

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat krusial dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana bagi pengembangan potensi diri peserta didik secara optimal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Abd Rahman et al., 2022). Selain itu, pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap, dan pola perilaku yang bermanfaat bagi kehidupan.

Secara etimologis, istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani '*padagogik*' yang berarti ilmu menuntun anak. Pendidikan juga diartikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya pendewasaan melalui pengajaran dan latihan (Hasanah, 2022). Dalam konteks ini, pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Di dalam proses pendidikan, kegiatan belajar memiliki peranan yang sangat penting. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup (Festiawan, 2020). Belajar juga melibatkan proses pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, serta perilaku (Parwati et al., 2023). Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses belajar yang terjadi di dalam kelas.

Pembelajaran merupakan salah satu kunci dan faktor penting dalam sebuah ketercapaian pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui

manajemen dan rancangan pembelajaran yang akurat dan sesuai dengan kondisi siswa. Menurut Widyanto & Wahyuni, (2020) pembelajaran merupakan kegiatan yang telah dirancang guru supaya siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Kurikulum merupakan nyawa dari sebuah proses pendidikan. Sifat kurikulum pendidikan adalah dinamis. Kurikulum perlu evaluasi secara inovatif, dinamis, dan kontinyu sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga, seiring dengan berjalannya waktu, kurikulum pendidikan sering berubah. Perubahan kurikulum tersebut terasa hingga saat ini, dimana dalam pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Terselenggaranya Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum pemulihan dikarenakan pandemik Covid-19.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang yang lebih agar optimal dalam bereksplorasi konsep dan kompetensinya (Khoirurrijal et al., 2022). Kurikulum merdeka yang memiliki kemunculan mata pelajaran baru, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir ilmiah, kemampuan memecahkan masalah, serta pemahaman terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, pemahaman terhadap karakteristik mata pelajaran aspek penting dalam merancang pembelajaran yang efektif. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Pada penilaian IPAS saat ini menekan pada profil pelajar Pancasila dan harus memiliki pemahaman bermakna. Oleh karena itu, harus membuat pendidik untuk terus selalu inovatif dan kreatif untuk mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dituntut untuk dapat melakukan pemecahan masalah mandiri yang difasilitasi oleh pendidik, sehingga siswa dapat pemahaman materi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi energi dan sumber energi, harapan yang ingin dicapai adalah agar siswa mampu memahami konsep energi secara utuh, mengenali berbagai bentuk energi dan sumbernya, serta mengaitkan pengetahuan tersebut dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap peduli lingkungan, misalnya dengan membiasakan diri berhemat energi dan memahami pentingnya penggunaan energi terbarukan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih terbatas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 064988 Medan Johor pada Senin, 1 September 2025, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III, masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan mata pelajaran IPAS. Berdasarkan dokumen nilai yang diperoleh peneliti, diketahui bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut adalah 75. Pada kelas III-A, dari 19 siswa hanya 10 siswa (52,63%) yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 9 siswa (47,37%) berada di bawah KKTP. Sementara itu, di kelas III-B yang berjumlah 19 siswa, hanya 11 siswa (57,90%) yang mencapai KKTP, dan 8 siswa (42,10%) belum tuntas.

**Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian IPAS Kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026**

<b>KKTP</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>Persentase Tuntas</b>	<b>Persentase Tidak Tuntas</b>
75	IIIA	19 siswa	10 siswa	9 siswa	52,63%	47,37%
	IIIB	19 siswa	11 siswa	8 siswa	57,90%	42,10%

*Sumber: Wali Kelas IIIA dan IIIB di SD Negeri 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026)*

Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara jumlah siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas. Persentase siswa yang tidak memenuhi ketuntasan KKTP mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diajarkan. Kondisi ini juga mencerminkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IIIA dan IIIB, salah satu penyebabnya adalah guru jarang menggunakan metode/model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan langsung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan metode yang monoton, seperti ceramah, yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sistem pembelajaran *teacher centered* ternyata membuat siswa pasif karena hanya mendengarkan guru sehingga kreativitas mereka kurang kreatif dan bahkan cenderung tidak aktif. (Chikita et al., 2023)

Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti media video animasi, website edukasi, game edukasi, atau yang lainnya pada siswa. Media pembelajaran yang digunakan cenderung terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Pemanfaatan media interaktif, seperti video animasi, jarang dilakukan, padahal media tersebut mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak secara lebih konkret. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Inovasi dapat dilakukan dengan mengombinasikan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dengan media pembelajaran yang menarik. Untuk lebih menunjang proses pembelajaran di kelas diharapkan guru dapat menerapkan model dan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga akan berdampak positif bagi siswa dalam hal meningkatkan hasil belajarnya. (Magdalena et al., 2021)

Berdasarkan permasalahan yang peneliti sebutkan di atas, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai, yang menuntut para siswa untuk aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media video animasi.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Hendracipta, 2021). Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk yang konkret. Model ini memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek yang disusun dari serangkaian tugas, didasari pertanyaan atau masalah, serta mendorong siswa untuk mempertimbangkan solusi terbaik melalui kerja sama dan refleksi (Anggraini & Wulandari, 2021).

Di sisi lain, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif. Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa (Ramdani, 2021). Video animasi, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak, sehingga mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti memilih model *Project Based Learning* (PjBL) karena keunggulannya dalam mengajak siswa belajar melalui proyek berupa membuat poster energi yang relevan dengan kehidupan nyata, mendorong keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan kemandirian belajar. Model ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar lebih baik ketika terlibat langsung dalam aktivitas yang bermakna dan menantang. Selain itu,

*Project Based Learning* (PjBL) selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Sementara itu, media video animasi dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis, mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif. Media ini juga dapat membantu mengakomodasi gaya belajar visual-auditori siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Kombinasi antara model *Project Based Learning* (PjBL) dan media video animasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Melalui proyek yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dan didukung oleh media visual yang menarik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat meningkat secara signifikan.

Diketahui pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Latifah et al., 2025) terdapat perbedaan pengaruh antara kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video animasi. Siswa kelas eksperimen yang diterapkan memiliki nilai kreativitas dan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kontrol yang diterapkan. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Arum et al., 2024) bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada kelas IV. Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode PjBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 064988 Tahun Pelajaran 2025/2026 Medan Johor.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian, sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran jarang digunakan dalam pembelajaran.
3. Penggunaan model pembelajaran jarang digunakan.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Penerapan Metode PjBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Sumber Energi Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri 064988 Tahun Pelajaran 2025/2026 Medan Johor.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, serta batasan masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) tanpa berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media video animasi dan tanpa berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta sejalan dengan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) tanpa berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media video animasi dan tanpa berbantuan media video animasi pada kelas III di SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan teori ilmu pendidikan khususnya menyangkut masalah proses pembelajaran serta penerapan video animasi pada siswa kelas III SDN 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan efektif, khususnya *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media video animasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
2. Bagi siswa, penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dengan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan dan masukan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah.

4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) dengan media video animasi, serta memberikan pengalaman langsung dalam mengelola pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

