

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap pendidikan awal yang menyediakan layanan pendidikan bagi peserta didik untuk membentuk masa depan mereka. Hal ini dilakukan dengan menyelenggarakan pendidikan bermutu dan berkarakter, seiring oleh Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945. Kurikulum yang berlaku di SD sekarang yaitu kurikulum merdeka. Ciri khusus pada kurikulum ini untuk menunjukkan secara tegas mengelompokkan capaian pembelajaran peserta didik berdasarkan fase pertumbuhan anak (Aliyah dkk., 2024). Dalam pembelajaran memuat beberapa mata pelajaran, antara lain yaitu pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk membantu peserta didik dalam pengembangan berbagai keterampilan dan pemahaman yang penting untuk pertumbuhan akademik dan sosial mereka. Menurut Dewi dkk., (2023), IPAS yaitu akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang berarti bagian integral dari kurikulum di tingkat dasar. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan alam (contohnya biologi, fisika, dan kimia) juga ilmu sosial (contohnya sejarah, geografi, dan ekonomi) (Harefa & Sarumaha, 2020). Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah untuk memperluas pengetahuan peserta didik tentang dunia sekitar mereka, mempromosikan pemikiran kritis, membangun keterampilan penelitian, dan membantu mereka menjadi warga yang terampil dan berpengetahuan. Dengan

demikian, pembelajaran IPAS diharapkan mampu menciptakan landasan yang kuat untuk perkembangan peserta didik di masa depan (Asmara dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS di SD kerap menghadapi berbagai tantangan, terutama pada mata pelajaran IPAS yang memerlukan partisipasi aktif peserta didik. Di SDN 205/IV Kota Jambi, metode pengajaran yang digunakan saat ini cenderung monoton, dan kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang terlibat dan lebih pasif. Padahal keberhasilan pembelajaran IPAS seharusnya tidak hanya dinilai dari pemahaman teori, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan di kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka kompetensi hasil belajar bukan lagi di hitung dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan point-point kuantitatif melainkan dengan menentukan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

KKTP merupakan standar yang ditentukan dari sekolah untuk memastikan bahwa peserta didik telah memenuhi kompetensi yang diharapkan. Akan tetapi, kenyataannya menunjukkan bahwa banyak peserta didik menghadapi hambatan dalam mencapai KKTP. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa, model pembelajaran yang biasa dipakai guru hingga kini yakni model pembelajaran *Problem Based Learning*. Walaupun guru sudah memberlakukan prinsip-prinsip pengajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Namun hasil belajar pada tahun terakhir belum banyak yang mencapai KKTP. Pada tahun ajaran 2023/2024 KKTP yang ditetapkan sekolah pada pembelajaran IPAS adalah 75 akan tetapi presentase ketuntasan siswa hanya 50%. KKTP yang tidak tercapai secara konsisten mengindikasikan adanya masalah baik dari sisi metode pengajaran, media

pembelajaran maupun kesiapan siswa dalam memahami materi IPAS yang diajarkan.

Ketidak tercapaiannya KKTP tersebut disebabkan banyak faktor. Dari studi pendahuluan diperoleh informasi lebih lanjut bahwa penyebab masih rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, membuat siswa kurang termotivasi dan tidak terlatih untuk belajar secara aktif, padahal materi IPAS memerlukan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses belajar.

Keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran (Rizkiani dkk., 2023). Untuk itu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membutuhkan optimalisasi guru dalam membimbing untuk menemukan konsep mata pelajaran dan memberikan keleluasaan sepenuhnya kepada murid guna memahami dan mendapatkan konsep dengan mandiri sesuai dengan apa yang dipelajarinya. Sebab tersebut, kehadiran guru pada tahap belajar amat krusial, pendidik bertanggung jawab guna membuat lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswanya (Alirmansyah & Amelia, 2022). Akhir-akhir ini guru menggunakan media pembelajaran yang masih berbentuk slide yang dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* sehingga media pembelajaran masih sederhana. Meskipun media ini bisa memotivasi peserta didik dalam belajar, akan tetapi masih diperlukan media yang lebih menarik. Dari hasil observasi di SD saat ini juga sudah diberlakukan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Berbasis

Proyek (PBL dan PjBL). Walaupun di SD telah diterapkan berbagai model pembelajaran akan tetapi penggunaan media juga diperlukan untuk mendukungnya.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh macam-macam tantangan yang dialami pada pengajaran, seperti rendahnya pemahaman murid akan materi pelajaran karena siswa cenderung bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPAS yang dengan hanya menggunakan model pembelajaran saja, kemudian tingkat keterlibatan aktif yang minim, serta kurangnya motivasi atau minat belajar dari siswa. Di sisi lain peserta didik saat ini (Generasi Z) memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan memberikan tantangan seperti game. Maka dari itu guru didorong untuk dapat berkereasi dan membuat media pembelajaran berdasarkan perkembangan peserta didik. Apalagi peserta didik pada umur sampai 13 tahun masih berpikir secara konkrit, sehingga pembelajaran yang diberikan harus menggunakan media otentik atau tiruan benda otentik. Dengan media tersebut, peserta didik terbantu untuk mengasimilasi konsep ke dalam pikirannya. Diharapkan retensi konsep tersebut bertahan lama dengan bantuan metode yang menggunakan media dalam pembentukan konsep tersebut.

Dalam hal ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi berbagai kendala, agar hasil belajar mata pelajaran IPAS dapat meningkat dengan baik. Satu dari sekian pendekatan metode yang sering dipakai guna meraih tujuan ini adalah penerapan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk merangsang minat belajar dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Satu dari sejumlah media pembelajaran yang mendapatkan banyak perhatian yaitu media kartu pintar (*smart card*). Media ini dianggap menarik oleh praktisi pendidikan karena potensinya dalam memperdalam pemahaman siswa.

Menurut Astuti (2020) *Smart Card* adalah media yang digunakan untuk mendukung metode inkuiri pada proses pembelajaran. Dengan memakai media ini, murid dapat lebih mudah mengingat materi, karena kartu tersebut memuat ringkasan informasi terkait materi pelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Informasi pada *smart card* dikemas dalam bentuk gambar, pertanyaan, dan jawaban. *Smart card* dapat dirancang dengan berbagai macam konten yang sesuai dengan materi pelajaran, sampai mampu menyesuaikan dengan kebutuhan juga tingkat pemahaman murid. Hal lain, media mampu pula dipakai guna untuk memperkenalkan konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik.

Siswa diminta untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang tertera di dalam *smart card* tersebut secara berkelompok, melalui media tersebut di harapkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan cara ini, murid tidak sekadar menghafal informasi, namun pula terlibat dalam proses yang memerlukan pemahaman dan aplikasi konsep yang telah dipelajari. Metode ini juga memungkinkan murid guna belajar secara cenderung menyenangkan juga dinamis, sampai dapat memperbaiki bahkan meningkatkan hasil belajar mereka.

Pada penelitian ini menggunakan media kartu pintar (*smart card*) sebagai alat bantu dan memiliki beberapa keunggulan. *Smart card* dapat dirancang dengan berbagai macam konten yang sesuai dengan materi pelajaran, hingga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan juga tingkat pemahaman murid. Selain itu, *smart card* juga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik untuk kegiatan individu maupun kelompok.

Maka dari itu solusi yang diusulkan dalam penelitian ini penerapan media pembelajaran media *Smart Card* atau kartu pintar, melalui media tersebut di harapkan mampu memberi pengaruh terhadap proses pembelajaran, lebih gampang memahami materi IPAS, dan mampu mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Dengan membuat suasana pembelajaran yang cenderung interaktif juga menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar IPAS oleh murid di SDN 205/IV Kota Jambi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan tidak hanya untuk memahami pengaruh media *Smart Card*, tetapi juga untuk menawarkan solusi praktis meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang uraian di atas mengenai penerapan media *Smart Card* hingga peneliti berminat melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media *Smart Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN 205/IV Kota Jambi.”

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber uraian latar belakang, peneliti menarik kesimpulan terkait identifikasi masalah antara lain:

1. Hanya terdapat 50% peserta didik yang memenuhi KKTP pada Pembelajaran IPAS
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik dan lebih membosankan maka hasil belajar yang di dapat tak maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Didasari identifikasi masalah tersebut, sehingga dibuat pembatasan masalah antara lain:

1. Penerapan media *Smart Card* untuk melihat pengaruh akan hasil

belajar kognitif siswa mata pelajaran IPAS SDN 205/IV Kota Jambi.

2. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa yang mengacu pada taksonomi bloom revisi dengan mencakup tiga aspek, yakni mengingat, memahami dan menganalisis.
3. Materi yang digunakan pada saat penelitian ialah materi Bab 4 “Mari Berkenalan Dengan Bumi Kita”. Topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

1.4 Rumusan Masalah

Didasari latar belakang sebelumnya, peneliti merumuskan masalah pada penelitian di antaranya: “Bagaimana pengaruh penggunaan media *Smart Card* terhadap hasil belajar kognitif IPAS di SDN 205/IV Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Didasari rumusan masalah, hingga penelitian bertujuan “Untuk mendeskripsikan pengaruh media *Smart Card* terhadap hasil belajar kognitif IPAS di SDN 205/IV Kota Jambi.”

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa menyampaikan manfaat, secara ranah teoritis ataupun secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian akan memberikan bukti ilmiah tentang dampak penggunaan media visual seperti *Smart Card* dalam pembelajaran IPAS. Karenanya, penelitian ini mampu dibuat menjadi acuan untuk berbagai keperluan serta sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran inovatif pada sejumlah penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Media *Smart Card* umumnya bermanfaat bagi sekolah karena membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Media juga membantu guru membuat kelas lebih menyenangkan dan efektif serta meningkatkan prestasi akademik dan sosial siswa, hal ini menjadikannya pilihan yang bagus untuk pendidikan.

Secara khusus, manfaat media kartu pintar untuk sekolah diharapkan dapat menjadi referensi untuk menilai dan meningkatkan metode pengajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif. Penelitian ini memberikan wawasan guru tentang penggunaan media kartu pintar yang dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa serta meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Hasilnya, penelitian ini menunjukkan kemampuan pada meningkatkan hasil belajar siswa, terutama mata pelajaran IPAS.