelitian ini lebih difokuskan pada pembelajaran IPAS yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Tianyar yang memiliki karakteristik pembelajaran masih didominasi pembelajaran konvensional dan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif yang belum optimal. Penelitian ini juga menggunakan desain *quasi experiment* dengan *post-test only control group design* untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Sementara penelitian terdahulu umumnya lebih banyak meneliti penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPA, IPS, matematika, maupun pembelajaran tematik.

Selain itu, SD Negeri 4 Tianyar dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil observasi awal, hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV masih menunjukkan capaian yang rendah dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Proses pembelajaran di sekolah ini juga masih didominasi metode ceramah sehingga membuat peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran, khususnya media audio visual, masih sangat terbatas, padahal karakteristik peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media yang konkret, menarik, dan

mudah dipahami. Oleh karena itu, SD Negeri 4 Tianyar relevan dijadikan lokasi penelitian, karena penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah tersebut.

Selain itu SD Negeri 4 Tianyar dipilih karena di sekolah tersebut terutama di kelas IV belum pernah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual, sehingga penelitian ini memiliki peluang untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbeda dengan sekolah lain yang mungkin telah menerapkan berbagai inovasi pembelajaran, kondisi di sekolah ini masih memerlukan pengembangan dalam hal model dan media pembelajaran, sehingga lebih tepat dijadikan sebagai lokasi penelitian eksperimen.

Di sisi lain, pemilihan sekolah ini juga mempertimbangkan ketersediaan subjek penelitian yang sesuai, yaitu adanya dua kelas dengan karakteristik yang relatif setara sehingga memungkinkan dilakukannya pembagian kelompok eksperimen dan kontrol secara objektif (Harjanti *et al.*, 2022). Hal ini menjadi salah satu syarat penting dalam penelitian eksperimen agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, penelitian ini memiliki dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian (Simbolon, 2025).

Dengan demikian, SD Negeri 4 Tianyar dipilih karena memiliki kondisi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu adanya permasalahan nyata dalam pembelajaran, belum diterapkannya model pembelajaran yang diteliti, serta didukung oleh ketersediaan subjek dan izin penelitian. Oleh karena itu, sekolah ini dinilai lebih tepat dibandingkan sekolah lain sebagai lokasi penelitian untuk

menguji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas peneliti tertarik melakukan pengujian terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui eksperimen yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Tianyar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana guru menjadi sumber utama dari materi sementara itu peserta didik hanya sebagai pendengar pasif.
2. Peserta didik kurang terlibat aktif didalam proses pembelajaran, ini menyebabkan munculnya rasa bosan di dalam kelas.
3. Guru jarang sekali menggunakan media yang menarik dan interaktif seperti video atau alat peraga konkret di dalam proses pengajarannya.
4. Peserta didik kurang fokus di dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang paham terhadap materi yang dipelajari.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik diakibatkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat atau kurang efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada sangatlah beragam, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS peserta didik Kelas IV SD Negeri 4 Tianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dipaparkan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh dari penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 4 Tianyar?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 4 Tianyar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian khususnya yang berkaitan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual yang

dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan untuk pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan, membuat dan menggunakan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual diharapkan peserta didik mampu memahami konsep dalam pembelajaran IPAS dengan lebih mendalam, melalui keterlibatan peserta didik secara aktif pada proses pembelajaran IPAS. Diharapkan pula pelatihan ini mampu memberikan rasa lebih bersemangat dan antusiasme belajar pada proses belajar peserta didik akibat pemutaran video media audio visual, sehingga peserta didik mendapatkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Tianyar.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berbasis media audio visual diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru untuk dapat menambah referensi dan wawasan akan penggunaan teknologi pada pembelajaran Pendidikan IPAS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepada Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan saran kepala sekolah dalam pengelolaan pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya dan dapat memotivasi guru-guru lain untuk melaksanakan

pembelajaran aktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

