

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi mendorong setiap negara untuk berkompetisi dalam berbagai bidang. Kenyataan tersebut menuntut tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas, karena tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia mencerminkan keberhasilan sistem pendidikan yang diterapkan dalam suatu negara. Kualitas pendidikan menjadi indikator penting dalam menentukan kemampuan suatu bangsa untuk bertahan dan berkembang di tengah perubahan zaman.

Pendidikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang pendidikan nasional didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Menurut Muammar (2023:98), Sekolah sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran yang mampu menggali potensi peserta didik dengan orientasi tidak hanya pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan watak dan karakter.

Pada era pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang semakin maju

(Nikmah *et al.*, 2024: 129). Pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan pada kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif agar mampu memahami materi secara bermakna, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang secara umum mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial serta masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam pendidikan nasional yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran IPAS berperan dalam mengarahkan serta menyaring perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik agar selaras dengan tuntutan kehidupan bermasyarakat. Fokus pembelajaran IPAS menekankan pada pengembangan pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial secara holistik dan kontekstual sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Komariah *et al.*, 2023:25). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berfungsi sebagai sarana pembentukan sikap sosiokultural peserta didik yang menjunjung nilai kebangsaan, cinta tanah air, serta kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan kepedulian sosial.

Keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat dinilai melalui hasil belajar peserta didik sebagai cerminan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil belajar menunjukkan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hasanah *et al.*, 2024: 11). Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami konsep-konsep IPAS, mengaitkan materi dengan fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya,

serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai pengetahuan, membentuk sikap positif, serta mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan materi IPAS (Wibawa, 2026:12). Pencapaian hasil belajar yang optimal menandakan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara efektif, didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik, pemilihan model pembelajaran yang tepat, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Kusumawati *et al.*, 2024:52). Berdasarkan pernyataan tersebut, hasil belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran IPAS yang merefleksikan ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2026 di kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar IPAS peserta didik belum menunjukkan pemerataan pencapaian kompetensi secara optimal, di mana masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Data awal berdasarkan Nilai Tugas peserta didik menunjukkan bahwa di kelas VA terdapat 37,0% (10 dari 27 peserta didik) yang belum mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada kelas VB terdapat 23,1% (6 dari 26 peserta didik) yang belum mencapai KKM. Jika dihitung secara keseluruhan, dari total 53 peserta didik terdapat 16 peserta didik (30,2%) yang belum mencapai KKM. Media pembelajaran berupa gambar dan video telah digunakan untuk mendukung penyampaian materi oleh guru, akan tetapi pemanfaatannya masih memerlukan penguatan agar dapat lebih mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran pada pelaksanaan Pembelajaran IPAS juga terlihat belum sepenuhnya memberikan ruang yang optimal bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman konsep yang diperoleh masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan pendekatan yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran serta melibatkan peserta didik secara aktif, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* yang dinilai relevan untuk mendukung peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik secara lebih merata dan optimal.

Menurut Ramesh (2024) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik karena menekankan pada penyajian permasalahan kontekstual sejak awal proses pembelajaran. Permasalahan yang disajikan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) berkaitan dengan situasi nyata yang dekat dengan pengalaman peserta didik sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam meneliti, menguraikan, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang

dihadapi. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara sistematis melalui proses analisis dan pemecahan masalah yang terarah. Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pemanfaatan media berbasis teknologi secara optimal.

Menurut (Sari dalam Armianti *et al.* (2024:8) menyebutkan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada peserta didik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui visualisasi, simulasi, dan eksplorasi konsep yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui pembelajaran konvensional. Integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis teknologi membantu peserta didik memahami permasalahan IPAS secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21).

Media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk mendukung penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS adalah *Scratch*. Penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran IPAS membantu peserta didik memvisualisasikan permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial secara lebih jelas, sehingga memudahkan proses analisis dan pemecahan masalah (Rizky & Prahani, 2025:2). Melalui pemanfaatan *Scratch*, peserta didik

tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahaman melalui karya digital.

Scratch merupakan media pembelajaran berbasis pemrograman visual yang memungkinkan peserta didik menyusun animasi, simulasi, dan cerita interaktif melalui perintah sederhana berbentuk blok (Maisarah & Prasetya, 2023:10). Media *Scratch* digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat, khususnya proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Melalui media *Scratch*, peserta didik dapat melihat alur kegiatan ekonomi secara visual dan interaktif, misalnya proses barang diproduksi oleh produsen, disalurkan oleh distributor, hingga digunakan oleh konsumen. *Scratch* dalam bentuk animasi dan simulasi sederhana sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antar pelaku ekonomi secara lebih konkret. Integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan media *Scratch* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media Berbasis *Scratch* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan bagian yang dijelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Adapun masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Masalah Umum

Apakah Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimanakah proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang?
- b. Bagaimanakah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pengukuran awal (*Pretest*)?
- c. Bagaimana hasil belajar IPAS peserta didik kelas V kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pengukuran akhir (*Posttest*)?
- d. Bagaimanakah pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang?
- e. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* dikelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.
- b. Mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik kelas V pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pengukuran awal (*Pretest*).
- c. Mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik kelas V pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pengukuran akhir (*Posttest*).
- d. Mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.
- e. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* dikelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch*.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan dasar terkait efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media pembelajaran berbasis *Scratch*. Penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dalam pengembangan teori pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan pemecahan masalah dan teknologi digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta hasil belajar IPAS.

b. Bagi Peserta Didik

Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih konkret dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana pengembangan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian ilmiah serta memperluas wawasan mengenai penerapan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran berbasis *Scratch*.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi dan ditarik kesimpulan. Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media Berbasis *Scratch* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026”, maka variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel bebas

Variabel independen dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis Scratch. Model ini menekankan pembelajaran yang diawali dengan permasalahan kontekstual dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah, dengan dukungan media Scratch sebagai sarana visualisasi dan simulasi konsep IPAS.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang. Hasil belajar IPAS merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui tes hasil belajar sebagai indikator pencapaian pemahaman konsep IPAS.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel bertujuan untuk memperjelas makna variabel yang diteliti agar tidak terjadi perbedaan penafsiran serta memudahkan proses pengukuran dalam penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Berbasis Scratch

Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* adalah model pembelajaran yang diterapkan dengan langkah-langkah: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) pengorganisasian peserta didik untuk belajar, (3) pembimbingan penyelidikan individu atau kelompok, (4) pengembangan dan penyajian hasil karya, serta (5) analisis dan evaluasi proses

pemecahan masalah. Media *Scratch* digunakan sebagai alat bantu untuk membuat animasi, simulasi, atau proyek sederhana yang berkaitan dengan materi IPAS. Variabel diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi masyarakat setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch*. Hasil belajar diukur melalui tes berupa soal pilihan ganda dan/atau uraian yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS kelas V. Penilaian mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif (C1–C6), untuk menilai kemampuan peserta didik mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta konsep kegiatan ekonomi masyarakat, misalnya memahami jenis-jenis kegiatan ekonomi, menganalisis peran masyarakat dalam kegiatan ekonomi, serta membuat model interaksi ekonomi sederhana.
- b. Ranah afektif (A1–A5), untuk menilai sikap, minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, seperti menunjukkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan kerjasama saat mempelajari kegiatan ekonomi masyarakat.
- c. Ranah psikomotorik (P1–P4), untuk menilai keterampilan praktik peserta didik, misalnya mengamati aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar,

membuat diagram alur kegiatan ekonomi, menyajikan hasil pengamatan, dan menyusun model interaktif kegiatan ekonomi menggunakan *Scratch*.

Berdasarkan uraian tersebut pengukuran hasil belajar dilakukan secara komprehensif, mencakup pemahaman konsep, sikap, motivasi, partisipasi, serta keterampilan praktik peserta didik dalam materi kegiatan ekonomi masyarakat secara menyeluruh.