

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang diperlukan untuk mengembangkan potensi mereka dan berkontribusi pada masyarakat. Ini melibatkan pembelajaran di berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal di sekolah hingga pembelajaran informal di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga dapat dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berfikir, memahami dunia dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral individu serta mempersiapkan mereka untuk peran dalam masyarakat dan dunia kerja. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Syaiful dan Aswan (2014:5) "Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi". Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses bereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, suatu tujuan proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahamisesuatu yang dipelajari.

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan dan memajukan kualitas suatu bangsa. Demikian halnya dengan Indonesia yang memiliki harapan besar terhadap pendidikan dasar dalam sekolah untuk perkembangan masa depan bangsa ini kedepannya, karena pendidikan adalah usaha yang terencana untuk meningkatkan suatu prestasi dan kemampuan siswa untuk kedepannya. Namun dalam kenyataannya pendidikan di Indonesia masih banyak menghadapi berbagai masalah diantaranya adalah rendahnya mutu pendidikan terutama pada pendidikan dasar. Untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diselenggarakan disekolah juga tergantung dari cara pembelajaran oleh guru.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hal tadi wajib dilakukan melalui pembelajaran yang berkualitas. Selama proses belajar harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berjalan. Dengan bantuan pelajaran dapat dilakukan proses pelajaran yang interaktif dan menghibur. Menurut, Susanto (2014) Pembelajaran sekolah saat ini monoton dan berpusat pada guru, siswa tidak mengetahuinya keterampilan belajar yang teruji, sehingga keterampilan siswa kurang optimal dan hasil belajar yang teruji, dan hasil belajar tidak terantisipasi.

Menurut Wulandari (2021) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar itupun ada dalam perubahan aspek-aspek yaitu: pengetahuan, keterampilan, apresiasi, emosional, serta hubungan sosial. Menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Berpengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar, tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas belajar.

Guru dituntut untuk berbicara mengembangkan dasar-dasar ilmu pengetahuan sosial dan meningkatkan kemahiran berkompetensi serta berkolaborasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Soemantri (Susanto, 2014) mengutarakan bahwa persoalan dalam pembelajaran IPAS yang kerap terlihat, yaitu pendekatan ekspositori yang diaplikasikan oleh guru dikala mengajar peserta didik walaupun terdapat diskusi namun tidak terdapat hubungannya dengan cara berfikir ilmu sosial.

Penggunaan media smart box merupakan salah satu upaya mengenalkan materi-materi IPAS. Di mana media yang kreatif, inovatif, dan ramah lingkungan dapat dibuat dari kardus bekas dan bahan lainnya yang dapat dengan mudah didapatkan yang dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik. Dengan

media ini anak dapat belajar dan memahami dari materi. Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah kurangnya minat belajar siswa, pembelajaran di kelas yang membosankan, kurangnya guru memakai media pembelajaran, siswa merasa bosan disaat guru hanya menyuruh para siswa hanya mencatat dan mendengar penjelasan dari guru.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Mellyana, Eni Hedayani, Tanzimah yang berjudul “Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPS kelas V Sd Negeri 195 Palembang” hasil penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media kotak misteri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 195 Palembang. Dampak tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 84,1667 untuk kelas kontrol adalah 67,143. Menurut kriteria penilaian hipotesis bahwa H_a diterima jika hitung $>$ tabel, 8,004 2,003 maka terdapat pengaruh yang cukup besar media kotak misteri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Media Smart Box adalah salah satu inovasi teknologi yang menawarkan beragam konten pembelajaran interaktif dalam berbagai bentuk, seperti video, animasi, dan simulasi. Penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media *Smart Box* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting’s Berastagi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat memengaruhi pelaksanaan sistem pembelajaran di kelas sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS

2. Guru kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dan jarang memakai media pembelajaran .
3. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa merasa jemu atau bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh media *smart box* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS dalam pokok bahasa Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan Media *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS dalam pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi?
3. Apakah terdapat pengaruh Media *Smart Box* terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS dalam pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS dalam pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi.
3. Untuk mengetahui pengaruh Media *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS dalam pokok bahasan Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting's Berastagi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam mengadakan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam menjawab masalah yang dihadapi di sekolah dalam mengajar mata pelajaran IPAS. Oleh sebab itu penulis secara rinci mengemukakan manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis
 Penelitian ini ditunjukkan untuk semua orang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh hasil belajar siswa, sehingga dapat berguna dalam pembentukan minat belajar siswa yang baik. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa, untuk memudahkan siswa belajar sehingga siswa dapat menambah hasil belajar siswa dan meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.

- b. Bagi Guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru agar menggunakan media pembelajaran Media *Smart Box* dalam pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPAS.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Media *Smart Box* pada materi selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS di SD.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan lebih aktif, kreatif, dan interaktif.

