

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dan sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa serta Negara (Junaedi, 2019:19).

IPS adalah ilmu terapan yang diwujudkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang dapat mengembangkan kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial di sekitarnya. Dimata siswa, IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, karena harus berhadapan dengan hafalan-hafalan mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar teks proklamasi. Dalam proses pembelajaran terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu metode, strategi, dan

media pembelajaran tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam pembelajaran digunakan berbagai metode, strategi, dan media yang beragam.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam merancang dan memanfaatkan media belajar. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut dimaksudkan agar media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kemampuan siswa. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran IPS tentang peristiwa kebangsaan seputar teks proklamasi.

Menurut Milsa Guslinda, (2019:103) media *flash card* adalah bahan ajar berupa kartu bergambar yang ukurannya kurang lebih 25cm × 30 cm. *Flash card* merupakan sebuah kartu dengan kata, frase atau gambar didalamnya. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau

gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa fakta atau kalimat dari gambar *flash card* tersebut (Milsa Guslinda, 2019:103).

Berdasarkan pada waktu peneliti melakukan observasi di SDN Banjarsari 2 Kabupaten Probolinggo, peneliti mengamati siswa kelas V. Ada beberapa permasalahan yang ditemui peneliti, diantaranya pada saat kegiatan pembelajaran cenderung membosankan karena dalam proses belajar belum dimaksimalkan penggunaan media pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan materi yang disampaikan sulit dipahami siswa karena penyampaian dari guru hanya melalui penjelasan dari lisan dan buku. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Di SDN Banjarsari 2 Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan “Apakah ada pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 Tahun ajaran 2022/2023?”

1.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) adalah hipotesis yang memiliki hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Hipotesis yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh dalam penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 tahun ajaran 2022/2023.

H_a : Adanya pengaruh dalam penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 tahun ajaran 2022/2023.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi adalah perkiraan, pendapat atau kesimpulan awal atau teori sementara yang tidak terbukti. Berdasarkan dari pengertian asumsi, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Hasil belajar mata pelajaran IPS di SDN Banjarsari 2 dipengaruhi oleh penggunaan media *flash card*.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan dalam suatu penelitian. Definisi operasional diperlukan untuk memperjelas bahwa ada kesamaan dalam penaksiran dan tidak memiliki arti yang berbeda. Untuk menjelaskan variabel penelitian ini secara lebih fungsional, berikut ini definisi fungsional dari setiap variabel:

a. Pengaruh

Menurut Rafiq, (2015:19) pengaruh adalah kekuatan yang ada dan berasal dari sesuatu (orang, benda) yang mempengaruhi pembentukan karakter, kepercayaan atau tindakan. Berdasarkan pengertian diatas, pengaruh adalah suatu kekuatan yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

b. Media *Flash Card*

Menurut Wahyuni, (2020:10) *flash card*, kartu dengan dua sisi. Sebuah kata di satu sisi, sedangkan sisi lainnya memiliki gambar yang

sesuai dengan kata tersebut. Tugas gambar adalah melatih ingatan siswa tentang kata yang dipelajari.

c. Hasil Belajar

Menurut Fatimatuzahroh, (2019:41) hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Untuk kegiatan belajar mengajar pada umumnya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.