

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang berperan penting dalam membentuk individu yang kompeten, kreatif, berkarakter, dan berwawasan luas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Kualitas pendidikan yang efektif dan menyenangkan menjadi indikator kemajuan suatu bangsa karena menentukan mutu sumber daya manusia yang dihasilkan. Amanat Pembukaan UUD 1945 alinea keempat menegaskan bahwa tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kurikulum ini memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk berinovasi serta berkreasi sesuai dengan kebutuhan belajar. Tujuannya menumbuhkan motivasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif peserta didik agar siap menghadapi tantangan global. Fokus kurikulum ini bukan hanya pada pencapaian akademik, tetapi juga penguatan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang berpusat pada murid. Penerapannya diharapkan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan sikap ilmiah. Keberhasilan pembelajaran IPAS sangat bergantung

pada pemilihan model pembelajaran yang sesuai agar konsep yang diajarkan dapat dipahami secara mendalam dan bermakna.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering berlangsung secara satu arah. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat tanpa terlibat aktif dalam proses berpikir. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mampu memahami konsep secara mendalam, mudah lupa terhadap materi, dan kesulitan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas belajar yang terbatas membuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa belum berkembang optimal. Situasi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan memberi pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS adalah *Problem Based Learning (PBL)*. Model ini menempatkan masalah nyata sebagai dasar kegiatan belajar sehingga siswa berperan langsung dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan melalui diskusi dan penyelidikan. PBL mendorong siswa berpikir logis, bekerja sama dalam kelompok, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Pemanfaatan media pembelajaran digital memperkuat penerapan model *Problem Based Learning (PBL)*. Salah satu media yang efektif digunakan adalah Canva. Media ini membantu guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik seperti infografik, poster, dan presentasi interaktif. Tampilan visual yang jelas membuat siswa lebih mudah memahami hubungan antara konsep dan fenomena yang dipelajari. Penggunaan Canva juga meningkatkan motivasi belajar serta mendorong kreativitas siswa dalam mengamati dan menalar. Kolaborasi antara model PBL dan media Canva menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran. Aspek ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang baik menunjukkan kemampuan siswa memahami dan menerapkan materi serta perubahan perilaku ke arah positif. Faktor-faktor seperti metode mengajar, media pembelajaran, motivasi siswa, dan lingkungan belajar berpengaruh terhadap

pencapaian hasil belajar. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi langkah penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SD Negeri 106833 Pasar X Wonosari Tanjung Morawa, diperoleh bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 70. Siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif, dan penggunaan media interaktif masih terbatas. Model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut.

**Tabel 1. 1 Hasil Nilai Harian Siswa Kelas III SD Negeri 106833 Psr X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026**

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	KKTP
	Tuntas $\geq 70$	Tidak Tuntas $< 70$		
Kelas III A	15	12	27	Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sekolah 70
Kelas III B	9	18	27	
Jumlah	24	30	54	
Presentase	44,4%	55,6%	100%	

Data pada table menunjukkan bahwa dari 54 siswa, hanya 24 siswa (44,4%) yang mencapai ketuntasan, sementara 30 siswa (55,6%) belum mencapai KKTP. Kelas III A memiliki 15 siswa tuntas dan 12 belum tuntas, sedangkan kelas III B memiliki 9 siswa tuntas dan 18 belum tuntas. Ketimpangan ini menunjukkan rendahnya efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Kondisi tersebut disebabkan oleh terbatasnya variasi model pembelajaran, minimnya media yang menarik, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Situasi ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media

Canva menjadi alternatif yang tepat karena mampu mengaitkan permasalahan nyata dengan kegiatan belajar, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta menstimulasi kreativitas siswa dalam memahami konsep IPAS, khususnya materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di Daerahku.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas III SD Negeri 106833 Pasar X Wonosari Tanjung Morawa T.A. 2025/2026.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 70.
2. Aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
3. Model pembelajaran yang digunakan belum inovatif dan kurang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang nyata.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan teknologi digital seperti Canva yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas III SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A. 2025/2026.”**

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2025 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026 dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini Adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva?
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026 dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 106833 PSR X Wonosari Tanjung Morawa T.A 2025/2026.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, Adapun manfaat penelitian ini di uraikan sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model

pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* di sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya teori tentang efektivitas penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah bagi pengembangan teori pembelajaran inovatif yang memadukan model PBL dengan media digital dalam konteks Kurikulum Merdeka.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS, melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

### b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan kontekstual, dengan memanfaatkan media Canva sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis masalah.

### c) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

### d) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media digital di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang tertarik meneliti topik serupa di masa mendatang.