

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang saling berkaitan guna membangkitkan keaktifan dan potensi yang dimiliki dalam diri seseorang yang dilakukannya dengan sadar sehingga pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses yang dinamakan belajar karena pendidikan seseorang dapat diperoleh melalui ilmu pengetahuan maupun pengalaman yang berharga. Pendidikan juga merupakan faktor penentu pembentukan pribadi manusia sehingga dengan hal ini tentu saja menjadi tolak ukur yang mempengaruhi kemajuan negara dalam bidang pendidikan. Tujuan pendidikan menurut Noor (2018 :19) yang mengacu pada tujuan pendidikan secara umum dalam pasal 3 UU DIKNAS No. 20 Tahun 2003, sebagai berikut:

“Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang lebih beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa , berakhlak mulia, sehat berilmu, sehat cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hakikat pembelajaran menurut Arafat (2018: 57) adalah suatu proses di mana peserta didik melibatkan diri dengan lingkungannya untuk mengubah perilaku mereka dan menjadikannya lebih baik dari sebelumnya. perilaku mereka dan menjadikannya lebih baik dari sebelumnya. Agar pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan, suatu proses pembelajaran yang efektif harus berfokus pada faktor-faktor yang benar-benar penting dalam pelaksanaannya. terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan secara kreatif menciptakan suasana belajar yang ramah dan tepat guna untuk mewujudkan hal tersebut. tindakan yang disengaja yang dilakukan orang melalui praktik atau pengalaman yang

mengarah pada perubahan perilaku dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik sehingga pada akhirnya akan menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Ada banyak pengaruh signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, ekonomi, perilaku, dan bidang lainnya, di era digital kontemporer ini. Berdasarkan hal di atas, harus ada metode yang efisien untuk membimbing dan mendidik kaum muda agar menjadi anggota masyarakat yang baik. Seiring perkembangan teknologi, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain game daring, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, kurang berkomunikasi dengan orang tua, dan bahkan kehilangan minat di sekolah. Anak-anak menjadi kurang berinteraksi dengan orang tua, menghabiskan lebih banyak waktu bermain game daring, kehilangan minat dalam belajar, dan menjadi kurang tanggap maupun peduli terhadap lingkungan sekitar.

Fakta lain yang membuat kemajuan teknologi menjadi merugikan adalah kenyataan bahwa teknologi internet memengaruhi perilaku dan gaya hidup generasi saat ini. Anak-anak zaman sekarang terbiasa dengan internet yang diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, *smartphone*, laptop, ponsel, dan gadget lainnya. Banyak dari mereka yang menggunakan kemajuan teknologi ini terutama untuk hiburan dan mencari informasi daripada sebagai cara untuk belajar (Chalim & Anwas, 2018).

Buku didalam dunia pendidikan merupakan sumber ilmu dan gudang ilmu yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman seseorang. Namun keberadaan buku sudah jarang ditemukan atau digunakan walaupun masih ada di beberapa tempat, hal ini disebabkan perkembangan zaman yang serba modern dan serba instan dengan kemajuan teknologi yang sudah sangat pesat seperti saat ini. Kehadiran jejaring sosial di era sekarang ini telah mengubah dunia melalui *evolusi* teknologi, sebagai alat komunikasi terbaik.

Namun, jika berbicara tentang penggunaannya di kelas sampai pada penggunaannya sedikit guru dan khususnya siswa yang menyadari bahwa

media sosial juga dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka . di dalam tren ini terus berlanjut, media sosial akan menjadi berbahaya bagi remaja. Ketika dalam kelas, sangat sedikit guru dan khususnya siswa yang menyadari bahwa media sosial juga dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Apabila tren ini terus berlanjut, media sosial akan menjadi berbahaya bagi remaja.

Tetapi untuk mengimplementasikan semua hal di atas tentunya perlu adanya pendekatan atau metode yang dapat meralisasikan proses pembelajaran yang diinginkan, agar peserta didik menjadi lebih bersemangat dan puas selama proses pembelajaran serta mampu memanfaatkannya secara maksimal, seorang pendidik harus kreatif dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di SD Negeri 1 Tambi diketahui bahwa prestasi belajar yang dimiliki siswa masih rendah yang diperoleh dari Penilaian Tengah Semester (PTS) Tema 7 khususnya pada sub tema 1, dari 27 peserta didik hanya 10 peserta didik yang tuntas dan 17 peserta didik tidak tuntas atau mendapat nilai yang kurang dari KKM yaitu 76. Tabel hasil nilai penilaian tengah semester kelas III Tema 1 sub tema 1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Nilai PTS Tema 1 Sub Tema 1 Tahun Ajaran 2023/2024 SD Negeri 1 Tambi

Tahun	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata Nilai
2023/2024	27	86	52	69

Tabel diatas menunjukkan data hasil nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Tema 7 SubTema 1 tahun ajaran 2023/2024 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki nilai yang dibawah KKM yang ditentukan yaitu 76. Masalah tersebut diperoleh dari siswa kurang memiliki minat dan motivasi belajar, hanya mendengarkan, menghafal, dan menyalin materi yang disampaikan pendidik tanpa memahami penerapannya, serta proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Pendidik juga jarang memasukkan permasalahan dunia nyata di kelas, sebaliknya mereka lebih berfokus pada teori dan jarang menggunakan model dan alat bantu pembelajaran yang inovatif.

Hal diatas dapat dibuktikan dengan masih digunakannya model pembelajaran yang bersifat konvensional dimana pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar serta pendidik jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif tetapi hanya menggandakan model pembelajaran yang ditinggalkan secara turun temurun baik sarana maupun prasarana yang digunakan sehingga menjadikan siswa kurang minat dan motivasi dalam belajar. Selain itu, minat belajar siswa mungkin kurang optimal dan hasil belajar siswa mungkin menurun karena pendidik tidak bisa dekat dengan siswa dan menggunakan metode dan model pembelajaran berbeda yang menyenangkan bagi siswa (Susanti, S. 2021). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa lebih nyaman dalam proses belajar. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Prayitno & Mardianto, 2020; Rosmiati & Lestari, 2021). Media pembelajaran mempunyai pengaruh positif seperti siswa tidak cepat bosan, motivasi belajar meningkat, dan juga berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadi alat peraga yang memudahkan pendidik dalam pemberian materi sehingga penggunaan media pembelajaran ini sangat penting bagi aktivitas kegiatan pembelajaran.

Apabila model pembelajaran yang tepat tidak digunakan maka media pembelajaran tidak dapat berfungsi. Untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, pendidik juga dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dan berhasil sebagai bagian dari upayanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Oleh karena itu, untuk memberi inspirasi kepada siswa dan mencapai hasil belajar yang diharapkan, pendidik memegang peranan penting dalam menerapkan atau memilih model pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk memberi inspirasi kepada siswa dan mencapai hasil belajar yang diharapkan, pendidik memegang peranan penting dalam menerapkan atau memilih model pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar (Kamarudin & Yana, 2021). Masalah tersebut masih perlu segera diatasi agar prestasi belajar siswa dapat berjalan dengan baik. Untuk itu, pendidik harus mampu menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mendorong terjadinya interaksi positif antara pendidik dan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk itu, pendidik harus mampu menggunakan metode, media, dan model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mendorong terjadinya interaksi positif antara pendidik dan siswa sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Alasan penulis memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* ini karena model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran serta mendorong tingkat kemandirian siswa didalam kelas. Peserta didik atau siswa diberi tanggung jawab penuh untuk menyelesaikan tugas tugas. Model *Problem Based Learning* juga dapat menyeimbangkan antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan kolaborasi tim melalui kerja kelompok, sehingga siswa memungkinkan dapat mengembangkan keterampilannya secara berintegritas (Sidik et al., 2023)

Problem Based Learning menurut (Kristiana & Radia (2021) adalah model pembelajaran yang dimana peserta didik dituntut untuk melakukan langkah-langkah berdasarkan ilmiah dalam memecahkan suatu permasalahan guna mendapat hal tentang masalah yang dihadapinya, untuk itu siswa dituntut untuk memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut model *Problem Based Learning*, siswa harus terlebih dahulu memahami suatu masalah dan kemudian mencatat pengetahuan yang dibutuhkan untuk melanjutkan ke tahap pemecahan masalah. Dalam model *Problem Based Learning*, siswa harus terlebih dahulu memahami suatu masalah dan kemudian mencatat pengetahuan yang dibutuhkan untuk melanjutkan ke tahap pemecahan masalah. Agar tujuan dan isi pembelajaran dapat tercapai, paradigma *Problem Based Learning* ini memerlukan bantuan berupa pemilihan media yang tepat. Teknologi digital merupakan salah satu media yang dapat digunakan.

Dibalik banyaknya hal positif dari pemanfaatan teknologi, menurut Munawaroh (2022) di zaman sekarang ini ternyata terdapat juga dampak buruk yang muncul apabila peserta didik menggunakan media sosial dengan tidak sebagaimana mestinya maka akan berpengaruh terhadap hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti halnya peserta didik menjadi malas dalam belajar, sering mengakses hal yang yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa meniru berbagai hal yang dilihat dimedia sosial yang mungkin memiliki pengaruh yang buruk bagi siswa seperti melalui sinetron, film, drama korea dan lain sebagainya sehingga menjadikan siswa akan mengalami penurunan prestasi siswa. Diharapkan dengan menerapkan teknologi dalam pendekatan *Problem Based Learning*, siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri, yang akan membantu mereka belajar lebih efektif. Diharapkan dengan menerapkan teknologi dalam pendekatan *Problem Based Learning*, siswa akan dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri, yang akan membantu mereka belajar lebih efektif.

Siswa juga dapat menggunakan teknologi digital yang berbasis media sosial dengan cara nyaman yang tidak hanya untuk memperluas pengetahuan mereka saja, tetapi juga mengasah keterampilan analisis siswa serta dapat juga mengakses berbagai informasi yang diperoleh, tanpa terasa dapat meningkatkan keterampilan mereka seiring berjalannya waktu. Dengan menggunakan dukungan materi pembelajaran, seseorang juga dapat menemukan lebih banyak informasi untuk ditambahkan ke materi pembelajaran dari platform media sosial seperti *YouTube*, yang menawarkan video yang membantu membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami (Meiriza, M. S., & Sebayang, A. R. T. 2023).

Seiring dengan pesatnya pertumbuhan teknologi dan komunikasi informasi, hal ini membantu dunia pendidikan untuk menciptakan media digital sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Semakin banyaknya fitur media digital yang semakin mudah diakses, pendidik merasa terbantu dalam mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan efektif sehingga melibatkan siswa karena layar menampilkan elemen suara dan gambar, dapat didengar dan dilihat, salah satunya adalah penggunaan *YouTube*.

YouTube dibuat tersedia bagi orang-orang untuk menemukan informasi video dan menonton langsung. Seiring dengan banyaknya jenis media sosial yang ada, *YouTube* termasuk dalam kategori media yang sering untuk diakses. Pemanfaatan penggunaan *YouTube* lebih praktis dan dapat langsung diaplikasikan sesuai dengan beragam tuntutan dan keinginan pengguna contohnya seperti demonstrasi memasak, penggunaan aplikasi komputer atau telepon pintar, daur ulang sampah, metode yang berguna untuk menyelesaikan tugas yang sebelumnya sulit atau tidak efektif, pengembangan bakat baru, dan banyak masih lagi.

Jika dilihat dari sudut pandang pembelajaran, *YouTube* adalah platform yang mengutamakan fitur berbagi video, yang memungkinkan siswa mendengarkan dan berbagi konten tentang mata pelajaran yang sedang mereka pelajari. Oleh karena menurut Pribowo, F. S. P. (2022) video

audio visual pada media sosial *YouTube* ini dapat dipakai sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dan membantu belajar siswa dimana saja dan kapan saja seperti belajar dari rumah ketika kegiatan belajar disekolah selesai.

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media sosial *YouTube* ini mampu untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang tidak hanya berkaitan dengan peningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir saja melainkan bagaimana cara siswa mampu mengatasi permasalahan yang dihadapinya dengan efektif serta kreatif, sehingga kedepannya mampu untuk meningkatkan kepaduan antara peserta didik dan para pendidik.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian yang ditampilkan pada bagian belakang latar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Masih rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia yang ditandai dengan tingkat prestasi belajar yang rendah.
- b. Perlunya upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan berbagai pendekatan atau metode pembelajaran yang efektif.
- c. Masih ada sebagian siswa yang belum mampu untuk berpikir secara kritis dan mandiri terkait masalah yang dihadapinya
- d. Peserta didik masih sulit untuk memperhatikan penjelasan pendidik terkait materi yang dipelajarinya sehingga prestasi belajar siswa menurun.
- e. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan hanya fokus pada teori, kurang menggunakan model dan sarana pembelajaran yang inovatif,
- f. Terdapat beberapa siswa SD Negeri 1 Tambi, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo yang masih mendapatkan nilai yang kurang dari

KKM pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Tema 7 khususnya pada sub tema 1.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki pembatasan masalah seputar penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa berbantu media sosial *YouTube* di SD Negeri 1 Tambi, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media sosial *YouTube* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri 1 Tambi?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari permasalahan berikut :

1. Mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri 1 Tambi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Selain baik juga sebagai sumber ilmu pengetahuan atau rujukan berupa konsep dan teori yang mendukung penelitian tambahan yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar, manfaat penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian dan tambahan ilmu pengetahuan di bidang akademik yang akan mendukung

penelitian selanjutnya berkaitan dengan prestasi belajar siswa di sekolah dasar.

- b. Sebagai bahan bantu dan pengembangan untuk penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengguna diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media sosial *YouTube* ini dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- b. Bagi penulis diharapkan dapat menyampaikan pengetahuan yang diperolehnya dan bermanfaat untuk kedepannya.

