BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan mendorong kemajuan suatu bangsa. Melalui proses pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi diri secara optimal pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkontribusi terhadap kemajuan suatu bangsa (Azis dan Amrillah, 2024, h. 48). Pendidikan juga berfungsi membentuk karakter serta kemampuan berpikir kritis peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas menjadi tuntutan utama dalam sistem pendidikan nasional.

Pentingnya peran pendidikan tersebut ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab (Siregar dan Lumbanraja, 2023). Rumusan tujuan pendidikan nasional ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, pencapaian tujuan pendidikan nasional memerlukan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna (Sulistyawati, 2021, h. 34).

Proses pendidikan di sekolah diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran (Ulfah dan Arifudin, 2021, h. 6). Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi antara IPA dan IPS yang bertujuan membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPAS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis pada peserta didik. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa (Siregar dan Lumbanraja, 2023).

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang berani mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS juga tergolong rendah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Afriani, 2021, h. 1).

Permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Rendahnya hasil belajar menunjukkan

bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Kondisi ini perlu mendapatkan perhatian agar tidak berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Kurniawati, 2022, h. 6).

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV

Persentase Penguasaan	Tingkat Kemampuan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
90%-100%	Sangat Tinggi	-	-
80% – 89%	Tinggi	-	-
75% – 79%	Sedang	12	40%
55% – 74%	Rendah	18	60%
0% – 54%	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		30 siswa	100%

Sumber : Nilai UAS Kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV belum sepenuhnya mencapai ketuntasan. Masih terdapat siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Data tersebut mengindikasikan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang bersifat monoton dapat membuat siswa mudah merasa bosan dalam mengikuti proses belajar (Mardlatillah dan Sa'adah, 2022, h. 46). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Peranan media pembelajaran yang berbasis ICT dalam proses pembelajaran sangat besar dan penting untuk diterapkan oleh tenaga pengajar, karena berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa dan sebagai alat pembatu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik (Nugrahani dan Rupa, 2007 dalam Gawise, dkk., 2022)

Permasalahan tersebut menuntut adanya penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran *Problem solving* dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses menemukan solusi terhadap suatu masalah (Tikollah dkk., 2024, h. 132). Penerapan model *Problem solving* perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih efektif. Media *flashcard* dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan meningkatkan keaktifan belajar (Fidela dkk., 2024, h. 1500).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Nuryani dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik (Hidayah dan Putra, 2023). Oleh karena itu, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh Model

Pembelajaran *Problem solving* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV masih rendah
2. Proses pembelajaran IPAS yang berlangsung tidak didukung dengan model pembelajaran yang inovatif
3. Guru mengajar IPAS masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas
4. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS masih tidak optimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar pembahasan lebih terfokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dengan Topik B Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem solving* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS dengan materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dengan Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV T.P 2025/2026"?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem solving* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS dengan materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dengan Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi peneliti, tetapi juga bagi siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model

pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi:

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media *Flashcard*, siswa diharapkan dapat lebih aktif berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS. Selain itu, penggunaan *Flashcard* dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan KKM yang ditetapkan.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media *Flashcard* diharapkan dapat menjadi alternatif kreatif bagi guru dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, guru dapat mengembangkan kegiatan belajar yang interaktif, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Guru juga dapat menggunakan media *Flashcard* sebagai alat bantu visual yang memudahkan dalam menjelaskan konsep-konsep IPAS yang abstrak.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Problem solving* berbantuan media *Flashcard*, sekolah diharapkan memperoleh dampak positif berupa peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian

ini juga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang kegiatan pembelajaran inovatif serta memotivasi guru-guru lain untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman dan pengetahuan tentang penerapan model *Problem solving* berbantuan media *Flashcard* di sekolah dasar. Peneliti dapat memahami lebih dalam tentang cara mengelola pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konsep.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *Problem solving* atau penggunaan media *Flashcard* pada mata pelajaran lain, sehingga hasil penelitian ini dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna di masa mendatang.

UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY