

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di era global. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengajarkan siswa untuk memahami alam sekitar, mengembangkan sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2020)

IPAS adalah salah satu mata Pelajaran kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini, melalui keputusan Menteri Pendidikan, kebudayaan, riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2002 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Mata Pelajaran ilmu pengetahuan sekolah (IPS) untuk sekolah dasar (SD) digabung dengan mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan nama mata Pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Menurut buku IPS kependidikan dasar, penerbit nawa litera (2025:127), mengkaji dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendidikan, IPAS merupakan ilmu wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Pembelajaran ini perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sejak dini untuk membekali mereka Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran menyenangkan dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik saat proses pembelajaran di mulai. dengan kemampuan berfikir logis, sistematis dan kreatif. Sebagai ilmu yang sangat penting, IPAS merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan semua aspek dalam kehidupan nyata dan juga

merupakan sumber dari berbagai ilmu pengetahuan. Materi dalam IPAS tidak pernah lepas dari kegiatan menghafal. IPAS dasar sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada saat ini maupun pada masa akan datang. Materi siklus hidup makhluk hidup merupakan materi yang dianggap sulit oleh beberapa siswa, Sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang diberikan dan selalu menganggap bahwa materi itu sangat sulit untuk dipahami. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran IPAS khususnya materi siklus hidup makhluk hidup dapat lebih mudah dipahami siswa.

Guru memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini karena guru berperan langsung pada proses pembelajaran guru akan mengupayakan segala sesuatu agar siswa memahami materi. Kemampuan belajar peserta didik sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Kualitas pendidikan sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kualitas guru yang mengajar di dalam kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru profesional dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran, penguasaan materi, penggunaan metode dan alat peraga yang tepat serta memotivasi murid untuk belajar sehingga dapat tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien.

Rendahnya hasil belajar siswa kurang aktif belajar cenderung memiliki hasil belajar rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting untuk mengidentifikasi dan mencari solusi yang sesuai. Ini bisa melibatkan upaya dari guru, orang tua, sekolah, dan siswa sendiri untuk menciptakan lingkungan belajar lebih positif dan mendukung. untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi, penting bagi pendidik dan orang tua untuk bekerja sama. Ini bisa melibatkan penerapan metode pengajaran yang beragam, memberikan dukungan tambahan, meningkatkan motivasi siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di sekolah dan di rumah.

Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Siswa yang tidak memiliki pemahaman dasar yang kuat dalam mata pelajaran tertentu dapat mengalami kesulitan memahami materi yang lebih kompleks. Ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar atau metode pengajaran yang

tidak efektif sebelumnya. pengajaran yang tidak cocok dengan gaya belajar siswa dapat menghambat pemahaman. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan metode pengajaran yang lebih interaktif atau yang mengakomodasi beragam gaya belajar dapat membantu.

Siswa yang tidak aktif selama pembelajaran bisa memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi tidak aktif saat pembelajaran adalah Siswa yang merasa tidak nyaman secara sosial dalam lingkungan kelas. Hal ini terungkap melalui observasi dengan melakukan wawancara langsung kepada beberapa guru di SD Negeri 101864 Gunung Rintih bahwa hasil belajar siswa belum maksimal.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPAS Kelas III Semester Ganjil

Kelas	KKTP	Nilai < 70	%	Nilai >70	%	Jumlah	%
III-A	70	10	43%	13	57%	23	100%
III-B	70	12	55%	10	45%	22	100%
		22		23		45	

Sumber: Wali kelas III-A Ade Vionika br Tarigan dan III-B Anita Br Sembiring
S.Pd

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas III-A dari 23 terdapat 10 (43%) siswa mendapat nilai < 70 dan 13 (57%) siswa mendapat nilai $\geq$ 70. Kemudian untuk kelas III-B dari 22, terdapat 12 (55%) siswa mendapat nilai <70 dan 10 (45%) siswa mendapat nilai $\geq$ 70. Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas III SD Negeri 101864 Gunung Rintih, belum maksimal pada mata pelajaran IPAS, melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan Smart Box. Permainan Smart

Box termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2021).

Permainan Smart Box merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan Smart Box yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Maria et al, 2021) dari uraian diatas, penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Smart Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026”**



1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar belajar siswa
2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi
3. Banyak siswa yang pasif saat pembelajaran
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar, khususnya pada mata Pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan kesimpulan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada pengaruh penerapan media permainan Smart Box terhadap hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *smart box* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan Media Smart Box terhadap Hasil Belajar IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media smart box terhadap hasil belajar IPAS Pada materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan Smart Box pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan Smart Box memiliki pengaruh yang *signifikan* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaaat Penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan kepada siswa dan mengambil kebijakan tentang potensi penggunaan media permainan Smart Box dalam Pendidikan
2. Meningkatkan pemahaman tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui media permainan Smart Box.
3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk menggunakan media permainan Smart Box pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dan sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana.
5. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif