

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri 4.0 menciptakan perubahan fundamental di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Berdasarkan pendapat Yanti et al. (2024:383), revolusi industri 4.0 mengintegrasikan teknologi digital ke dalam sistem pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif. Paradigma pendidikan pun bergeser, tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan berfokus pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Hal ini menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif (Hasibuan, 2025:19117).

Merespons hal tersebut, Kemendikbudristek meluncurkan Kurikulum Merdeka dengan karakteristik utama yang menekankan pada proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan kontekstual. Menurut Jufriadi et al. (2022:51) Kurikulum Merdeka efektif untuk meningkatkan keterampilan abad-21, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kreativitas siswa. Salah satu fokus utamanya adalah memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mampu mengaplikasikan pengetahuannya dalam memahami dan menyelesaikan berbagai persoalan yang ada di dunia nyata (Amin et al., 2024:51). Kemendikbudristek (2022:9) juga menjelaskan bahwa harapan implementasi Kurikulum Merdeka adalah terciptanya pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada guru dalam memilih perangkat ajar dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan serta ketertarikan siswa, sejalan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang penting pada tingkat pendidikan sekolah dasar (SD), karena tidak hanya memberikan pengetahuan tentang alam dan kehidupan sosial sekitar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analisis, dan pemecahan masalah siswa. Maka

dari itu, pembelajaran IPAS diharapkan berlangsung secara menyenangkan dan bermakna dengan memanfaatkan media serta model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan pelaksanaan pembelajaran (Hasibuan, 2025:19118).

Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN 068003 Medan Tuntungan, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih belum optimal. Proses pembelajaran yang dilakukan masih cenderung berpusat pada guru, dengan aktivitas siswa yang terbatas pada menghafal dan mencatat materi. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan serta partisipasi aktif siswa rendah, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak IPAS karena belum terbiasa untuk bertanya, berdiskusi, maupun memecahkan masalah. Akibatnya, hasil belajar sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV T.A 2025/2026

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV-A	22	70	10	12	45,46%	54,54%
IV-B	21		12	9	57,14%	42,86%
IV-C	21		8	13	38,10%	61,90%

Sumber: Wali Kelas IV UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan

Hasil pengamatan tersebut dapat diperkuat dengan data nilai ulangan harian IPAS siswa kelas IV pada tabel 1.1 di atas. Berdasarkan data nilai yang diperoleh, dapat diketahui bahwa KKTP untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Kelas IV-A berjumlah 22 siswa, yang mencapai tuntas KKTP hanya 10 siswa (45,46%) sedangkan 12 siswa (54,54%) berada di bawah KKTP. Di kelas IV-B, dari 21 siswa hanya 12 siswa (57,14%) yang mencapai nilai tuntas KKTP, dan 9 siswa (42,86%) lainnya berada di bawah KKTP. Sementara itu, di kelas IV-C yang juga berjumlah 21 siswa, terdapat 8 siswa (38,10%) yang mencapai tuntas KKTP, dan 13 siswa (61,90%) sisanya belum mencapai tuntas KKTP.

Kondisi ini semakin menguatkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengatasi kondisi tersebut, diperlukan terobosan inovatif dalam model dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar IPAS yang interaktif, menantang, serta menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa. *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai solusi karena model pembelajaran ini menggunakan konteks pemecahan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Melalui model pembelajaran PBL, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang terstruktur dan kolaboratif. Implementasi model pembelajaran PBL yang optimal dan bermakna, memerlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pendidikan untuk mengadopsi media inovatif seperti *Canva*. Sebagai *platform* desain digital yang interaktif dan telah cukup familiar di kalangan guru, *Canva* juga menawarkan kelengkapan fitur serta kemudahan penggunaan yang ideal untuk mendukung model pembelajaran PBL. Dengan karakteristik ini, *Canva* menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan.

Salah satu fitur *Canva* yang berpotensi diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL adalah Teka Teki Silang (TTS), yang menggabungkan daya tarik visual dan unsur gamifikasi dalam satu media pembelajaran. Menurut Sudirman (2024:18996) TTS terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Agustin (2021:175) juga menegaskan bahwa TTS berpotensi besar untuk meningkatkan partisipasi, antusiasme, serta hasil belajar siswa kelas IV, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, terdapat celah untuk menggabungkan model pembelajaran PBL dengan media TTS *Canva*, yang menawarkan fleksibilitas desain dan interaktivitas yang unik, khususnya pada konteks pembelajaran IPAS kelas IV.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based*

Learning (PBL) Berbantuan Media TTS *Canva* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa belum optimal.
2. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga cenderung bersifat hafalan dan hanya mencatat materi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media Teka Teki Silang (TTS) *Canva* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS materi “Pengaruh Gaya Terhadap Benda” pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.

1. 6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis model PBL berbantuan media TTS *Canva* untuk menciptakan pembelajaran mata pelajaran IPAS yang lebih kreatif dan interaktif.
2. Bagi Siswa
 Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan pemecahan masalah melalui pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
 Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.