

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Melalui pendidikan dasar, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan nilai-nilai moral yang menjadi bekal hidup mereka di masa depan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa berada dalam masa perkembangan intelektual yang sangat pesat, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah masih sering bersifat monoton dan kurang inovatif. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi serta kehilangan motivasi untuk belajar (Setiawan & Haryati, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini bertujuan menumbuhkan pemahaman tentang fenomena alam, lingkungan sekitar, serta hubungan sosial masyarakat. Melalui IPAS, siswa diajak untuk berpikir kritis, logis, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari (Lestari, 2024). Akan tetapi, tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPAS adalah keterbatasan metode pengajaran dan media yang digunakan guru. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah atau membaca buku teks, yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat (Susilawati & Sutarna, 2020). Kondisi ini membuat tujuan pembelajaran IPAS seringkali tidak tercapai secara maksimal. Menurut Oktafiani (2020), pembelajaran IPAS yang terlalu teoritis membuat siswa sulit menghubungkan konsep dengan realitas konkret di sekitar mereka.

Fenomena serupa juga ditemukan di SD Negeri 101837 Sukamakmur. Berdasarkan hasil wawancara observasi awal pada tanggal 14 Agustus 2025 dengan Guru wali kelas V ibu Isnawati, S.Pd, siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya materi mengenai klasifikasi hewan

berdasarkan jenis makanannya. Guru telah menjelaskan materi melalui buku teks dan papan tulis, namun siswa tampak kurang antusias dan banyak yang tidak memahami konsep dasar dengan baik. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan kondisi seperti ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan selama ini belum optimal dalam membantu siswa memahami materi IPAS secara utuh.

Hasil penilaian yang diperoleh siswa kelas V menunjukkan fakta yang cukup mengkhawatirkan. Dari total 38 siswa, hanya 18 siswa atau 43,8% yang mencapai nilai ≥ 70 sesuai KKTP, sedangkan 20 siswa atau 56,2% lainnya belum tuntas. Hal ini memperlihatkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi. Data tersebut menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menjawab kebutuhan belajar siswa. Jika kondisi ini dibiarkan, maka kualitas hasil belajar siswa akan semakin menurun dan bisa berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar mereka. Untuk itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi.

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas V

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
70	< 70	20	52,63%	Tidak Tuntas
	≥ 70	18	47,37%	Tuntas
Jumlah		38	100%	

Sumber : SD Negeri 101837 Sukamakmur, 14 Agustus 2025.

Jika dicermati lebih lanjut, rendahnya pencapaian nilai siswa bukan hanya sekedar angka, melainkan mencerminkan adanya hambatan dalam proses belajar-mengajar. Sebagian siswa merasa jenuh ketika materi disampaikan hanya dengan ceramah, sehingga kurang termotivasi untuk memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, keterbatasan media visual membuat siswa sulit membedakan contoh hewan berdasarkan pola makan. Misalnya, ada siswa yang menganggap ayam sebagai herbivora atau kucing sebagai omnivora, padahal secara ilmiah ayam

termasuk omnivora dan kucing termasuk karnivora. Kesalahpahaman semacam ini membuktikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto, (2021) yang menekankan bahwa anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus berbasis pengalaman langsung dan visual.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media *flash card*. *Flash card* merupakan kartu berukuran kecil yang berisi gambar dan keterangan singkat yang dirancang untuk mempermudah siswa mengingat informasi tertentu. Media ini sudah terbukti efektif dalam memperkuat daya ingat visual, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media visual seperti *flash card* dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat karena memberikan representasi nyata dari materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaannya juga fleksibel karena dapat dipakai dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.

Selain meningkatkan hasil belajar, *flash card* juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan desain yang menarik, berwarna, dan bergambar, siswa merasa antusias dalam mempelajari materi. Media ini juga dapat dimodifikasi menjadi berbagai bentuk permainan, seperti tebak gambar atau klasifikasi kelompok, yang menumbuhkan interaksi aktif antar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas hingga 80% lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tradisional. Hal ini menegaskan bahwa *flash card* bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi klasifikasi hewan, perlu ditangani dengan metode pembelajaran yang lebih efektif. Media *flash card* hadir

sebagai solusi inovatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga menjadi rujukan praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur masih rendah, ditunjukkan dengan sebagian besar siswa belum tuntas mencapai mencapai standart KKTP.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
3. Pemahaman akan materi yang rendah bagi siswa dalam kegiatan belajar.
4. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *flashcard* pada materi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi ruang masalah yang diteliti yaitu “pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *flash card* pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *flash card* pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan pada penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Adapun yang menjadi manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi hasil belajar siswa, sehingga dapat menentukan kebijakan yang tepat, seperti penyediaan sarana pendukung, pelatihan guru, maupun penerapan strategi pembelajaran inovatif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menjadi acuan untuk memperbaiki metode mengajar dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Guru juga dapat memahami kesulitan yang dihadapi siswa sehingga dapat memberikan pendampingan yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman empiris dan memperkaya wawasan akademik mengenai permasalahan pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, evaluasi pendidikan, maupun peningkatan hasil belajar siswa.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya inovasi pembelajaran, diharapkan siswa lebih termotivasi, mudah memahami materi, serta mampu meningkatkan hasil belajar mereka