

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dan menarik untuk diteliti, karena metode pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan. Sebagaimana Hasibuan menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, baik berlangsung didalam, maupun diluar sekolah, di masyarakat, dilingkungan keluarga dan pembelajarannya berlangsung sepanjang hayat (*long life learning*) untuk mencapai tujuan pendidikan (Hasibuan, 2020: 43). Metode pembelajaran juga merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran (Muridian Wijiati; Khairiah, 2018). Metode pembelajaran dalam kelas juga merupakan cara penyampaian ilmu pengetahuan sebagai butir penentu keberhasilan siswa untuk mendapatkan dan menerapkan ilmu yang diberikan oleh guru (onderwijs), 1999: 91).

Metode pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik, peserta didik tidak

ditempatkan dalam posisi pasif sebagai penerima bahan ajaran tetapi subjek yang aktif melakukan proses berpikir, mencari, mengolah, mengurai, menggabung, menyimpulkan, dan menyelesaikan, bahan ajar dipilih, disusun dan disajikan kepada peserta didik oleh guru dengan penuh makna, sesuai dengan kebutuhan, minat peserta didik, dan keaktifan peserta didik dalam penerapan metode pembelajaran. Guru berada di garda terdepan yang memegang peranan penting dan merupakan salah satu faktor kunci dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Nurlaila, 2013: 265). Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam pemilihan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Mangelep, 2017: 436). Dengan demikian metode pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPAS khususnya materi magnet, listrik, dan teknologinya pada penelitian ini, yaitu metode eksperimen.

Metode eksperimen merupakan salah satu metode mengajar yang menuntut siswa untuk melakukan percobaan mengenai suatu objek, kemudian mengamati proses dan mencatat hasil percobaan, serta menyampaikannya di depan kelas (Suryani & Irma Rubianti, 2022). Melalui metode eksperimen, peserta didik akan lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran IPAS, serta dapat

meningkatkan kemampuan dalam berpikir secara ilmiah. Metode eksperimen merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan sebuah percobaan guna membuktikan suatu teori yang dipelajarinya atau menemukan sendiri sebuah pengetahuan yang baru. Peserta didik akan menggali dan menemukan sendiri pengetahuan mengenai materi magnet, listrik, dan teknologinya yang dibuktikan melalui pengamatan dan percobaan. Selain itu, peserta didik lebih percaya dan memahami kebenaran dari teori atau materi yang dipelajarinya karena peserta didik membuktikannya secara langsung melalui percobaan (Aflahul, 2021).

Metode eksperimen berbantuan media *Powtoon*, peserta didik lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir secara ilmiah (Amka, 2018). Dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode eksperimen peserta didik dapat menggali informasi melalui permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Peserta didik dituntut lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan cara mengamati, mengidentifikasi, membuat kesimpulan, serta mengkomunikasikan hasil penelitian atau percobaannya (Zakiya et al., 2019). Metode pembelajaran ini membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung sekaligus mengembangkan potensi dan

keterampilannya. Dengan demikian, metode pembelajaran yang dapat dipadukan dengan metode eksperimen, yaitu media *Powtoon*.

Metode eksperimen berbantuan media *Powtoon* merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik didalamnya, mulai dari efek animasi yang unik dan menarik, gambar, suara, video, dan lain-lain yang bisa digunakan untuk membuat presentasi dan video animasi interaktif dengan memanipulasi benda, objek, dan lainnya sehingga tampak nyata (Syamsuri et al., 2023). Melalui media *Powtoon*, penyampaian materi pembelajaran yang semula abstrak dapat disajikan secara konkret karena memiliki beragam ilustrasi animasi yang nampak seolah - olah menjadi tampak jelas dan nyata (Qurrotaini et al., 2020). Sehingga penyampaian materi yang jelas, nyata, dan menarik. Sehingga peserta didik mudah memahami materi yang dipelajarinya, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapatkan oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar sangat menentukan kemampuan peserta didik dalam menempuh kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam penelitian ini, ada tiga aspek yang ada pada hasil belajar terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sebagaimana teori Benjamin S. Bloom (1956)

menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup beberapa indikator sebagai berikut: (1) Kognitif. Peningkatan pemahaman, analisis, dan penerapan konsep; (2) Afektif. Motivasi belajar, kerja sama, dan sikap sosial yang berkembang; dan (3) Psikomotorik. Keterampilan dalam menyampaikan dan menerangkan konsep yang telah di pelajari.

Hasil belajar juga merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi penentu kualitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Khairiah, 2022). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi pembelajaran, mulai dari perencanaan program, melaksanakan program pembelajaran diakhiri proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan tanda berakhirnya proses pembelajaran (Setiawati, 2018). Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan dan ketercapaian aktivitas peserta didik setelah pembelajaran dilakukan, khususnya hasil belajar IPAS.

Hasil belajar IPAS merupakan tingkat ketercapaian mata pelajaran IPAS setelah pembelajaran IPAS yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Sebagaimana diatur pada kurikulum 2013 sebelumnya pembelajaran IPA dibelajarkan terpisah dengan IPS, dan pada kurikulum

merdeka belajar dikeluarkan kebijakan baru yaitu menggabungkan IPA dengan IPS, sehingga menjadi IPAS tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Pada kurikulum merdeka IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS. Tujuan pengabungan IPA dan IPS supaya pembelajaran IPAS menjadi lebih holistic, sehingga siswa mampu memahami permasalahan lingkungan alam dan sosial.

Namun, Pembelajaran IPAS di sekolah-sekolah khususnya sekolah dasar masih banyak yang belum terintegrasi antara materi IPA dan materi IPS. Guru masih membelajarkan IPA dan IPS secara terpisah. Sehingga belum mencapai tujuan mata pelajaran IPAS yaitu untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial, dan mata pelajaran IPAS mengalami permasalahan yang lebih kompleks di SD. Sebagaimana hasil penelitian Oemar menunjukkan bahwa dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait buku guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS, jadi IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda BAB / topik (tidak terintegrasi). Pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di lapangan juga menemui beberapa kendala, diantaranya adalah kurang siap guru dalam pengembangan metode pembelajaran dikarenakan

keterbatasan pengetahuan, pemahaman guru terkait implementasi kurikulum merdeka juga berada pada kategori cukup. (Oemar, 2013).

Pembelajaran IPAS tidak bisa hanya dengan cara menghafal atau mendengarkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi peserta didik dituntut melakukan pembelajaran melalui eksperimen yaitu pengamatan dan percobaan secara aktif. Sedangkan pemahaman guru terkait implementasi kurikulum merdeka juga berada pada kategori cukup (Habibi, 2020). Dengan demikian, hasil belajar belajar IPAS masih sulit dikarenakan guru tidak siap dalam implementasi kurikulum merdeka khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 desember 2024 di kelas V MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 73. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan secara konvensional, seperti metode ceramah dan penugasan tertulis. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal,

padahal sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil wawancara singkat dengan guru kelas pada tanggal 18 desember 2024, diketahui bahwa kendala utama terletak pada kurangnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan waktu guru dalam merancang media berbasis teknologi. Padahal, pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep yang bersifat konkret maupun abstrak, yang seharusnya disampaikan dengan bantuan visualisasi yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, seperti penggunaan metode eksperimen yang didukung oleh media animasi *Powtoon*. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul **"Pengaruh Metode Eksperimen berbantuan Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Keterbatasan Penggunaan Metode Eksperimen

Walaupun metode eksperimen dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir dan kreativitas siswa, penerapannya di MI Plus Nur Rahma masih terbatas. Guru mungkin belum menggunakan metode ini secara optimal dalam pembelajaran IPAS, yang berdampak pada kurangnya perkembangan kreativitas siswa.

2. Media *Powtoon* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran

Sebelumnya guru belum sepenuhnya mengetahui apa itu media *Powtoon*, guru lebih sering menggunakan media canva, power point, dan video - video yang ada di YouTube.

3. Hasil belajar siswa yang terlihat pada saat proses pembelajaran masih rendah di bawah KKM

Beberapa siswa kelas V di MI Plus Nur Rahmah pada mata pelajaran IPAS yang masih rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya semangat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, jika hanya di beri materi soal dan metode ceramah saja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya pemanfaatan metode eksperimen berbantuan media *Powtoon* dan rendahnya hasil belajar dengan menggunakan Pre-Test dan Post-Test peserta didik di kelas V di MI Plus Nur Rahmah Kota Bengkulu khususnya pada pembelajaran IPAS Materi magnet, listrik, dan teknologinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan metode eksperimen berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di MI Plus Nur Rahmah Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu: untuk mengetahui pengaruh metode eksperimen berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di MI Plus Nur Rahmah Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun beberapa kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan informasi kepada guru di sekolah penelitian ini, bahwa penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan masalah proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

a. Manfaat bagi Siswa:

Dapat meningkatkan dan membantu siswa memahami konsep dengan visualisasi yang menarik dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi Guru:

Memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan mempermudah pembuatan materi ajar yang dinamis dan mudah dipahami.

c. Manfaat bagi Peneliti:

Menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman langsung dalam memilih media pembelajaran IPAS.