

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah Perubahan yang terjadi pada kepribadian manusia. Perubahan ini terlihat dalam peningkatan kualitas hidup dan tingkah laku, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Tuntutan Pendidikan saat ini berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital, yang harus dipadukan dengan nilai-nilai karakter, seperti integritas, toleransi, dan empati. Pendidikan harus lebih inklusif, relevan, dan adaptif terhadap perubahan teknologi serta kebutuhan dunia kerja. Kurikulum harus dirancang untuk mendorong pembelajaran berbasis proyek, pendekatan interdisipliner, dan pemanfaatan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, akses pendidikan yang merata, penguatan kompetensi guru, dan kolaborasi antara pemerintah, sekolah serta masyarakat menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem Pendidikan yang berkelanjutan dan berdaya saing global.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Guru berperan sangat penting dalam proses pembelajaran selaku pengelola kegiatan siswa. Guru juga diharapkan dapat membantu dan membimbing siswa dalam mengelolah bahan pelajaran. Dalam hal ini , guru menjadi *rule model* yang paling penting dalam menciptakan keadaan belajar interaktif. Interaksi ini mencakup interaksi antara guru dan siswa serta interaksi antara guru dan sumber pembelajaran yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk terwujudnya proses belajar mengajar yang demikian maka guru harus berusaha untuk mengaktualisasikan kemampuannya .

Hasil Observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 4 Makale Utara terkait dengan hasil belajar IPAS siswa kelas IV menunjukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah atau perlu ditingkatkan. Dilihat dari sebanyak 17 siswa didalam kelas, 10 orang siswa memiliki hasil belajar di bawah KKTP atau memperoleh nilai dibawah 70 dan 7 orang siswa sudah mencapai KKTP. Hal ini dikarenakan guru masih memberikan materi dengan menggunakan model pembelajaran langsung dimana guru menyampaikan materi melalui ceramah hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, guru monoton memberikan materi secara lisan tanpa melibatkan siswa. Selain itu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi

pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif digunakan yaitu media *flash card*. Ulfa (2020) menjelaskan bahwa media *flash card* merupakan kartu belajar yang efektif yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk merangsang pikiran dan minat siswa dan membantu meningkatkan atau mengarahkan kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar, teks, atau simbol yang ada pada kartu. Harapan dari penggunaan media *flash card* ini adalah bisa meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPT SDN 4 Makale Utara.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yaitu Bagaimana penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 4 Makale Utara melalui penggunaan media *flash card*.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki manfaat yang ingin dicapai. Maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai literatur dan dapat memberikan masukan bagi setiap pembaca tentang penggunaan media *flash card* , menambah pengetahuan khususnya dalam menulis skripsi dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru UPT SDN 4 Makale Utara, sebagai masukan dan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran yang baru sehingga siswa lebih termotivasi dan terpacu dalam meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran yang baru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendekatan kepada siswa diharapkan siswa semakin memiliki

ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat.

- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran sehingga menunjang tercapainya target kurikulum tepatnya dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, mendapat pengalaman yang nyata karena turun langsung kesekolah untuk melihat hasil belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran, juga sebagai referensi dan rujukan bagi peneliti untuk dipedomani