

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap seseorang dalam jangka panjang. Pendidikan merencanakan segala upaya untuk mempengaruhi orang lain baik individu maupun kelompok sehingga dapat melakukan yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Pendidikan dapat terlaksana jika ada tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan harus melakukan pembaharuan untuk meningkatkan martabat manusia. Pendidikan sebagai cara yang sangat tepat untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar yang dilakukan oleh seorang guru. Dengan proses belajar setiap orang akan mengalami perubahan yang lebih baik. Untuk mencapai target itu, pendidikan harus peka dan dapat mempertahankan kehidupan ditengah-tengah perubahan zaman.

Unsur-unsur pendidikan yang terlibat dalam proses pendidikan yakni peserta didik, guru, sekolah, kurikulum, materi dan model. Peserta didik merupakan orang yang memiliki potensi dasar yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun secara psikis, baik pendidikan lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Unsur pendidikan terlihat juga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dengan fenomena kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami lingkungan secara ilmiah melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan penemuan. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kemampuan memecahkan masalah. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS seharusnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan

kontekstual. Namun, kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Minat belajar merupakan salah faktor yang penting bagi siswa dalam keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan kegiatan belajar mengajar IPA khususnya materi energi alternatif dan penggunaannya dapat berjalan dengan menarik, maka dalam pembelajaran tersebut guru atau pendidik tidak harus menjadi subjek utama yang membawa bahan dan menentukan jalannya proses belajar mengajar. Namun, sebaiknya guru harus mampu mengaktifkan siswa sehingga timbul pemahaman dan minat siswa untuk belajar IPAS.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan berpikir, perasaan, kepercayaan diri, motivasi, dan keinginan untuk belajar, serta faktor-faktor lain seperti usia, gender, kemampuan mengingat, dan sensorik indera seperti penglihatan, pendengaran, dan perasa. Faktor eksternal berkaitan dengan aspek-aspek luar diri siswa, seperti peran guru, kualitas pengajaran, alat dan fasilitas belajar, serta lingkungan sekitar siswa (Reading et al., 2025).

Kondisi tersebut terjadi juga di sekolah tempat penelitian ini akan dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III A dan III B di UPT SD Negeri 030337 Batangari, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Khusus pada mata pelajaran IPA, siswa cenderung menganggap pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Kondisi ini muncul karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, materi hanya bersumber dari buku paket, serta minimnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan pengamatan peneliti siswa di kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari juga menunjukkan bahwa guru lebih berfokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa secara aktif, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah dan keterlibatan mereka dalam memahami materi menjadi kurang optimal.

**Tabel 1. 1 Data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari**

KKTP	Kelas	Banyak Siswa	Ketuntasan		Persentase		Banak Persentase
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
65	III A	15	9	6	60%	40%	100%
	III B	15	7	8	47%	53%	100%

Berdasarkan data tabel 1.1 di jelaskan bahwa 30 siswa kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari yang diperoleh dari hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Pada siswa kelas III A yang lulus KKTP sebesar 60% dan yang tidak lulus KKTP sebesar 40% sedangkan kelas III B yang lulus KKTP sebesar 47% dan yang tidak lulus KKTP sebesar 53%, nilai rata-rata mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 030337 Batangari 75 menunjukkan hasil belajar yang belum maksimal.

Berkenaan dengan hal-hal tersebut, pembelajaran IPAS di UPT SD Negeri 030337 Batangari dengan kondisi peserta didik pada saat ini serta berdasarkan pada hasil rata-rata tes kemampuan yang dilakukan ternyata sebagian besar siswa kelas III di UPT SD Negeri 030337 Batangari hasilnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP= 65).

Sehubung dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi di UPT SD Negeri 030337 Batangari yang berlokasi di Pegagan Julu VIII, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara pada tanggal 25 Agustus 2025. Observasi dilakukan dengan mewawancarai Wali Kelas III A Dan Wali Kelas III B, mengenai capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu upaya tersebut adalah dengan

menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* pada mata pelajaran IPA III di kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari. Penyelesaian permasalahan tersebut, peneliti memilih salah satu model pembelajaran *Inquiry Based Learning*, model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dapat membuat peserta didik siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam situasi apapun, melatih peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat belajar, dan peserta didik berani mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hal di atas penulis bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran yang masih rendah pada Pelajaran IPA
2. Model pembelajaran yang kurang inovatif
3. Guru kebanyakan menggunakan metode ceramah saat mengajar
4. Pada proses pembelajaran guru hanya fokus pada materi tanpa mengajak siswa berinteraksi

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis dibatasi penelitian ini pada penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Tanpa Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* tanpa berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menghasilkan teori bahwa pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peserta didik

Diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui media interaktif.

#### b. Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif.

#### c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian dijadikan sebagai bahan ajar peserta didik maupun guru atau pemangku kepentingan lainnya. Sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan proses pembelajaran untuk memperkuat keterlibatan akademik dan meningkatkan kualitas peserta didik.