

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar memiliki dampak signifikan terhadap kemajuan pendidikan di masa depan. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada peran guru dan aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pentingnya interaksi dua arah yang lebih intensif, aktif, dan terkoneksi erat antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran abad ke-21 mendorong siswa untuk aktif mengembangkan keterampilan 4C mereka, serta menekankan pada pemikiran tingkat tinggi (HOTS) dengan penggunaan teknologi yang bijaksana. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam memainkan peran yang memungkinkan siswa berpikir kritis dan berkembang aktif sangatlah penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tingkat keberhasilan belajar yang tinggi mencerminkan bahwa proses pembelajaran antara guru dan siswa di dalam kelas berjalan dengan baik, di mana siswa memperoleh pengetahuan baru dan perubahan perilaku yang berkelanjutan. Di sisi lain, hasil belajar yang kurang memuaskan menunjukkan bahwa perbaikan masih diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai pencapaian pembelajaran yang optimal.

Hasil Belajar merupakan indikator kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat dievaluasi melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan akumulasi pengalaman belajar seseorang selama proses pembelajaran. Dengan memahami hasil belajar siswa,

guru dapat menilai sejauh mana tujuan, ranah, atau aspek pembelajaran yang diharapkan telah tercapai. Selain itu, guru juga dapat menilai efektivitas strategi, model, atau metode pembelajaran yang digunakan, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan yang positif guna meningkatkan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Menurut Ibu Putri Wulandari, S.Pd, selaku wali kelas V-A di SDN 060811 Medan, harapan yang ideal terhadap hasil belajar adalah ketika siswa mampu memahami setiap tahapan pembelajaran atau menguasai materi pelajaran secara menyeluruh, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara ideal, hasil belajar yang diinginkan adalah ketika siswa berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebanyak 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai KKM dapat dianggap memiliki hasil belajar yang baik, sementara siswa yang tidak mencapai KKM dianggap memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Februari hingga 22 Februari 2023 di SDN 060811 Medan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran tematik masih tergolong rendah. Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tematik ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor eksternal dan faktor-faktor internal yang berkaitan dengan siswa itu sendiri. Faktor-faktor eksternal termasuk ketidaksemangatan dalam belajar, kurangnya dukungan orang tua selama proses belajar di rumah, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal serta proses pembelajaran yang kurang efektif dan efisien

juga turut berperan dalam rendahnya hasil belajar ini. Hal ini terlihat dalam hasil penilaian tengah semester tahun 2021/2022 dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan. Berikut adalah hasil penilaian tengah semester tahun 2020/2021 untuk siswa kelas V di SDN 060811 Medan.

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Tahun 2021/2022
Siswa Kelas V SDN 060811 Medan**

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
V-A	≥ 75	Tuntas	7 siswa	33,33%
	< 75	Tidak Tuntas	14 siswa	66,67%
V-B	≥ 75	Tuntas	12 siswa	66,67%
	< 75	Tidak Tuntas	6 siswa	33,33%

(Sumber : Data dari SDN 060811 Medan)

Hasil tabel tersebut, dapat dilihat bahwa persentase siswa kelas V-A di SDN 060811 Medan yang berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sebanyak 75 adalah hanya sebanyak 7 siswa, yang setara dengan 33,33% dari total 21 siswa. Sementara itu, di kelas V-B di SDN 060811 Medan, jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 12 siswa, atau sekitar 66% dari total 18 siswa. Data ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan daripada siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Dalam konteks ini, pembelajaran dianggap berhasil jika setidaknya 70% dari seluruh siswa di dalam kelas berhasil mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2023 terkait pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada tema 9 dengan subtema 2 dan pembelajaran 3 serta 4 yang mencakup Materi Bahasa Indonesia tentang Jenis Iklan berdasarkan kontennya, Materi IPS tentang Jenis

Usaha Ekonomi masyarakat Indonesia berdasarkan pengelolaannya, dan Materi PPKn tentang Makna dan manfaat hidup rukun dalam keluarga dan masyarakat, ditemukan bahwa guru masih menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada peran guru. Guru menggunakan metode ceramah dengan sesekali melakukan diskusi biasa dan memberikan tugas kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi, dengan fokus pada buku-buku tematik guru, buku tematik siswa, dan buku pedoman guru lainnya. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti proyektor infokus, jarang digunakan karena guru mungkin belum memiliki keterampilan yang cukup untuk membuat atau mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran. Dampak dari pendekatan ini adalah proses pembelajaran yang cenderung monoton, membuat siswa menjadi cepat bosan, dan sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Masih ada banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi tentang Jenis Iklan berdasarkan isinya, Jenis Usaha Ekonomi berdasarkan pengelolaannya, dan seringkali menjawab tugas dengan asal agar bisa selesai dengan cepat. Ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian pada tema 9 tahun pelajaran 2021/2022, di mana dari total 21 siswa di kelas V-A, hanya 6 siswa (28,58%) yang telah memahami materi dan mencapai nilai di atas KKM sebesar 75, sementara 15 siswa lainnya (71,42%) mendapatkan nilai di bawah KKM karena belum memahami materi yang diajarkan. Di kelas V-B, dari 18 siswa, 11 siswa (61,11%) berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa lainnya (38,89%) tidak mencapai ketuntasan. Penggunaan model pembelajaran yang lebih berfokus pada peran guru, yang sering disebut sebagai pendekatan konvensional, tampaknya menjadi penyebab siswa kurang fokus selama

penjelasan materi. Selain itu, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat mereka. Faktanya di lapangan, ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih belum mencapai tingkat optimal, yang pada gilirannya menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa dan pemahaman mereka terkait materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, keberhasilan pembelajaran memerlukan adopsi model pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cepat (Pamungkas dkk., 2018). Dalam upaya mencapai hasil belajar siswa yang sesuai dengan KKM, penting bagi guru untuk secara tepat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Selain itu, penggunaan media dan perangkat pembelajaran yang mendukung juga perlu diperhatikan, karena hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Di era digital dan dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki kapasitas untuk mengatasi masalah dalam kehidupan nyata. Pendekatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru semata, melainkan lebih berfokus pada siswa, dengan tujuan membuat proses pembelajaran menjadi lebih berarti. Pembelajaran harus mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis dalam menghadapi tantangan lokal maupun global, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* atau PBL). Model Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan siswa kesempatan untuk secara lebih produktif menyelesaikan masalah-masalah yang terkait dengan materi pembelajaran, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 Setyo dan Zakiyah (2020), yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah pendekatan yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam mengatasi permasalahan yang muncul selama proses belajar. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menghadapi berbagai persoalan dengan cermat dalam konteks pembelajaran, yang pada akhirnya berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eismawati dkk (2019, h. 76-77), ditemukan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Ngasinan 01. Sebelum penerapan model PBL, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 44%, namun setelah menerapkan model PBL, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 88%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat diinovasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif, yang dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, media Powerpoint Interaktif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyajikan gambar, video, dan permainan yang relevan

dengan materi pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih eksplisit, komprehensif, dan lebih menarik bagi siswa (Astawa dan Tegeh, 2019). Pendekatan ini mendukung pendapat dari penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Ardina E, N. 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan media *Powerpoint* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa Kelas III dalam materi tentang Hak dan Kewajiban di SDN Buncitan.

Dalam konteks rendahnya prestasi belajar siswa dalam tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 mengenai materi Iklan dan Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat Indonesia di SDN 060811 Medan, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa di kelas V-A, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan cara merekonstruksi pengetahuan mereka melalui pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, siswa akan mampu mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna dalam jangka panjang dan dapat memahami dengan baik setiap materi pembelajaran yang disajikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk menjadikan judul skripsi ini sebagai "***Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 9 Subtema 2 di Kelas V SDN 060811 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.***" Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya prestasi belajar siswa di kelas V SDN 060811 Medan selama proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa di SDN 060811 Medan pada subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 tema 9, menunjukkan pencapaian yang rendah.
2. Siswa memiliki pemahaman yang kurang memadai mengenai materi Jenis Iklan Berdasarkan Isi Dan Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat Indonesia.
3. Proses pembelajaran saat ini belum mencapai tingkat optimal, dan cenderung berpusat pada peran guru.
4. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang variasi, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang rendah dan menyebabkan ketidakminatan siswa terhadap penjelasan guru.
5. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan Identifikasi Permasalahan yang di paparkan di atas, Peneliti membatasi penelitian ini dan berfokus kepada Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023 materi Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, Maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada Tema 9 Subtema 2 Pb 3 dan 4 kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023 setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pemberian model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Tema 9 Subtema 2 Pb 3 dan 4 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Tema 9 Subtema 2 Pb 3 dan 4 kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023 sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pemberian model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Tema 9 Subtema 2 Pb 3 dan 4 Kelas V SDN 060811 Medan T.A. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

- a. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan dukungan media *PowerPoint* interaktif bertujuan untuk menyediakan informasi dan pemahaman baru, serta melatih keterampilan penelitian dan meningkatkan kemampuan sebagai calon pendidik.
- b. Memantau proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran tertentu.
- c. Mengamati tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam subtema 2 Tema 9 di kelas V di SDN 060811 Medan melalui penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan dukungan media *PowerPoint* interaktif.

3. Bagi Guru

- a. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berharga dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung oleh media *PowerPoint* interaktif.

- b. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi guru ketika ingin memilih model dan metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa di kelas.

4. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas supervisi dan pencapaian akademik siswa, terutama dalam konteks pembelajaran tematik.
- b. Sebagai panduan inovatif mengenai penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung oleh media *PowerPoint* interaktif, yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan oleh kelas-kelas atau sekolah lain.
- c. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan menghasilkan siswa-siswa yang memiliki kualitas sesuai dengan tuntutan era Abad ke-21.

5. Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi atau sumber literatur untuk penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang.