

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Bagi semua pendidik atau tenaga kependidikan yang ingin mempelajari dan memahami pendidikan, perlu mengetahui bahwa hakikat peserta didik yaitu sebagai subjek pendidikan yang memerlukan hasil pendidikan yang memadai pada masa perkembangannya. Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sikap spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat, bangsa dan negara.

Sistem pendidikan Indonesia perlu terus maju dan berkembang dengan tuntutan zaman. Salah satu bentuk perkembangan dapat dilihat dari penerapan model dan sumber belajar yang kreatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran abad 21. Model pembelajaran yang sesuai dapat mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis, sedangkan sumber belajar yang beragam dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Di zaman digital ini, pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Guru diharapkan tidak hanya menguasai konten, tetapi juga mampu memanfaatkan beragam sumber belajar

seperti situs *web* pendidikan yang menyediakan materi, video, dan modul pembelajaran, serta *platform* pembelajaran daring. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran serta membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan mereka (Yana & Adam, 2019). Hal ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif serta dapat memenuhi tantangan pembelajaran di abad 21.

Namun dalam praktiknya, sistem pendidikan di Indonesia menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berfokus pada pembelajaran secara pasif. Pendekatan ini belum cukup efektif untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dinamika kehidupan yang terus berubah, sejalan pada era globalisasi dan digitalisasi saat ini penggunaan teknologi dan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran akan menjadi relevan untuk dapat meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Meskipun teknologi dapat memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, namun tidak setiap penerapan model pembelajaran perlu memanfaatkan teknologi, model pembelajaran yang berbeda memiliki tujuan pembelajaran dan sintaks yang berbeda. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dapat dilihat dari aktivitas belajar, hasil belajar peserta didik dan cara guru mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar juga dapat dilihat dari *output* yang dihasilkan peserta didik baik dalam ranah afektif, kognitif ataupun psikomotorik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang mengutamakan pemahaman mengenai alam semesta dan semua fenomena yang ada di dalamnya,

termasuk makhluk hidup, benda, energi, serta perubahan yang terjadi. IPA tidak hanya memberikan fakta, tetapi juga menekankan keterampilan proses sains, seperti melakukan observasi, menafsirkan, memprediksi, mengidentifikasi variabel, dan mengomunikasikan hasil. Oleh karena itu, rendahnya skor sains menjadi tanda penting untuk memperkuat strategi pembelajaran dan penguasaan terhadap konsep-konsep IPA sejak pendidikan dasar. Jadi, IPA memiliki peran penting di sekolah dasar, sehingga peserta didik perlu memiliki pemahaman dan keterampilan tentang IPA atau sains. Pembelajaran IPA di sekolah dasar, bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan proses sains, dan memberikan peserta didik pengetahuan dasar mengenai konten dan konsep sains atau IPA.

Penerapan pembelajaran IPA di sekolah dasar harus melibatkan aktivitas eksplorasi, pengamatan langsung, serta pengalaman nyata supaya peserta didik dapat memahami konsep secara menyeluruh dan bermakna. Pembelajaran IPA mempelajari makhluk hidup serta berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar, sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran IPA pada dasarnya menuntut peserta didik untuk dapat memahami konsep yang dikemas secara terpadu dalam beberapa bidang ilmu (Oktavia, 2019). Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA memerlukan pendekatan yang khusus. Menurut (Wulandari et al., 2024) hal tersebut memaksa guru untuk mampu menggabungkan beberapa materi menjadi satu topik bahasan yang menarik sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh. Pembelajaran IPA yang ideal di sekolah dasar, seharusnya berfokus pada pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata, dan memanfaatkan pendekatan

kontekstual dan saintifik. Hal ini melibatkan aktivitas seperti praktikum sederhana, kunjungan lapangan (*study tour*), penggunaan media konkret, dan diskusi kelompok yang dapat membuat peserta didik belajar melalui pengalaman langsung.

Pada prosesnya, pembelajaran IPA di sekolah dasar harus mampu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif. Selain itu, pembelajaran IPA harus mampu menstimulus aktivitas peserta didik sehingga mereka terlibat secara aktif dan termotivasi dalam belajar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar seharusnya juga mengembangkan keterampilan berpikir seperti berpikir kreatif, kritis, dan analisis yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan, terutama di era informasi dan teknologi yang menuntut pemecahan masalah secara cepat dan tepat.

Namun dalam praktiknya, guru sulit merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas (Wahyuni et al., 2021). Bahwa dalam proses pembelajaran harus didukung oleh penerapan model pembelajaran yang sesuai serta bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Wulandari et al., 2024) bahwa guru harus berinovasi untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran tertentu yang disertai dengan perangkat pembelajaran sebagai pendukung di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dan bahan ajar yang inovatif dan interaktif akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien, serta mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuannya secara aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara guru wali kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang pada tanggal 9 September 2024, diketahui bahwa guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centered learning*, dalam pendekatan ini guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru menyampaikan metode pembelajaran yang digunakan masih memiliki kelemahan yakni peserta didik hanya menjadi pendengar, merasa takut atau tegang saat diberikan pertanyaan, serta cenderung bosan saat diberikan tugas. Selain menggunakan pendekatan dan metode tersebut guru juga menyampaikan permasalahan dalam pembelajaran IPAS yakni kurangnya variasi model pembelajaran yang menarik, rendahnya keberanian peserta didik untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, serta kurangnya penggunaan bahan ajar yang interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang terjadi belum sepenuhnya mendukung keaktifan dan kenyamanan belajar peserta didik, peserta didik lebih sering menjadi pendengar pasif daripada terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan sendiri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wati et al., 2021) bahwa pembelajaran IPA yang dilaksanakan pada suatu sekolah masih bersifat monoton pada guru dan sumber belajar yang digunakan belum tersedia dengan baik sehingga berdampak dengan proses pembelajaran dan hasil belajar.

Permasalahan yang teridentifikasi dari wawancara ditindak lanjuti dengan observasi, peneliti mengamati pembelajaran IPAS melalui observasi yang dilakukan pada tanggal 10 September 2024. Berdasarkan hasil observasi, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dominan menggunakan metode ceramah dan

tanya jawab dengan menggunakan model konvensional. Saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi ekosistem dengan menggunakan media presentasi berupa *powerpoint*. Selain itu, bahan ajar yang digunakan hanya berfokus pada buku paket tanpa adanya variasi dari bahan ajar lain dan penjelasan lisan dari guru. Pada awal pembelajaran materi ekosistem, peserta didik menunjukkan sangat antusias dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik aktif bertanya, menyampaikan pendapat, dan menanggapi pertanyaan dari guru. Antusias ini muncul karena diawal pembelajaran, peserta didik masih tertarik dengan topik baru yang dikenalkan serta adanya tampilan media dari *powerpoint* yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Namun, antusias tersebut mulai menurun dan merasa bosan di pertengahan sesi. Hal ini terlihat dari peserta didik mulai kehilangan fokus terhadap penjelasan guru, terdapat 15 dari 34 peserta didik yang mulai asyik mengobrol dengan teman sebangku yang membuat guru bertanya tidak ada satupun peserta didik yang menjawab, memainkan benda di sekitar mereka bahkan ada yang mulai bergerak keluar dari tempat duduk. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil identifikasi karakteristik peserta didik melalui observasi kegiatan pembelajaran, dari 34 peserta didik di kelas tersebut terdapat 18 peserta didik aktif, yang sering menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi, 16 peserta didik yang pasif cenderung diam dan kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan belajar tidak merata yang berdampak pada hasil belajar kognitif yang belum optimal. Untuk mencapai hasil belajar kognitif, diperlukan adanya inovasi mengenai penerapan

model pembelajaran yang berfokus pada cara berpikir peserta didik dalam penyelesaian masalah yang terkait kehidupan nyata.

Menurunnya keterlibatan peserta didik mengakibatkan keaktifan dalam pembelajaran menurun sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Slameto, 2010) mengemukakan bahwa kurangnya perhatian atau konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran akan menghambat masuknya informasi ke dalam memori yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal yang membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar di kelas, akibatnya dapat menurunnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang akan dapat mempengaruhi hasil belajar yang kurang memuaskan.

Selain observasi proses kegiatan pembelajaran, peneliti juga mengamati kondisi sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa SDN Gunung Sekar 2 Sampang memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sekolah telah menyediakan fasilitas *Chromebook* yang digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar, memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam konteks pembelajaran tertentu, serta memiliki akses internet melalui jaringan Wi-Fi di lingkungan sekolah. Setiap ruang kelas juga telah dilengkapi dengan LCD proyektor dan speaker, yang membuat guru dapat menampilkan media/ bahan ajar digital secara lebih maksimal. Namun, meskipun fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi telah tersedia, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas masih didominasi oleh model konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan keterlibatan

peserta didik belum merata. Hal ini terlihat dari penurunan antusias peserta didik di tengah pembelajaran, serta perbedaan karakteristik antara peserta didik aktif dan pasif.

Berdasarkan wawancara dan observasi terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS yang didukung oleh nilai hasil belajar yang tidak maksimal. Berdasarkan dokumen yang didapat oleh guru data penilaian akhir sumatif, diketahui bahwa mata pelajaran IPAS memperoleh nilai rata-rata paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu 75,6. Nilai ini belum mencapai ketuntasan secara klasikal karena peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni 75, dari 34 peserta didik di kelas tersebut, hanya 15 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 19 peserta didik belum mencapai KKTP. Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar kognitif IPAS yakni dengan penerapan model pembelajaran yang didukung dengan penggunaan bahan ajar interaktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yakni model *problem based learning* dengan menggabungkan bahan ajar sebagai alat bantu untuk menambah antusias serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Penerapan model *problem based learning* juga diperlukan bantuan penggunaan bahan ajar yang menarik, sehingga dapat menambah antusias dan menarik minat peserta didik dalam belajar di kelas. Guru dapat mengoptimalkan model *problem based learning* dengan berbantuan bahan ajar interaktif elektronik yakni *e-magazine* CERNA. *E-magazine* CERNA ini dibuat khusus untuk menyajikan materi IPAS dengan tampilan visual menarik, cerita yang berfokus pada masalah, dan

kegiatan yang menantang kemampuan berpikir peserta didik. Penggunaan *e-magazine* CERNA ini tidak hanya menambah sumber belajar, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih mudah mengerti konsep melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada proses pembelajaran dengan menekankan pada pemecahan masalah dunia nyata sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Model *problem based learning* berkaitan dengan konsep pembelajaran yang memecahkan masalah yang bermakna relevan dan kontekstual. Penerapan model *problem based learning* di sekolah dasar dilakukan dengan mengaitkan masalah-masalah di kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan kehidupan dan topik materi pembelajaran. Model *problem based learning* dapat diterapkan melalui pembelajaran dengan guru memberikan topik permasalahan yang nantinya peserta didik diminta menganalisis dan mengeksplorasi masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan (Oktavia, 2019) yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPA akan mudah dipahami peserta didik apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam adalah materi sistem pencernaan manusia. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah sistem pencernaan manusia, karena memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sistem pencernaan manusia merupakan materi yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik seperti kebiasaan makan, pentingnya menjaga kesehatan tubuh, penerapan pola makanan yang sehat serta pengenalan

organ-organ pencernaan dan fungsinya. Hal ini menjadikan materi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat mengaitkannya dengan pengalaman pribadi.

Materi ini bersifat konkret dan aplikatif, namun, materi ini disampaikan oleh guru melalui hafalan nama organ dan istilah ilmiah yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami fungsi dan prosesnya. Pemilihan materi sistem pencernaan manusia juga didasarkan pada ketersediaan bahan ajar digital berupa *e-magazine* CERNA yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Kemudian materi sistem pencernaan manusia sangat cocok dikembangkan melalui model *problem based learning*. Proses pencernaan dan permasalahan seputar pola makan, gangguan pencernaan, atau kebiasaan makan merupakan masalah nyata yang dapat dijadikan stimulus dalam pembelajaran berbasis masalah.

Problem based learning memberikan penekanan kepada peserta didik untuk terlibat dalam masalah yang kompleks dan menantang. Hal ini menjadikan peserta didik secara mandiri dapat memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman, sementara tugas guru menjadi fasilitator proses pembelajaran dari pada berfokus pada memberikan pengetahuan (Mardiyana et al., 2021). *Problem Based Learning* dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian peserta didik. Hal ini karena model ini berfokus untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran (D. T. Dewi, 2020).

Salah satu bahan ajar digital yang terintegrasi dengan pembelajaran teknologi sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yakni *e-magazine*. Menurut (Rohmah et al., 2020) *e-magazine* merupakan inovasi dalam pengembangan media

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat membantu peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan. *E-magazine* merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan informatif dengan menggabungkan teks, gambar, dan grafis yang dapat diakses secara digital. *E-magazine* memberikan tampilan yang lebih menarik melalui teks, gambar, video, dan elemen interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *e-magazine* menjadikan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

E-magazine CERNA salah satu bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan model *problem based learning*. *E-magazine* CERNA merupakan bahan ajar digital yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk menyampaikan materi sistem pencernaan manusia yang interaktif dan menarik dengan menampilkan ilustrasi organ pencernaan, mekanisme sistem pencernaan, serta kegiatan berbasis masalah. CERNA merupakan gabungan dari cerita edukasi dengan visualisasi gambar interaktif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep ilmiah terkait dengan nutrisi dan anatomi pencernaan manusia. Melalui penerapan model *problem based learning* yang terintegrasi dengan bantuan *e-magazine* CERNA pada pembelajaran IPAS bertujuan untuk membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, relevan, aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pembelajaran yang cocok untuk menerapkan model *problem based learning*. Menurut Kemdikbud dalam (Septiana &

Winangun, 2023) IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungannya. Penggunaan *e-magazine* CERNA dalam pembelajaran yang berbasis *problem based learning* dapat memperkuat proses belajar, terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Penelitian yang mendukung dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh (Koto et al., 2021) menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebelum penerapan model *problem based learning* sebesar 41,5% dan rata-rata hasil *posttest* setelah menggunakan model *problem based learning* menjadi 71,25% sehingga terdapat selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 29,75%. Sedangkan pada kelas kontrol dengan penerapan menggunakan model konvensional nilai *pretest* sebesar 42,5% dan nilai *posttest* sebesar 12,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media visual berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 005 Langgini.

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Dwiyanti et al., 2023) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen sebesar 81,81% dengan kategori sangat tinggi dan kelas kontrol sebesar 52,74% dengan kategori sedang. Hasil analisis inferensial yakni *t* hitung sebesar 10,26% dan *t* tabel sebesar 1,99% pada taraf signifikansi 5%. Sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan aplikasi *liveworksheet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh

(Adhan et al., 2023) menunjukkan bahwa uji hipotesis dengan analisis statistik *uji-t paired samples test* mendapatkan hasil signifikansi (*1-tailed*) sebesar $< 0,01 < 0,005$ dapat ditarik kesimpulan bahwa *problem based learning* berbantuan *e-magazine* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas bahwa pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna, apabila proses kegiatan pembelajaran berhasil dengan memberikan cara belajar yang efektif kepada peserta didik. Sehingga peserta didik dapat belajar lebih mudah, hasil belajar kognitif meningkat, serta mendorong peserta didik berpikir kritis dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Peneliti menggunakan *e-magazine* sebagai salah satu bahan ajar pendukung dalam penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran karena adaptasi dengan perkembangan teknologi, hal ini dilihat bahwa anak-anak saat ini berkembang dan tumbuh dalam suasana yang penuh dengan teknologi digital. Penggunaan *e-magazine* sebagai sumber belajar adalah salah satu langkah untuk mengenalkan kepada peserta didik bahwa bahan ajar bukan hanya berupa buku cetak melainkan dapat disajikan dalam bentuk majalah elektronik.

E-magazine menyajikan format yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan buku teks konvensional dengan penggunaan gambar, video, animasi, serta menyajikan informasi dalam bentuk cerita, kuis, permainan atau eksperimen yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menumbuhkan kemampuan untuk mengakses, menganalisis serta mengevaluasi informasi dari beragam sumber. Selain itu, *e-magazine* dapat diakses melalui berbagai alat elektronik seperti laptop atau *iPad* dan *smartphone*, sehingga lebih mudah dan

diakses, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri dan mengulangi materi yang sulit dipahami atau menjelajahi topik sesuai minat. Maka, dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *E-Magazine* CERNA Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

Adakah pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan *e-magazine* CERNA terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* berbantuan *e-magazine* CERNA terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaar, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi atau wawasan baru terutama pada bidang pendidikan dalam penerapan model pembelajaran khususnya

pada model *problem based learning* berbantuan *e-magazine* CERNA terhadap hasil belajar kognitif IPAS pada siswa kelas V.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Mendapatkan ilmu pengetahuan baru pada pembelajaran IPAS dengan model *problem based learning* berbantuan *e-magazine* CERNA, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik serta peserta didik dapat memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dan informasi baru terkait model pembelajaran dan bahan ajar digital yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dari bahan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yakni hasil belajar dan mutu pendidikan.

1.5 Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok bahasan agar penelitian dapat terarah dan memudahkan dalam pembahasan. Maka, penelitian ini dibatasi pada materi sistem pencernaan manusia hanya sampai sub bab zat makanan dan pola makan gizi seimbang yang dilakukan di kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang serta hasil belajar hanya dibatasi ada hasil belajar kognitif.

1.6 Definisi Istilah

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *E-Magazine* CERNA Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas V SDN Gunung Sekar 2 Sampang”, maka diperlukan penegasan istilah dari judul tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran.

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan *e-magazine* CERNA

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang proses kegiatan pembelajarannya menekankan peserta didik pada memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. *E-magazine* CERNA bahan ajar digital yang dirancang untuk menyampaikan materi mengenai sistem pencernaan manusia yang interaktif dan menarik. Model *problem based learning* dengan berbantuan *e-magazine* CERNA ini dapat melatih peserta didik untuk dapat berpikir kritis dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan hasil belajar kognitif.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang domainnya berfokus pada kinerja otak seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas.