

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah wadah bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan serta kemampuan yang dimilikinya, kecakapan untuk menentukan dan menerapkan contoh, metode, strategi atau pendekatan yang sebanding dengan elemen materi yang hendak diterangkan sangat penting untuk mengoptimalkan berbagai kecakapan siswa, Hal ini disebabkan fakta bahwa menyelaraskan contoh dengan materi yang hendak diterangkan perlu dibangun dalam aktivitas belajar yang menggembirakan dan efektif. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas sederajat. Menurut Suhelayanti et al., (2023:30) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menitikberatkan pada alam serta memiliki keterkaitan kuat dengan kehidupan manusia. IPA berperan penting dalam proses terbentuknya pengetahuan siswa karena IPA merupakan proses penemuan yang sistematis untuk mencari dan mengetahui mengenai alam.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan pada siswa. Siswa harus dilatih menjadi siswa yang berpartisipasi secara aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPA akan dibantu dengan memilih, merencanakan, dan menerapkan. model pembelajaran yang tepat. Untuk memahami semua masalah pembelajaran, model pembelajaran dapat digunakan sebagai sudut pandang atau titik tolak. Dalam praktiknya, guru menggunakan model pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan perubahan dalam diri siswa sebagai hasil dari pengalaman mereka sendiri dalam interaksi dengan lingkungan mereka (Martini:2017)

Menurut Permendiknas dalam Pranata et al., (2021:262) tujuan mata pelajaran IPA antara lain: (1) memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan nya; (2) mengembangkan pengetahuan, pemahaman konsep-konsep yang berguna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap kognitif dan pemahaman tentang adanya korelasi saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/Mts. Berdasarkan tujuan tersebut dapat dirumuskan bahwa pembelajaran IPA disekolah dasar bermaksud supaya siswa bisa memahami konsep IPA dan keterlibatan serta bisa memaparkan sikap ilmiah untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya sampai lebih menyadari kebesaran Pencipta-Nya.

Menurut Muslim dan Sulthon (2016:41) ada dua perspektif pada pembelajaran yang efektif yaitu perspektif guru dan perspektif siswa. Dalam perspektif guru, guru harus efektif mengamati dan mempertanyakan kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, dan mempertanyakan ide siswa. Dalam perspektif siswa, siswa harus aktif bertanya, mengemukakan ide, mempertanyakan ide orang lain, dan berani mengajukan pertanyaan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk menciptakan lingkungan pembelajaran kondusif agar siswa dapat belajar lebih efektif, sebab lingkungan belajar kondusif sangat diperlukan siswa agar lebih berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian belajar akan tercapai dengan baik yang ditandai adanya perubahan tingkah laku dan peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar adalah perilaku perubahan pada diri siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa itu sendiri serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai (Theopilus, Motoh & Hamna, 2022:4). Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dengan menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan di kembangkan.

SD Bani Saleh III Bekasi Barat merupakan sekolah dasar yang beralamat di Jl. Tytyan Indah Raya No. Blok H, RT.003/RW.011, Kali Baru, Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi secara langsung di kelas III SD Bani Saleh III pada bulan November 2024 terdapat masalah terkait proses pembelajaran yang kurang efektif, murid cenderung pasif kurang bersemangat dalam menjawab pertanyaan guru terkhusus pada mata pelajaran IPA, metode dalam penyampaian materi pembelajaran yang diterapkan kurang menarik, serta media yang kurang bervariasi. Permasalahan lain yang ada yaitu mengenai waktu proses pembelajaran yang dilakukan cenderung melebihi target yang telah dijadwalkan. Dalam proses pembelajaran IPA seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan beragam guna mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan wawancara kepada salah satu guru kelas III yaitu Bapak Wawan Hernawan, S.Pd.I bahwa pada untuk penyelesaian pembelajaran yang lebih cepat dalam media pembelajaran di kelas III hanya menggunakan media audio visual seperti youtube dan video pembelajaran menggunakan proyektor dan belum pernah menggunakan media *flashcard* dalam kegiatan di kelas. Media pembelajaran *flashcard* dipilih karena menyajikan konteks yang relevan

sehingga memudahkan siswa dalam menyerap informasi dan mengaplikasikannya secara langsung kedalam pengalaman siswa.

Media *flashcard* adalah media yang cocok untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, karena media flashcard dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard yang disertai dengan keterangan pada bagian belakang (Lestari, 2018:3). Pesan dalam media flashcard berupa gambar, bagan, tulisan, dan simbol/lambang. Kelebihan media flashcard yaitu mudah dibawa kemana-mana, menyenangkan, praktis, dan gampang diingat.

Adapun peneliti terdahulu yang relevan dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan media *flashcard* pernah dilakukan oleh Lestari (2018) dapat disimpulkan dengan hasil uji t diperoleh = 3,37, sedangkan dari tabel distribusi t diperoleh = 1,67 sehingga terlihat bahwa $>$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 2 Tugumulyo Lempuing OKI. Yang menjadi pembeda dari penelitian ini yaitu:

1. Peneliti terdahulu mengambil materi pembelajaran Energi dan Perubahannya pelajaran IPA Kelas III. Sedangkan penelitian ini mengambil materi Perkembangan Teknologi Pangan pelajaran IPA Kelas III.
2. Peneliti terdahulu memakai metode *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sedangkan penelitian ini menggunakan *Eksperimen* dengan desain penelitian *Pretest Posttest Design One Grup*.

Yang menarik dari penelitian ini karna Desain ini relatif mudah diterapkan karena hanya melibatkan satu kelompok dan dua kali pengukuran (*pretest* dan *posttest*). Hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum pernah memanfaatkan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi sehingga siswa di kelas mudah jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung.
3. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah.
4. Pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas guru cenderung untuk pencapaian target materi.
5. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang menarik bagi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Karena cakupan permasalahan cukup luas, perlu dilakukan pembatasan agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Siswa kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan dan memperluas wawasan baru mengenai penggunaan model *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, serta menjadi dasar yang relevan untuk penelitian-penelitian selanjutnya di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman guru tentang peran atau kegunaan pembelajaran IPA dalam pendidikan, memberikan pengetahuan tambahan tentang model-model pembelajaran, mendorong pembelajaran yang lebih baik di masa depan untuk meningkatkan profesionalisme guru, dan menjadi bahan untuk evaluasi lanjutan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan diharapkan membantu siswa menyelesaikan suatu masalah dari berbagai soal baik pada mata pelajaran IPA ataupun yang lain, meningkatkan semangat belajar siswa, dan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah

Eksperimen ini dapat memberikan saran kepada sekolah dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, mampu memperbaiki mutu pengajaran IPA di sekolah dan meningkatkan motivasi sekolah dalam mengembangkan sistem pembelajaran IPA yang beragam, kreatif, dan produktif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan bisa memberikan bekal kepada peneliti selanjutnya sebagai calon guru dalam meningkatkan strategi atau rencana pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan