

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai permasalahan muncul dalam proses belajar perlu diselaraskan agar tercipta kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sehingga hasil belajar dapat diperoleh secara optimal (Parni et al., 2020:2). Pendidikan hendaknya melibatkan kemampuan siswa dalam memahami kondisi lingkungan serta merumuskan solusi terhadap tantangan yang dihadapi atas lingkungan sehari-hari (Khusniyah & Chaeroh, 2025:132). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu disiplin ilmu yang tercakup pada kurikulum jenjang sekolah dasar (Khusniyah & Chaeroh, 2025:132). Penerapan pendidikan IPS yang optimal di sekolah dasar hendaknya mampu meningkatkan dan membentuk pembelajaran siswa dengan mencerminkan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari karena fondasi pendidikan studi sosial berakar pada konsep-konsep yang paling langsung dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa (Khusniyah & Chaeroh, 2025:133).

Kendati demikian, proses pembelajaran IPS SD negeri di Kelurahan Rawamangun masih didominasi oleh metode konvensional sehingga membuat siswa cenderung pasif dan keterlibatan siswa rendah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas yang bersangkutan menyatakan bahwa proses pembelajaran IPS hanya terbatas pada video *youtube* berdurasi panjang, penayangan *powerpoint* dengan teks yang panjang dan buku paket. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi berfokus pada guru (*teacher center*) bukan pada siswa sehingga dapat berimplikasi pada rendahnya hasil belajar IPS. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif dan pemahaman bermakna.

Pada hakikatnya, penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap cara mengajar guru, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Kasmayanti et al., 2023:44). Lebih lanjut lagi, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan fokus siswa sehingga kondisi belajar

menjadi lebih kondusif, dan semangat belajar siswa meningkat (Ima et al., 2023:2). Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga eksistensi model menjadi suatu kerangka konseptual yang dipergunakan untuk acuan dalam melakukan proses pembelajaran (Joyce & Calhoun, 2024). Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Problem based learning*.

Model pembelajaran *Problem based learning* merupakan metode pendidikan yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pembelajaran mandiri sebagai keterampilan bekerja sama di dalam proses pembelajaran (Mullen et al., 2021:73). Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dirancang untuk mendukung suatu proses hasil belajar sehingga dalam penerapannya, model ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa (Arifin, 2020:2) Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Problem based learning* merujuk pada pendekatan instruksional yang berpusat pada siswa dalam mengintegrasikan teori dan praktik, menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk masalah yang ditentukan (Naji et al., 2020:3).

Model pembelajaran *Problem based learning* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran lain, yakni meliputi: (1) meningkatkan pemahaman materi sekaligus mendorong kemampuan bekerja sama, serta (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kemampuan belajar mandiri (Wang Q, 2022:1). Selain itu, model *Problem based learning* juga menekankan pada pembelajaran kolaboratif sehingga memungkinkan siswa mampu memahami konsep abstrak suatu mata pelajaran (Ali, 2019:76).

Model PBL memiliki tingkat kecocokan yang lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran lain terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar yang berguna untuk memecahkan masalah bidang sosial yang ditemukan, karena pada hakikatnya pembelajaran IPS tidak hanya menuntut siswa untuk memahami apa yang telah dipelajari, tetapi juga mampu memberikan contoh-contoh sosial yang nyata di lingkungan masyarakat seputar materi yang disampaikan (Suhaemi et al., 2020:39).

Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem based learning* memiliki beberapa prinsip yang harus dipenuhi, meliputi: (1) proses pembelajaran terjadi dalam kelompok dan guru berperan sebagai fasilitator, (2) masing-masing anggota kelompok berpartisipasi secara setara, (3) memfokuskan siswa terhadap motivasi belajar, kerja sama dan keterlibatan aktif, serta (4) menunjang dalam proses pemecahan masalah (Ali, 2019:73).

Di sisi lain, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru dalam optimalisasi proses pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini, model pembelajaran *problem based learning* diintegrasikan dengan media kartu flash digital. Berdasarkan teori ZPD (*Zone of Proximal Development*) yang dikemukakan oleh Vygotsky menyatakan bahwa penggunaan alat bantu visual seperti kartu flash digital berfungsi sebagai "*scaffolding*" yang dapat membantu mencapai kemampuan siswa secara potensial karena melibatkan interaksi sosial dengan guru, teman sebaya ataupun lingkungan sekitar dapat memudahkan perkembangan siswa sehingga berpotensi dapat meningkatkan hasil belajar (Nursalim et al., 2019:31). Sementara itu, ZPD (*Zone of Proximal Development*) merupakan jarak antara tingkat perkembangan aktual yang ditentukan oleh pemecahan masalah independen dan tingkat pengembangan potensial yang ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa (Yu et al., 2013:238).

Media *flashcard* didefinisikan sebagai media yang berisi gambar sederhana pada selembar kartu yang digunakan sebagai alat bantu visual proses belajar mengajar. Artinya, *flashcard* merupakan salah satu media pengajaran yang dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran (Sari et al., 2023:4). Penggunaan media *flashcard* digital dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pengalaman belajar bagi siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Sakinah, 2024). Lebih lanjut lagi, penggunaan teknologi yang akrab bagi siswa seperti *smartphone* dan tablet mampu meningkatkan motivasi untuk belajar karena memfasilitasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Arvanitis & Krystalli, 2021:15). Hal tersebut didukung oleh teori kognitif pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa menyertakan gambar dalam penyajian materi terbukti mampu menghasilkan sekitar 65% lebih besar meningkatkan kemampuan pemecahan masalah daripada siswa yang hanya membaca teks (Mayer, 2012:3).

Dalam penelitian ini, *flashcard* yang digunakan merupakan *flashcard* berbasis digital. Pemilihan media berbasis digital ini didasarkan pada kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas bahwa siswa sekolah dasar di Kelurahan Rawamangun telah mengintegrasikan pembelajaran menggunakan teknologi sehingga aksesibilitas dalam menggunakan media digital sudah cukup memadai. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bahwa mayoritas siswa SD di Kelurahan Rawamangun telah menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dasar di Kelurahan Rawamangun memiliki perangkat teknologi serta akses internet yang memadai untuk menunjang digitalisasi dalam proses pembelajaran.

Latar belakang ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nunung Fahrida, Ika Ratnaningrum, dan Ika Susanti pada tahun 2024 yang berjudul, “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model *Problem based learning* Berbantuan Media *Flashcard* pada Peserta Didik Kelas IV-B di SDN Manyaran 01 Semarang” menunjukkan, bahwa dengan menerapkan model *Problem based learning* berbantuan media *Flashcard* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan bahwa setelah dilakukan perbaikan proses pembelajaran dengan penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *Flashcard* mengalami peningkatan yang signifikan dengan presentase rata-rata sebesar 89%.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ika Dewi Surya Andari, Nury Yuniasih, dan Siti Halimatus Sakdiyah pada tahun 2020 yang berjudul, “Pengaruh Model *Problem based learning* dengan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Siswa”, menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan mempertimbangkan motivasi belajar pada saat menggunakan model PBL dengan media *flashcard* secara bersamaan. Pernyataan tersebut dapat menjadi acuan bahwa dengan memadukan model pembelajaran *Problem based learning* dengan Media *Flashcard* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah ditemukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan memadukan model pembelajaran *Problem based learning*

berbantuan media *Flashcard* digital dapat menjadi alternatif solusi permasalahan tersebut. Adapun keterbaruan penelitian ini adalah dengan mengukur 3 ranah hasil belajar siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memberikan gambaran keseluruhan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini menggunakan bantuan media *flashcard* yang terintegrasi dengan teknologi sehingga dapat diakses kapanpun dan di manapun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan media *flashcard* digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar melalui judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Digital terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Kelurahan Rawamangun”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan Kartu Flash Digital terbilang cukup jarang diimplementasikan, khususnya pada muatan IPS
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan Kartu Flash Digital memiliki keunggulan dalam mendorong kemampuan bekerja sama dan kemampuan berkomunikasi aktif siswa sekolah dasar.
3. Model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat individual dan berpusat pada guru serta belum mampu mendorong keterlibatan siswa dalam belajar sehingga berimplikasi pada hasil belajarnya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat permasalahan yang ada cukup luas cakupannya, maka penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif berupa *flashcard* sederhana berbasis digital yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Kelurahan Rawamangun.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SDN di Kelurahan Rawamangun, Kota Jakarta Timur.

#### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN di Kelurahan Rawamangun.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis, yaitu:

##### **1. Secara Teoretis**

Dari aspek teoretis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dan referensi yang kredibel bagi penelitian selanjutnya terkait pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *flashcard* digital terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD serta dapat berguna untuk kepentingan ilmiah dalam perkembangan ilmu pengetahuan

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS meliputi kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik.

###### **b. Bagi Guru**

Dapat menjadi bahan evaluasi dalam penerapan penerapan model pembelajaran yang mampu menunjang kemampuan pemecahan masalah siswa serta penggunaan media pembelajaran yang variatif guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

###### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program-program yang dapat mengembangkan hasil belajar siswa.

**d. Bagi Peneliti Berikutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan wawasan baru, khususnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan media pembelajaran *Flashcard* Digital dengan hasil belajar IPS Kelas IV SD. Selain itu, diharapkan penelitian dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

