

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi saat ini. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan yang tidak pasti dan beragam, serta untuk membentuk kehidupan mereka sendiri dan berkontribusi pada masyarakat (OECD, 2018, h. 7). “Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa yang menjadi modal utama dalam proses pembelajaran selanjutnya (Kemdikbud, 2020, h. 1). Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran di tingkat SD menjadi prioritas dalam upaya menciptakan generasi yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. IPTEK memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yang menjadi salah satu inovasi penting dalam pendidikan abad 21 untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa (Sari & Wulandari, 2023, h. 3-7). Manongga (2021, h. 1-7) menjelaskan bahwa pemanfaatan IPTEK memungkinkan pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hal ini berperan

penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan menjadi salah satu inovasi krusial dalam pendidikan abad ke-21.

Media pembelajaran merupakan instrumen instruksional krusial yang diimplementasikan untuk mentransformasi penyampaian materi edukatif agar proses pedagogis menjadi lebih atraktif, interaktif, serta aksesoris bagi pemahaman siswa (Arsyad, 2017, h. 4). Sejalan dengan pandangan tersebut, Ananda dkk. (2024, h. 769) menegaskan bahwa penggunaan media berfungsi sebagai determinan pendorong bagi peserta didik dalam mengoptimalkan capaian hasil belajar. Validitas argumen ini diperkuat oleh temuan Hidayat dan Nugroho (2020, h. 209-218) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang tengah berkembang saat ini adalah media pembelajaran peta interaktif “Cakrawala Budaya”, yang menyinergikan unsur kebudayaan lokal dengan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara visual dan dinamis, dengan proyeksi untuk memfasilitasi penguasaan materi yang lebih mendalam bagi peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang lingkungan dan masyarakat kepada siswa (Kemdikbud, 2021, h. 2). Suhelayanti dkk., (2023, h. 20-21) menyimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di tingkat SD bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui pengenalan fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka. Namun, materi IPAS Materi yang bersifat konseptual dan

melibatkan berbagai bidang ilmu sering kali menyulitkan siswa dalam memahami dan menerapkannya.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran (Slavin, 2018, h. 45). Hasil belajar dapat diukur melalui aspek kognitif yang mencakup pemahaman konsep, kemampuan analisis, dan penerapan pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan secara efektif. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar IPAS menjadi fokus utama dalam pengembangan metode dan media pembelajaran. Berikut data nilai ulangan harian siswa kelas IV pada BAB VII Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia pada tahun ajaran sebelumnya. Data ini merupakan hasil dokumentasi dari pihak sekolah dan dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai kondisi aktual hasil belajar siswa sebelum intervensi penelitian dilakukan.

Tabel 1. 1 Persentase Kelulusan Nilai Ulangan Harian Siswa

Kelas	Interval Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase Kelulusan
A	≥ 75	Lulus	17	65,38%
	< 75	Tidak Lulus	9	34,62%
	Total		26	100%
B	≥ 75	Lulus	15	62,50%
	< 75	Tidak Lulus	9	37,50%
	Total		24	100%

Sumber. Buku Catatan Harian Guru

Hasil belajar siswa pada materi IPAS Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia pada tahun ajaran sebelumnya masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai interval nilai. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan

fundamental dalam proses pembelajaran yang ada, di mana metode dan media yang digunakan belum mampu memfasilitasi pemahaman materi secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Percontohan 091317 Pematang Raya, dan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ibu Sarmadiana Damanik, S.Pd. selaku wali kelas IV A dan Bapak Eli Antonius Saragih, S.Pd. selaku wali kelas IV B, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Mereka mengungkapkan bahwa selama ini, media yang dipakai hanya media yang dibuat secara manual tanpa sentuhan teknologi, khususnya untuk materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, pembelajaran pada tahun ajaran sebelumnya hanya mengandalkan buku teks, tanpa adanya alat bantu yang dapat menarik minat siswa. Kurniawan dan Sari (2023, h. 1366) menyimpulkan “Penggunaan media pembelajaran konvensional yang dominan berupa buku teks dan ceramah menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan interaktif, sehingga motivasi belajar siswa menurun”.

Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala yang ada, disertai dengan dominasi metode ceramah yang cenderung menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Materi mengenai kebudayaan dan kearifan lokal sebenarnya memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan visual agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa, yang terlihat dari data nilai ulangan harian di mana meskipun sebagian besar siswa telah lulus, masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan.

Kondisi ini menunjukkan adanya urgensi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dapat

mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media yang berpotensi efektif adalah media peta interaktif “Cakrawala Budaya”, yang diharapkan dapat menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam memahami kekayaan budaya Indonesia.

Sejumlah studi terdahulu telah mengonfirmasi bahwa integrasi media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap eskalasi capaian akademik peserta didik. Selaras dengan temuan tersebut, Nugroho (2019, h. 10) memaparkan bahwa implementasi instrumen instruksional interaktif terbukti efektif dalam menstimulasi motivasi serta mengoptimalkan hasil belajar siswa pada disiplin ilmu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Walaupun demikian, literatur yang secara spesifik menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran peta interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap hasil belajar IPAS di jenjang Sekolah Dasar masih tergolong sangat terbatas. Penelitian ini diproyeksikan untuk mereduksi kesenjangan literatur tersebut, sekaligus memberikan kontribusi orisinal dalam pengembangan inovasi teknologi pendidikan yang relevan dengan kearifan lokal.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” yang merupakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi yang mengintegrasikan aspek budaya lokal dan konsep IPAS secara visual dan interaktif. Media ini belum banyak dikaji secara empiris dalam konteks pembelajaran di SD, khususnya di SD Percontohan 091317 Pematang Raya. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memungkinkan pengukuran pengaruh langsung media tersebut terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Dengan mempertimbangkan pentingnya peningkatan hasil belajar IPAS dan potensi media peta interaktif “Cakrawala Budaya” sebagai media pembelajaran inovatif, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan judul penelitian sebagai berikut **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA INTERAKTIF “CAKRAWALA BUDAYA” TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS IV SD PERCONTOHAN 091317 P. RAYA T.A 2025/2026”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SD Percontohan 091317 Pematang Raya di tunjukkan dengan sebageaian besar nilai ulangan harian siswa di bawah kriteria kelulusan
2. Minimnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, sehingga dominasi ceramah menyebabkan siswa pasif dan kurang aktif
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran
4. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa

5. Kurangnya media konkret tentang keragaman budaya dan kearifan lokal menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup kajian pada pengaruh penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Percontohan 091317 Pematang Raya pada tahun ajaran 2025/2026. Fokus pengukuran hasil belajar hanya pada aspek kognitif, yaitu pemahaman konsep dan kemampuan penerapan materi keragaman budaya dan kearifan lokal sesuai dengan indikator yang terdapat dalam kurikulum. Media peta interaktif “Cakrawala Budaya” yang digunakan merupakan media berbasis teknologi informasi yang mengintegrasikan aspek budaya lokal dan keragaman budaya dan penggunaannya dibatasi pada proses pembelajaran di kelas selama periode penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD Percontohan 091317 Pematang Raya?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD Percontohan 091317 Pematang Raya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap akselerasi disiplin ilmu kependidikan, terutama dalam ranah pengembangan media pembelajaran serta instruksional Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Temuan dari studi ini dapat diutilisasi sebagai rujukan ilmiah bagi para peneliti dan akademisi dalam mendalami signifikansi pengaruh peta interaktif "Cakrawala Budaya" terhadap capaian hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini berfungsi memperluas cakrawala diskursus mengenai integrasi teknologi informasi dalam ekosistem pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Penggunaan media peta interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara lebih menarik dan interaktif, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih optimal.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya media peta interaktif "Cakrawala Budaya", untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

- c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar strategis dalam menyusun kebijakan pembelajaran untuk memanfaatkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penerapan kebijakan berbasis data tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh..

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ilmiah, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber data untuk pengembangan penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran interaktif dan inovasi pembelajaran di bidang IPAS maupun mata pelajaran lain.