

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan capaian terukur yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Dengan menggunakan hasil pembelajaran, guru dapat menilai apakah siswa telah mencapai tingkat kemahiran yang telah ditentukan. Ini mencakup perkembangan dalam berbagai aspek seperti pemahaman kognitif, perasaan afektif, dan keterampilan psikomotorik. Dalam hal ini, penilaian hasil belajar dilakukan dengan mengumpulkan skor dari aktivitas dan proses pembelajaran. Sesuai dengan konsep yang dikemukakan Susanto (2013, h. 5), hasil belajar mencerminkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan.

Hasil belajar idealnya tidak hanya melalui pemahaman saja. Hasil pembelajaran yang optimal tidak hanya terbatas pada pemahaman konsep semata. Suksesnya proses pembelajaran diukur dengan kemampuan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan oleh semua siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Ini berarti terjadi perubahan positif dalam perilaku siswa, meliputi perubahan pada berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai contoh, di tingkat Sekolah Dasar (SD), standar pencapaian hasil belajar yang diinginkan adalah mencapai tingkat Kelulusan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70. Oleh karena itu, pengenalan dipersiapkan untuk dimiliki jika siswa berhasil memanfaatkan nilai yang memenuhi atau melampaui bidang KKM yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 31 Oktober 2022 pukul 08.00-11.00 WIB melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN 018453

Siambut-umbut diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa mata pelajaran 2 subtema 1 masih rendah, perolehan pengetahuan masih diatur melalui pendekatan yang terkonsentrasi pada instruktur. Rendahnya derajat keberhasilan siswa memperoleh ilmu mungkin disebabkan karena dalam proses memperoleh ilmu, masih ada siswa yang kurang bersemangat dan kurang terpacu dalam mengikuti pelajaran. Ini tercermin ketika siswa sering mengganggu teman sekelasnya selama pembelajaran, terlalu terlibat dalam kegiatan pribadi seperti bermain saat guru sedang memberikan penjelasan, dan berbicara dengan teman sebaya mereka. Guru masih mengadopsi model pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan penulisan di papan tulis. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa dan setelah itu menilai pekerjaannya. Akibatnya, pada saat penilaian akhir pembelajaran dilakukan, masih terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya variasi model pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya, hal ini tercermin dari hasil belajar siswa yang belum mencapai standar yang ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dibuktikan melalui informasi dari guru bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut masih menunjukkan tingkat prestasi yang rendah. Berikut hasil belajar siswa kelas IV tema 2 subtema 1 SDN 018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023 yaitu:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Akhir Semester 1 Tema 2 Siswa kelas IV SDN018453
Siambut-umbut Ajaran 2022/2023

KKM	Nilai	Siswa	Persentase
70	< 70	7	30,4%
	> 70	16	69,6%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa kelas IV masih menunjukkan tingkat rendah. Sebanyak 7 siswa atau sekitar 30,4% dari total 23 siswa berhasil melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, terdapat 16 siswa atau sekitar 69,6% dari total 23 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, dapat disadari bahwa permasalahan rendahnya tingkat keberhasilan siswa merupakan suatu permasalahan yang memerlukan perbaikan. Model pembelajaran harus digunakan sebagai pola atau perencanaan untuk merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam belajar. Seorang guru harus melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, bukan hanya sekadar memberikan pengajaran. Model pembelajaran mengacu pada media pembelajaran, lingkungan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan pengelolaan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas 4 Tema 2 Subtema 1 adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Duch dkk (dalam Robiyanto, 2021, h. 116) mengungkapkan bahwa "Model Pembelajaran Berbasis Masalah menciptakan

kondisi yang memfasilitasi peningkatan kemampuan berpikir esensial dan analitis serta kemampuan dalam memecahkan masalah rumit dalam konteks kehidupan sehari-hari. Ini pada akhirnya akan membentuk budaya berpikir yang positif di antara siswa. Dalam penguasaan berbasis masalah, siswa diberdayakan menjadi aktif dalam proses penguasaan. Hal ini dapat mempercepat penguasaan siswa terkait dengan materi yang diajarkan. Hal ini efektif untuk digunakan karena mendorong siswa untuk aktif mengikuti penguasaan, yang pada gilirannya akan memperluas kemampuan bertanya. Kemampuan analisis siswa dan minat mereka dalam belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Model ini dianggap sebagai inovasi dalam sistem pelajaran karena berhasil mengoptimalkan bakat bertanya siswa, memungkinkan siswa mengasah, menguji dan memperluas kemampuan siswa. Pendekatan berbasis masalah ini juga membantu siswa berpikir secara sistematis saat menghadapi permasalahan.

Penggunaan media pada contoh pembelajaran berbasis masalah menaruh efek positif dalam efektivitas pembelajaran & membantu murid tahu materi yang sedang dipelajari. Prinsip ini sesuai dengan pandangan yang diungkapkan oleh Fadillah (2020, h. 2), yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya Memudahkan pengajar pada mengungkapkan materi pembelajaran & membantu murid pada memahaminya. Salah satu jenis media yg dipakai pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan media Flashcard. Wahyuni (2020, h. 15) menjamin bahwa penggunaan media Flashcard secara signifikan menaikkan output belajar, apabila dibandingkan menggunakan metode pembelajaran yg dipakai sebelumnya. Dengan istilah lain, pemanfaatan

media *Flashcard* pada pembelajaran bisa menaikkan prestasi belajar murid dibandingkan menggunakan pendekatan konvensional.

Media *Flash Card* merupakan kartu yang berisi gambar atau foto yang relevan menggunakan materi pembelajaran. Setiap gambar tersebut dilengkapi dengan teks atau keterangan yang menjelaskan konten gambar, sehingga media ini bisa menjadi indera yang membantu pengajar pada membicarakan bahan ajar pada anak didik menggunakan lebih efektif. Penelitian yang dilakukan Phungsuk dkk dalam tahun 2017 menerangkan bahwa satu metode pembelajaran yang bisa dipakai buat membantu anak didik membentuk pemahaman mereka sendiri merupakan Problem Based Learning (PBL). Ketika Model *Problem Based Learning* digabungkan menggunakan penggunaan media *Flashcard*, hal ini bisa merangsang partisipasi aktif anak didik pada proses pembelajaran, menaikkan kreativitas, inovasi, serta memudahkan mereka dalam mengingat informasi yang diajarkan. Kombinasi antara ilustrasi dan teks dalam *Flashcard* juga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Simanjatak dan Betty pada tahun 2015. Mereka menyoroti pentingnya menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk mengejar ketertinggalan dalam sektor pendidikan di Indonesia. Dalam konteks ini, tujuan penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Model *Problem Based Learning* yang diperkuat menggunakan media *Flashcard* menjadi indera pendukung pada pembelajaran, diharapkan dapat menaikkan pencapaian hasil belajar murid kelas IV dan juga meningkatkan kompetensi guru. Penelitian ini merupakan respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Berdasarkan pada masalah di atas, peneliti merasa tertarik melakukan

sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 2 Subtema 1 SDN 018453 Siumbut-umbut Tahun Ajaran 2022/2023”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang sudah diuraikan, konflik-konflik yang diidentifikasi pada penelitian ini ialah:

1. Prestasi belajar anak didik pada pembelajaran tematik masih rendah.
2. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru
3. Penggunaan model pembelajaran bersifat tradisional atau konvensional.
4. Siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang & identifikasi masalah sebelumnya, agar penelitian ini efektif & efisien, perlu mendefinisikan batasan-batasan perkara sebagai penekanan penelitian, yaitu :“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 2 Subtema 1 Pb 1 SDN 018453 Siumbut-umbut T. A 2022/ 2023”

1.4. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada identifikasi kasus di atas, maka rumusan kasus pada penelitian ini adalah: “Apakah Ada Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 2 Subtema 1 SDN 018453 Siumbut-umbut T. A 2022/ 2023 ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah mengetahui Pengaruh *Model Problem Based Learning* menggunakan Dukungan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar anak didik kelas IV dalam Tema 2 Subtema 1 pada Sekolah Dasar Negeri 018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat berperan sebagai sumber referensi dan materi studi tentang dampak model pembelajaran yang dapat digunakan di lingkungan Sekolah Dasar (SD) dan dalam konteks perkembangan pendidikan secara lebih luas.

2. Manfaat Praktis

Di samping manfaat teoritis, terdapat manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran memberikan keuntungan bagi siswa dengan meningkatkan pemahaman mereka serta mencapai pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

b. Bagi Guru

Dapat berfungsi sebagai rekomendasi bagi guru agar dalam proses penyampaian materi pelajaran, guru mempertimbangkan pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang

tepat.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi yang berguna dan pertimbangan penting dalam upaya pembinaan dan pengembangan guru.

d. Bagi peneliti Lain

Menjadi sumber inspirasi agar dapat dilakukan penyelidikan tambahan.

