

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Karena itu sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat menghasilkan tujuan yang dicapai yakni hasil belajar.

Hasil belajar memainkan peranan penting dalam evaluasi keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan menjadi indikator utama efektivitas metode atau media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini, hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran kartu susun pintar membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Memberikan data bagi guru untuk memperbaiki strategi dan metode pembelajaran di masa depan. Sebagai umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran.

Secara teoritis, pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPAS terdapat beberapa problematika yang dianggap sebagai salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa. Problematika tersebut bisa berasal dari metode mengajar guru hingga cara peserta didik menerima pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa sering dikaitkan dengan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Tanpa adanya pendekatan ini, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, terutama dalam mata pelajaran seperti IPAS. (Dauliy, Wuryani, Muslim, & Nurani, 2024).

Menurut Muslimin (2019) menunjukkan bahwa siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media berbasis kartu. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif, seperti kartu, dapat memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Media interaktif seperti kartu mungkin lebih menarik, mudah dipahami, dan memudahkan siswa dalam mengingat materi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Fakta lainnya ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti kartu susun, tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga meningkatkan motivasi belajar. Hal ini membuktikan bahwa rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak

melibatkan siswa secara aktif.

Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari peranan guru dalam proses pembelajaran. Kurangnya guru menerapkan metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa berpikir aktif sehingga mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Pada umumnya kondisi belajar mengajar yang diciptakan dan disediakan guru untuk keperluan pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih rendah. Siswa diposisikan hanya sebagai pendengar ceramah guru dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tidak hanya pada mata pelajaran tertentu tetapi hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk IPAS.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil pra observasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2025 di SD Negeri 27 Sintang pada siswa kelas V B. Informasi yang didapatkan ini dilakukan dengan bertanya langsung bersama wali kelas berinisial S. Wali kelas V B mengatakan, ternyata hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang ditemukan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai ulangan semester ganjil yang ditemukan siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPAS yang telah ditentukan adalah 70.

Ditemukan dari 20 siswa ada 14 siswa yang tidak tuntas sebanyak 70% dan 6 siswa yang tuntas sebanyak 30%. Dari hasil pra observasi tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan karena

beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPAS diantaranya adalah antusias siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS masih rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Rendahnya antusias siswa dalam belajar IPAS disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya keterkaitan materi dengan kehidupan nyata, sehingga siswa menganggap pelajaran ini sulit dan tidak menarik. Kondisi lingkungan yang tidak mendukung, seperti ruang kelas yang sempit, siswa rebut pada saat guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran, seperti alat peraga, video, atau simulasi interaktif, membuat penyampaian materi IPAS yang seharusnya bersifat konkret dan visual menjadi membosankan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 27 Sintang tersebut, peneliti mencari solusi yang dapat menyelesaikan dari beberapa permasalahan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan tentunya mendukung sumber belajar siswa, hal tersebut merupakan faktor instrumental yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Pujiarti, Asmedy, & Fitrianasari (2024) bahwa hasil belajar merupakan

tujuan akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar ini dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang mampu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan alat komunikasi antar pendidik (komunikator) dan peserta didik (komunikan). Sebab, pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh pendidik sebagai komunikator dan peserta didik sebagai komunikan. (Amiruddin, Nuvitalia, & Wahyu, 2023).

Media pembelajaran dengan permainan kartu merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik dan mudah dipahami sehingga mudah untuk dijadikan media pembelajaran (Aulya, Zulyusri, & Rahmawati 2021:20). Media kartu susun pintar dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam bahan ajar tentang daerahku kebanggaan. Dengan menggunakan kartu susun pintar, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan. Setiap kartu dapat berisi informasi singkat tentang aspek-aspek penting daerah tersebut, seperti pahlawan lokal, tradisi, atau tempat bersejarah. Siswa dapat menyusun kartu-kartu tersebut untuk membentuk rangkaian informasi yang utuh, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan memudahkan pemahaman konsep yang kompleks.

Keefektifan media kartu susun pintar juga terlihat dari kemampuannya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau membaca buku teks, media kartu susun pintar menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan tidak monoton. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan minat mereka terhadap materi. Selain itu, media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi. Dengan demikian, media kartu susun pintar tidak hanya membantu siswa menguasai materi "Produk Unggulan Daerah" dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan seperti Kartu Susun Pintar menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran inovatif seperti Kartu Susun Pintar memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan dukungan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media Kartu Susun Pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan mempelajari mata pelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari.

Pada materi produk unggulan daerah memiliki keunikan dan keistimewaan yang membuatnya layak dibanggakan. Kekayaan alam, seperti pegunungan, pantai, hutan, dan sungai, menjadi daya tarik utama yang tidak hanya indah dipandang tetapi juga memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat. Selain itu, budaya dan tradisi yang beragam, seperti tarian adat, upacara keagamaan, dan kuliner khas, mencerminkan kekayaan warisan leluhur yang terus dilestarikan. Daerah kita juga menyimpan sejarah panjang dan peninggalan berharga, seperti candi, keraton, atau peristiwa bersejarah, yang menjadi bukti peran penting daerah dalam membentuk identitas bangsa. Semua ini menjadikan daerah kita istimewa dan patut dibanggakan.

Pada penelitian ini, fokus utama adalah bagaimana kartu susun pintar dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 27 Sintang pada tahun ajaran 2024/2025. Kartu susun pintar memungkinkan siswa untuk menyusun informasi secara mandiri atau berkelompok, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman konseptual melalui eksplorasi dan diskusi. ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi yang dipelajari.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Susun Pintar terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Kartu Susun Pintar terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025?
4. Bagaimana respon siswa kelas V SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025 terhadap penggunaan media pembelajaran Kartu Susun Pintar terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Susun Pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas V SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025.
2. Mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran Kartu Susun Pintar tahun pelajaran 2024/2025.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Kartu Susun Pintar terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran 2024/2025.
4. Mengetahui respon siswa kelas V SD Negeri 27 Sintang tahun ajaran

2024/2025 terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis kartu susun pintar terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. Dengan mengacu pada hasil penelitian ini, diharapkan para peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memperoleh pengalaman dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan sains. Guru dapat menciptakan pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi pelajaran IPA dapat tersampaikan dengan baik.

b. Bagi Siswa

Dapat bermain sekaligus belajar IPA dalam proses pembelajaran, dengan bermain siswa menjadi lebih tertarik dan senang untuk belajar IPA.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan baru mengenai cara belajar menggunakan media permainan sains untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini dapat memberikan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan seperti Kasupin. Dengan memahami cara kerja dan manfaat Kasupin, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa juga diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih positif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

d. Bagi Peneliti.

Diharapkan mampu memperoleh wawasan serta pengalaman menarik dalam penyelesaian sebuah masalah dikelas terkhusus pada materi membaca permulaan. Selain itu, diharapkan mampu lebih terampil dalam menggunakan metode pembelajaran yang kiranya dapat membantu dalam memaparkan materi ajar didalam proses belajar mengajar disekolah.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa

Membantu dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk memperkaya kurikulum prodi dengan pengetahuan dan temuan terkini.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kartu Susun Pintar.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman serta penafsiran yang berbeda antara penulis dan pembaca maka dirumuskan definisi operasional dengan mengenai istilah-istilah yang terdapat didalam variabel penelitian ini.

1. Media Pembelajaran Kartu Susun Pintar

Media pembelajaran kartu susun pintar yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui aktivitas menyusun kartu secara interaktif. Kartu Susun Pintar itu adalah suatu alat bantu untuk peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPAS. Untuk itu, kartu pintar ini merupakan suatu alat peraga yang berbentuk kartu persegi panjang yang dapat digunakan untuk merangkum yang membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan karena kartu pintar ini berisi ringkasan informasi materi

pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Cara menggunakannya:

1. Guru menyiapkan Kartu Susun Pintar yang berisi materi pelajaran, tentang produk unggulan daerah untuk mata pelajaran IPAS.
2. Setiap kartu berisi informasi, gambar, atau kata kunci yang mewakili bagian-bagian penting materi pelajaran
3. Membagikan kartu tersebut kepada siswa, bisa secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok kecil.
4. Menyusun kartu dengan urutan yang benar dan sesuai misalnya menyusun kartu soal dan jawaban dari nomor 1-10 dan disesuaikan jawabannya.

Media Pembelajaran kartu susun pintar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Penggunaan kartu susun pintar memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif, tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konsep-konsep IPAS secara mendalam. Hal ini dikarenakan kartu susun pintar menyajikan materi pelajaran dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mempermudah siswa dalam memproses dan menyimpan informasi. Selain itu, kartu susun pintar juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang

berkaitan dengan materi pelajaran.

2. Hasil Belajar

Tingkat pemahaman, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kemampuan yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran., diukur menggunakan instrument berbentuk soal esay sebanyak 10 soal ketika selesai mengerjakan aktivitas pelajaran yang meliputi komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik, hasil capaian siswa tersebut bisa diterangkan menggunakan simbol, angka, huruf, atau kalimat yang bisa menggambarkan kemampuan siswa pada proses tertentu. Sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah komponen yang berperan penting pada aktivitas belajar, sebab hasil belajar dijadikan pengukur keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitar mereka. Materi yang diajarkan berfokus pada produk unggulan, yaitu materi yang membahas berbagai produk yang menjadi ciri khas atau keunggulan suatu daerah. Produk unggulan tersebut mencakup hasil pertanian, kerajinan, perikanan, atau hasil industri rumah tangga yang memiliki nilai ekonomi tinggi dan menjadi kebanggaan masyarakat setempat.

Saat proses pembelajaran, guru menyampaikan materi ini dengan tujuan agar siswa mampu mengenali, memahami, dan menjelaskan berbagai jenis produk unggulan yang ada di daerahnya maupun daerah lain di Indonesia. Guru juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap produk lokal dan menanamkan nilai-nilai kewirausahaan.