

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Saat ini pembelajaran sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Orang hampir selalu melalui banyak proses pembelajaran. Ada banyak faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar individu. Oleh karena itu, setiap orang harus tahu bahwa hasil dari proses pembelajaran jauh lebih baik

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan pendidik yang mampu menciptakan suasana belajar yang variatif dan antekatif sangatlah penting. Sebagai seorang pendidik profesional, peran guru sangat rumit dan tidak terbatas pada interaksi di kelas. Anda juga dapat bekerja sebagai administrator, evaluator, konsultan, dan banyak lagi. Tergantung pada keterampilan Anda. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang tidak melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu penghambat tersebut adalah kemampuan guru dalam mempertahankan tugasnya dalam kinerja. Salah satu keterampilan yang terkait dengan ini adalah penggunaan, penyampaian, dan pengendalian teknologi multimedia pendidikan. Kemampuan yang dimaksud salah satunya adalah penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran.

Wahyuningtyas (2020) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam pegangan mengajar dan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan interaksi yang belum terpenuhi, serta membangkitkan motivasi bagi

siswa. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran memerlukan pengoptimalan yang optimal. Pengoptimalan media pembelajaran memberikan pengalaman yang kaya bagi siswa dalam bentuk media audio, visual, dan multimedia. Pembelajaran dengan guru sebagai media utama membuat siswa bosan dan tidak tertarik pada materi yang diajarkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi pada pelaksanaan pembelajaran agar bisa memperkuat fokus dan semangat siswa dalam belajar. Daniyati, (2023) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai mediator antara guru dan siswa dalam lebih mengerti pelajaran dengan tepat dan benar.

Permasalahan yang kerap kali muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, anak-anak lebih banyak mendapatkan pelajaran secara teoritis. Di dalam kelas proses pembelajaran diarahkan bagi anak-anak untuk mengerti isi dari materi pelajaran yang berbasis teori. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Akibatnya, siswa tidak mendapat paparan materi pendidikan. Yang paling penting adalah materi yang diberikan kepada siswa yang terlibat aktif dalam proses yang kosong. Kurangi pembelajaran yang diperlukan agar siswa memahami apa yang harus dipelajari agar dapat memberikan hadiah kepada siswa yang telah disajikan dengan sangat baik. Agar siswa tidak mudah menguasai materi, namun

gerakannya dilakukan dari area kosong. Prioritas siswa harus diberikan kepada pemahaman siswa untuk memastikan bahwa mereka menguasai area yang benar. Dalam proses kosong juga penting untuk memberikan dampak yang menentukan pada hasil yang dihasilkan, nama siswa yang mengumpulkan materi. Artinya, proses kosong dan operasional relevan dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Media pembelajaran menjadi sebuah penunjang keberhasilan pada kegiatan belajar. Guru hendaknya menyeimbangkan apa yang disukai oleh siswanya sehingga guru dapat berupaya menggabungkan apa yang disukai oleh siswa dengan pembelajaran di kelas, siswa terkadang lebih fokus terhadap apa yang mereka lihat media visual hal itu bisa menjadi upaya guru menggunakannya sebagai media pembelajaran. Pada kegiatan proses belajar mata pembelajaran IPAS ditemukan guru masih menggunakan teknik pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik, sehingga siswa merasa cepat bosan pada ketika ikut dalam kegiatan belajar.

Berlandaskan observasi melalui pengamatan secara langsung dengan guru kelas III, dan juga peneliti melihat langsung rekapan nilai, semester satu mulai dari nilai hasil penilaian sumatif dan juga penilaian formatif yang berada di sekolah UPT SDN 4 Makale Utara, terdapat Jumlah siswa seluruhnya 23 orang, terdiri dari 8 perempuan dan 15 laki-laki. Data yang didapatkan berdasarkan hasil IPAS hanya 10 orang siswa standar KKTP dan 13 orang siswa yang belum mempunyai standar KKTP. Hasilnya diberikan kepada banyak siswa yang masih menguasai materi pelajaran, yang mengakibatkan hasil kosong. Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran IPAS yaitu 70.

Pendidikan Sains merupakan suatu proses pembelajaran terpadu yang memadukan berbagai metode pembelajaran dengan berbagai konsep materi bagi peserta didik dalam bidang fokus yang luas (Rusilowati, 2022). Studi tentang alam dan teknologi membantu siswa belajar lebih banyak tentang alam. IPA tidak pernah dilihat sebagai kennis yang sangat menarik, tetapi juga sebagai cara untuk mengamati dan mempelajari apa yang ada di sekitar kita, khususnya pada alam, oleh karena itu IPAS bukan hanya menitikpada penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga bagian dari untuk mengerti tentang sebuah proses dan bisa memilih sikap yang ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan penggunaan media Storyboard dan menerpakan Project Based Learning, anak-anak akan sangat lebih mengerti isi pelajaran yang mereka telah baca, dan mengiatnya dan pembelajaran juga terasa hidup dan menyenangkan juga penuh makna.

Project Based Learning (PJBL) Pembelajarannya berpusat pada siswa pada kegiatan siswa dan konsep serta prinsip pendekatan terhadap konsep sesuai dengan masalah yang dihadapi siswa dan topik relevan yang termasuk dalam proyek. Melalui PBJL kegiatan belajar membantu siswa dengan berbagai pengetahuan dan nilai untuk penciptaan produk, terkait dengan materi pendidikan dan materi yang ingin mereka pelajari. Produk yang didistribusikan dapat digunakan dalam bentuk media elektronik, media cetak, teknologi yang kompatibel, karya tulis. Distribusi produk dapat dilakukan melalui media daring, puluhan

kegiatan lainnya. Berdasarkan evaluasi telah digunakan dalam berbagai proses dalam resensi produk, namun tetap dapat digunakan secara berlebihan dalam beberapa minggu mendatang.

Storyboard adalah desain umum untuk alur cerita yang terbuka dan terstruktur dan sesuai dengan semua spesifikasi dan desain. Bisa juga dikatakan storyboard adalah serangkaian kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai, yang akan berubah menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh yang akan berubah menjadi sebuah cerita yang unik dan singkat.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah pemanfaatan media storyboard dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dilakukan Kegiatan Pengkajian Kegiatan Kelas (PTK) untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran *Storyboard* dengan menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk “Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pembelajaran IPAS kelas III UPT SDN 4 Makale Utara”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis media *Storyboard* dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai acuan strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPA.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan daya imajinasi dalam pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media *storyboard*

c. Bagi guru

Dapat mengetahui hal-hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

d. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan sebagai masukan dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar dan untuk mengetahui fakta-fakta yang terjadi dalam dunia pendidikan.