

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, khususnya dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Latifah dkk, (2024), pendidikan merupakan elemen yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, baik bagi individu maupun masyarakat. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya.

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses dalam rangka memberi pengaruh secara psikologis kepada peserta didik supaya sanggup beradaptasi sebaik mungkin dengan lingkungannya. Setiap orang berhak menerima dan berharap untuk selalu berkembang pada pendidikan. Pendidikan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran juga diharapkan dapat menambah wawasan yang luas sehingga dapat menjadi bekal dalam melangsungkan kehidupannya ke arah yang lebih baik.

Darma (2024) menyebutkan :

Pendidikan tanpa guru, ibarat ruangan tanpa cahaya. Guru memiliki peran yang sangat strategis bagi dunia pendidikan, karena dari semua komponen pendidikan yang ada seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pembelajaran, guru, siswa, orang tua, dan lingkungan, yang paling menentukan adalah guru.

Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia hingga saat ini, pemerintah telah menerapkan kurikulum merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka lebih memfokuskan pembelajaran kepada keaktifan peserta didik dan lebih mengedepankan kepada aspek minat dan bakat siswa, guru hanya sebagai fasilitator saja (Nur'ainiyah, 2023). Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode, strategi, serta media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata Pelajaran IPAS Merupakan hasil integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu.

Pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang menuntut siswa untuk aktif mengamati, menanya, mencoba, dan mengomunikasikan hasil belajarnya. Materi IPAS berkaitan dengan fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa, sehingga pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan bermakna. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala, terutama

dalam hal pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Masih ada guru yang melaksanakan pembelajaran IPAS dengan cara konvensional, seperti metode ceramah dan pemberian tugas dari buku paket. Pembelajaran yang bersifat satu arah tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak aktif. Penyajian materi kurang menarik membuat siswa mudah bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran guru juga bertanggung jawab membantu meningkatkan mutu pendidikan seperti perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan manusia dalam berfikir untuk menghubungkan suatu kejadian, menilai, dan mempertimbangkan. Kognitif adalah tingkat kecerdasan yang mengklaim seseorang dengan berbagai kemauan dan minat seperti ide-ide belajar.

Abdurrahman dalam Salsabila, dkk (2023) mengatakan “perkembangan kemampuan kognitif secara bertahap, perkembangan tersebut sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syarat di pusat susunan syaraf”. Ketika seseorang melakukan kegiatan yang menggunakan kemampuan otak maka itu yang digunakan adalah kemampuan kognitif. Hal ini berguna untuk membantu manusia mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara rasional (Salsabila, dkk., 2023).

Pengembangan kemampuan berpikir peserta didik harus dimulai sedini mungkin, terutama melalui pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peserta didik yang terbiasa berpikir secara sistematis serta mampu membuat proyeksi atau pemikiran suatu media akan membuat peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik. Dengan pemikiran, kemampuan berpikir peserta didik harus terus ditingkatkan melalui berbagai proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Januari Tahun 2026 di kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau, didapati fakta bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional, guru menyampaikan materi melalui ceramah dan siswa berperan sebagai pendengar. Kegiatan pembelajaran seperti diskusi, penggunaan media belajar masih sangat terbatas. Hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan metode konvensional belum memberikan hasil belajar yang optimal, khususnya pada hasil belajar kognitif siswa yang berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa dalam materi pembelajaran, seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis informasi yang diperoleh.

Menurut Benjamin S. Bloom, ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Konsep ini kemudian di revisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Awang, 2019).

Hal ini dinilai berdasarkan hasil rata-rata kriteria ketuntasan kelas yang diperoleh adalah 63,3. Jika ditinjau dari kategori hasil belajar, nilai tersebut berada pada kategori sedang, hanya sekitar 50% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Sehingga hasil belajar kognitif siswa belum mencapai ketuntasan secara optimal. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu tindakan dalam proses pembelajaran agar kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pelajaran menjadi lebih optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media poster.

Poster merupakan suatu pemasangan plakat di lingkungan atau area periklanan atau informasi lain. Riana dalam Pujiningsih (2024) menjelaskan bahwa poster adalah sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud menarik perhatian orang. Secara umum media poster suatu pesan tertulis baik berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah.

Hamid, *et al* (2020) mengatakan media pembelajaran adalah:

Penyampaian pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasa, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran poster merupakan salah satu media visual yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Poster menyajikan informasi dalam bentuk gambar, warna, dan teks singkat sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah. Melalui penyajian visual tersebut, peserta didik dapat lebih mudah mengingat,

memahami, serta mengaitkan konsep yang dipelajari. Penggunaan media poster dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif.

Pujiningsih (2024) menyebutkan:

Guru di tuntut kreaif dan variatif dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran dengan sebaik mungkin, hal ini akan memicu tingginya tingkat motivasi dan hasil belajar dari peserta didik.

Dalam praktiknya, pembuatan media poster digital dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *desain grafis* seperti canva. Canva menawarkan antarmuka yang intuitif, template interaktif, dan aksesibilitas tinggi. Fitur canva, seperti *template* siap pakai memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran visual yang menarik, seperti media poster salah satunya (Saputra et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan media poster dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas IV setelah menggunakan media poster pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan pengukuran awal pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan pengukuran akhir pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026.

3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media poster pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai hasil belajar siswa serta memberikan bukti empiris tentang pengaruh penggunaan media poster sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan acuan bagi penelitian selanjutnya yang relevan dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media poster sebagai media

pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran secara langsung serta melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian kuantitatif di bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang efektif, khususnya media poster, untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini juga dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa melalui penggunaan media poster dalam pembelajaran IPAS. Dengan meningkatnya minat belajar, siswa diharapkan lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dapat

menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

e. Bagi Kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah karya ilmiah dan menjadi referensi akademik bagi mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkuat peran kampus dalam pengembangan ilmu pendidikan serta meningkatkan kualitas penelitian mahasiswa.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (bebas)

Menurut Sugiyono (2024) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel dependen (terikat). Variabel Independen (bebas) dalam penelitian ini terdiri dari (X) penggunaan media poster.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2024) Variabel Dependen (Terikat) dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

F. Definisi Operasional

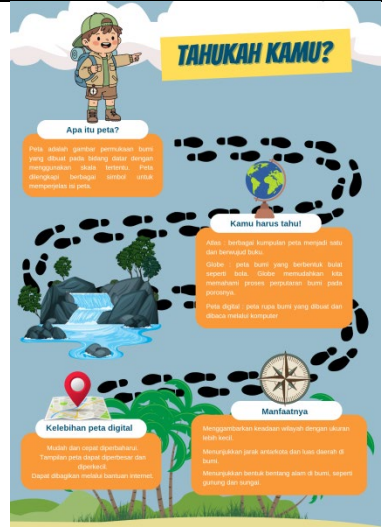
Definisi operasional digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel penelitian agar tidak terjadi perbedaan penafsiran serta

memudahkan dalam proses pengukuran dan pengumpulan data. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Poster

Penggunaan media poster adalah penerapan media pembelajaran berupa lembaran visual berisi gambar, warna, simbol, dan teks singkat (Elidia dan Tabroni, 2025). Poster sebagai salah satu media komunikasi visual yang paling mudah dimengerti orang banyak karena menjelaskan sesuatu melalui gambar dan tulisan secara gamblang dan terbuka. Bersifat edukasi dan memberikan pemahaman ragam tulisan informasi agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini bagi peserta didik (Wijayanti, 2022). Poster yang akan digunakan dalam penelitian ini, secara teknis dijelaskan dalam Tabel 1.1. Sebagai berikut.

No	Spesifikasi Poster	Keterangan
1	Jenis Poster	Poster Pendidikan
2	Ukuran Poster	Portrait : lebar 90 cm x tinggi 120 cm Landscape : lebar 120 cm x tinggi 90 cm
3	Aplikasi atau Desain yang digunakan	Desain By Canva dan ChatGpt
4	Materi Poster 1	Materi 1: Poster Pengertian Peta

		 TAHUKAH KAMU? Apakah itu peta? Peta adalah gambar permukaan bumi yang dibuat pada bidang datar dengan menggunakan skala tertentu. Peta digunakan berbagai macam untuk membantu ke peta. Kamu harus tahu! Ada 2 (dua) kategori peta menjadi dua, yaitu peta fisik dan peta digital. Peta fisik adalah peta yang menunjukkan keadaan alamiah bumi, seperti gunung, sungai, danau, dan lain-lain. Peta ini membantu kita memahami kondisi alamiah bumi. Peta digital adalah peta yang dibuat dengan menggunakan komputer. Kelebihan peta digital Mudah dan cepat diperbarui. Tampilan peta dapat disesuaikan dengan keinginan. Dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Manfaatnya Menggunakan peta untuk mengetahui lokasi suatu tempat. Menggunakan peta untuk mengetahui arah dan jarak suatu tempat. Menggunakan peta untuk mengetahui kondisi alamiah suatu tempat.
5	Materi Poster 2	Materi 2 : Poster Komponen Peta  KOMPONEN PETA Informasi Umum Peta PETA INDONESIA Judul peta Legenda Simbol Tata warna Peta sisipan Mata angin Skala 1 JUDUL PETA Menginformasikan jenis peta, seperti "Peta Indonesia". 2 MATA ANGIN Alat bantu menentukan arah mata angin pada peta. 3 SKALA Perbandingan jarak di peta dengan jarak sebenarnya. 4 SIMBOL Gambar yang mewakili objek tertentu, seperti gunung. 5 LEGENDA Penjelasan simbol-simbol yang terdapat pada peta. 6 TATA WARNA Penjelasan simbol-simbol warna pada peta. 7 PETA SISIPAN Peta yang disisipkan pada peta utama.
6	Materi Poster 3	Materi 3 : Poster Sederhana "Petualangan Menjelajah Pemetaan"  PETUALANGAN MENJELAJAH PEMETAAN Kabupaten Sintang Bukit Kelam Kecamatan Nanga Mau SD Negeri 1 Nanga Mau Skala 0 5 km 10 km 1 km 57 km Peta Kalbar W N E S

Tabel 1.1. Spesifikasi Media Poster

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Syam, 2024: 66). Untuk mengukur tingkat digunakan indikator Taksonomi Bloom yang terdiri dari enam kategori atau level pada ranah kognitif, yang meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5), dan mencipta (C6).