

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses untuk meningkatkan, menambah pengetahuan, memperbaiki, keterampilan dan juga sikap serta perilaku seseorang atau berkelompok dalam usaha mencerdaskan penerus bangsa dengan cara belajar serta pengajaran dan pelatihan. Pengertian pendidikan juga merupakan pembelajaran bagi peserta didik atau siswa untuk dapat memahami, serta mengerti dan membuat manusia lebih giat dan bisa berpikir secara kritis.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran serta tubuh anak Pendidikan (Tri Indriawati, 2022) akan terdiri dari 3 bentuk yaitu diantaranya adalah bimbingan, pengajaran serta latihan .Berbeda dengan Ahmad Tafsir mendefinisikan pendidikan ialah berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang pendidik (guru) kepada anak didik (siswa-siswi) agar tercapainya perkembangan yang positif.

Pendidikan sekolah dasar (SD) adalah suatu pendidikan jenjang dasar bagi para siswa-siswi dalam memulai pendidikan. Pendidikan di Sekolah Dasar juga mempunyai kontribusi yang besar dalam membangun pengetahuan, mental peserta didik. Dengan demikian pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik juga harus dilakukan secara optimal.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat definisikan Pendidikan sebagai suatu proses seseorang untuk mendapatkan pengetahuan maupun keterampilan dan

dapat mencerdaskan serta dapat membuat peserta didik tersebut bisa berpikir lebih luas.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan pengokohan kepribadian. Menurut Hilgard, belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi (Suyono & Hariyanto, 2014). Selain itu juga definisi belajar menurut Gagne (sagala: 2009), belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman

Selain dari beberapa penjelasan di atas, menurut Driver and Bell (Suyono & Hariyanto, 2014) belajar juga diartikan sebagai suatu proses aktif menyusun makna melalui setiap interaksi dengan lingkungan, dengan membangun hubungan antara konsepsi yang telah dimiliki dengan fenomena yang sedang dipelajari. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, Oemar Hamalik (Kustawan, 2013)

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, pencium dan pengecap saat menyampaikan pelajaran (Hasan et al., 2021). Canva adalah aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media social yang kita punya (Harahap et al., 2022). Media

Pembelajaran canva adalah suatu media pembantu yang dapat penulis gunakan pada saat penelitian ini.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Hasanah dan Yanti Fitria pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif IPA pada Pembelajaran Tematik Terpadu”, para peneliti tersebut melakukan penelitian dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) . Dari penelitian tersebut menjelaskan adanya peningkatan dengan menggunakan model tersebut, maka dengan ini peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan model tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut, terdapat beberapa masalah yaitu (1) hasil belajar siswa belum maksimal dan belum sesuai dengan yang diharapkan sesuai dengan KKM 65 di antaranya 10 siswa yang memiliki nilai belum mencapai standar KKM dan yang mencapai KKM terdapat 14 siswa (2) model pembelajaran yang diterapkan atau dipakai oleh pendidik masih belum maksimal sehingga membuat siswa belum mampu menyerap apa yang di sampaikan oleh pendidik. (3) model *Problem Based Learning* (PBL) yang jarang diterapkan. Dengan ini hasil peserta didik belum maksimal dan masih dibawah rata-rata, maka dari itu pemelihina dari model belajar sangat perlu akan peningkatan hasil belajar siswa dan siswi. (4) minat peserta didik dalam pelajaran PKn masih kurang.

Berdasarkan dari beberapa permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan judul “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan**

Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 15 Kota Ternate, peneliti mendapatkan data dalam masalah pembelajaran antara lain yaitu:

1. Hasil belajar siswa belum maksimal dan belum mencapai ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 65
2. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih belum maksimal sehingga membuat siswa belum mampu menyerap apa yang di sampaikan oleh pendidik
3. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang jarang diterapkan. Dengan ini hasil peserta didik belum maksimal dan masih dibawah rata-rata, maka dari itu pemilihan dari model belajar sangat perlu akan peningkatan hasil belajar siswa.
4. Minat peserta didik dalam pelajaran PKn masih kurang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti dapat merumuskan masalah – masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate?

2. Apakah Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Proses Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate!
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate!

E. Manfaat Penelitian

Penulisan secara rinci mengemukakan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengetahui secara pasti penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui beberapa kelompok dengan standar kemampuan yang berbeda-beda dan juga bekerja sama guna untuk menyelesaikan tujuan dari pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
 - b. Membantu peneliti yang selanjutnya agar menjadi bentuk acuan dalam meneliti yang lebih baik lagi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : Peneliti memberikan masukan bagi guru dalam menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan hasil belajar
- b. Bagi Peneliti : Menambah pemahaman tentang cara mengajar menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media canva
2. Siswa mampu mengikuti *Model Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media canva yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate pada bab II mengenai hidup bergotong royong dalam Masyarakat.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah dibatasi pada bab 2 materi mengenai dengan menggunakan mengenai hidup bergotong royong dalam masyarakat Model *Problem Base Learning (PBL)* Berbantu Media Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 15 Kota Ternate.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang membedakan, peneliti membutuhkan penjelasan sitilah sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran mengutamakan hasil belajar siswa memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga dapat mengetahui pengetahuan yang berhubungan dengan masalah-masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Ngalimun et al., 2022)
2. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, Sudjana (Sinar, 2018)
3. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Media Pembelajaran Canva yaitu suatu aplikasi yang dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan (Harahap et al., 2022)