

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah capaian belajar yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar meliputi beberapa aspek yaitu kognitif, psikomotorik, afektif, dan wawasan yang di dapatkan peserta didik. Tujuan dari proses belajar adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam, penerapan pengetahuan dalam konteks praktis, serta pengembangan keterampilan analisis, sintesis, dan evaluasi. Melalui belajar, siswa diharapkan dapat tidak hanya memahami konsep-konsep kunci dalam mata pelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Proses pembelajaran juga bertujuan untuk membentuk kemampuan analisis yang kritis, memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi hubungan antar konsep dan menyusun informasi menjadi pandangan yang lebih komprehensif. Selain itu, tujuan melibatkan pengembangan kreativitas dalam pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi yang efektif, serta keterampilan kolaborasi dalam kerja tim. Melalui pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif, nilai etika, dan kemandirian belajar yang membawa manfaat jangka panjang dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka. Hal ini sejalan dengan Wirda dkk., (2020, h.7) Mengatakan bahwa Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda.

Harapan ideal untuk hasil belajar di Indonesia meliputi kolaborasi antara pemerintah, sekolah, orang tua dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang efektif. Pemerintah diharapkan mendukung kebijakan pendidikan inklusif, memfasilitasi sarana pendidikan yang memenuhi syarat dan memberikan tunjangan untuk pembinaan guru. Sekolah diharapkan menjalankan pendidikan yang kreatif dan menarik dan juga relevan, serta lingkungan yang mendukung untuk belajar peserta didik. Orang tua diharapkan agar terlibat aktif pada pendidikan anaknya, menurunkan emosional yang baik, dan ikut serta dalam kegiatan di sekolah. Masyarakat diharapkan memberikan sokongan moral dan sosial, memfasilitasi sumber daya untuk pembelajaran di luar kelas, dan mendorong semangat literasi dan pendidikan sepanjang hayat. Dengan adanya kerjasama dari pihak pemerintah, sekolah, orang tua dan masyarakat akan menjadi fondasi untuk dapat mencapai hasil belajar yang ideal di Indonesia, hingga terciptanya masyarakat yang terdidik, berpengetahuan dan berketerampilan.

Sewaktu sepanjang beberapa dekade terakhir, Indonesia telah mencapai kemajuan signifikan di bidang pendidikan, seperti kesempatan belajar yang lebih luas dan alokasi anggaran pendidikan yang signifikan. Namun kenyataannya, meskipun ada peningkatan kemajuan belajar siswa di Indonesia masih sangat lambat. Permasalahan ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan kebijakan pemerintah pusat. Ditemukan bahwa skor dari *Program for International Student Assessment* (PISA) peserta didik di Indonesia pada pelajaran sains hanya mencapai 66,11% yang masih dalam kategori rendah dan menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 61 dari 81 negara yang mengikuti tes PISA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 112312 Simpang Empat pada tanggal 21 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa

hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut perolehan hasil belajar IPAS peserta didik.

Tabel 1. 1 Perolehan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV

NO	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
1.	≥ 75	10	35%	Tuntas
2.	< 75	15	65%	Belum Tuntas
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 112312 Simpang Empat yang mencapai KKTP sebanyak 10 peserta didik atau sekitar 35% dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 15 peserta didik atau sekitar 65% dari total keseluruhan peserta didik. dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak nilai peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai KKTP dibandingkan dengan nilai peserta didik yang sudah tuntas pada mata pelajaran IPAS. Setelah dilakukannya observasi diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Dalam pembelajaran IPAS belum menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa kurang antusias dan tidak aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung selain itu, model pembelajaran dikelas juga kurang bervariasi sehingga peserta didik mudah bosan dan jenuh saat belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran siswa akan antusias dalam proses pembelajaran karena dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian pengembangan media berbasis gambar dengan judul. “Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat”. Diharapkan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 112312 Simpang Empat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar peserta didik rendah.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan kreatif.
3. Keidakoptimalan model pembelajaran yang digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan diatas dan arena keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan peneliti untuk meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut: pengembangan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS yang materinya mengarah ke mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa pada materi aku dan kebutuhanku dikelas IV SDN 112312 Simpang Empat. Hasil belajar dalam penelitian ini akan berfokus pada penilaian kognitifnya saja.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.
2. Bagaimana praktikalitas Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.
3. Bagaimana efektifitas Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas dari Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.
3. Untuk mengetahui kelayakan dari Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat T.A. 2024/2025.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis: Secara teoritis, kajian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran IPS di sekolah, yaitu sebagai

pelengkap ilmu yang sudah ada, atau sebagai bahan tambahan perangkat pembelajaran persiapan sekolah.

2. Manfaat Praktis:

- a) Bagi siswa hasil pengembangan media *smartbox* dapat meningkatkan motivasi belajar dan menjadi fasilitas bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- b) Bagi Guru Pengembangan media *smartbox* ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai alternatif atau variasi pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan menarik di sekolah.
- c) Bagi sekolah Hasil pengembangan media *smartbox* ini dapat menjadi bahan tambahan dalam kegiatan menaikkan kualitas mutu pendidikan serta dapat menjadi bahan pengamatan untuk membenahi proses pembelajaran.
- d) Bagi peneliti lainnya Hasil pengembangan Media *smartbox* ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan ataupun referensi dalam mengembangkan disiplin ilmu yang dimilikinya melalui penelitian yang lebih mendalam.