

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar adalah sebuah bukti nyata berupa kemampuan dalam perilaku dan penampilan yang dihasilkan setelah mengalami proses belajar yang diwujudkan dalam bentuk tulisan dan angka untuk mengukur keberhasilan proses belajar, sejauh mana siswa memahami dan menerapkan pelajaran yang diterimanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2014:23) yang menyatakan hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Jika hasil belajar yang diperoleh siswa melampaui KKM berarti siswa tersebut tuntas dalam menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media. Model pembelajaran adalah cara penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

Hasil belajar yang baik adalah tujuan akhir yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan hasil belajar siswa Khususnya pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan tidak memuaskan seperti yang diharapkan. Salah satu penyebabnya adalah mereka masih menggunakan

model pembelajaran konvensional yang lebih didominasi guru (teacher centered), siswa lebih banyak menunggu, dan menerima pelajaran dari guru tanpa umpan balik. Hal ini tidak sesuai dengan hasil belajar IPAS yang ideal yaitu dengan pencapaian siswa yang mampu memahami serta melakukan praktek terhadap materi yang dipelajari.

endidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 20 oktober 2023 di kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa, dalam aktivitas pembelajaran guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dan tidak menguasai materi pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai siswa kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV**

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Jumlah siswa		KKM
		Lulus KKM	Tidak Lulus KKM	
2023/2024	40	18	22	70

Menurut peneliti, salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu *Problem Based Learning*. Hal ini sejalan dengan pendapat Anugraheni (2018:11) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mengutamakan permasalahan dan mengutamakan permasalahan nyata baik dilingkungan rumah, sekolah, serta masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan konsep melalui kemampuan keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Keberhasilan tercapainya hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran saja tetapi didukung dengan adanya media pembelajaran. Penambahan media dalam kegiatan pembelajaran sangat membantu dalam memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106812 Bandar Klippa T.A.2023/2024”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa.
2. Pembelajaran yang berpusat pada guru atau pembelajaran konvensional.
3. Guru masih jarang menggunakan model pembelajaran bervariasi khususnya model *Problem Based learning* berbantuan media gambar.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menjaga fokus pada penelitian ini, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, efektif, efisien, dan dapat dikaji lebih dalam. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media gambar.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia.

4. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa T.A 2023/2024.

#### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar ipas yang mengarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa T.A.2023/2024?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *pembelajaran problem based learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPAS yang mengarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa T.A.2023/2024.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini mempunyai 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta keterampilan guru dalam menggunakan model *Problem based Learning* berbantuan media gambar dalam pembelajaran di SD.
2. Dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagi peneliti lain di masa yang akan datang yang ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan dari penelitian ini.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai masukan ketika melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar pada materi Kekayaan Budaya Indonesia serta meningkatkan kualitas proses belajar yang berpusat pada siswa.
2. Bagi siswa, dapat menaikkan hasil belajar pada materi Kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa.
3. Bagi peneliti, sebagai acuan ketika melaksanakan proses belajar pada masa mendatang dan mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan gambar terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
4. Bagi kepala sekolah, dapat memberi binaan guru dalam memberikan dampak positif untuk perbaikan dalam melakukan proses belajar mengajar agar dapat memotivasi guru untuk memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media gambar.
5. Bagi pengawas, dapat memberikan binaan dan membimbing guru dalam menyusun pembelajaran dalam memakai model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar.