

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya salah satunya termuat dalam suatu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang menjadi pelajaran baru dalam kurikulum merdeka. IPAS membantu siswa dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi dan mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja serta berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Melalui IPAS siswa diharapkan menggali pengetahuan tentang kekayaan kearifan lokal dan menggunakannya memecahkan masalah dalam salah satu materi yang termuat didalamnya.

Pada kelas IV SD ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana materi yang terdapat didalam mata pelajaran IPAS yaitu Aku dan Kebutuhanku, peneliti memilih pokok bahasan ini karena peneliti memperkirakan bahwa jadwal penelitian bersamaan dengan materi yang sedang dibahas. Selain itu juga materi Bab 7 Aku dan Kebutuhanku membahas tentang kebutuhan manusia yang didalamnya terdapat sebuah kebutuhan berdasarkan kepentingannya, dimana pembahasan materi IPAS yang real dengan kehidupan sehari-hari karena berupa membedakan kebutuhan primer, sekunder ataupun tersier yang penting untuk dipelajari siswa.

Kondisi ideal dalam pembelajaran IPAS menyajikan hal yang real (nyata) serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa yaitu dalam memahami fakta yang ada. Dalam penyelenggaraannya untuk memberikan bekal mendasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sitti Hajeriani, 2023, h. 472). Guru juga diberikan kebebasan untuk memanfaatkan teknologi melalui berbagai pendekatan, metode, serta media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar, keterampilan proses, perhatian dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Flashcard Digital*. *Flashcard Digital* menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

*Flashcard Digital* telah digunakan di beberapa sekolah, implementasinya dalam menumbuhkan minat belajar siswa belum banyak diteliti. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada penggunaan media teknologi secara umum, tanpa melihat secara spesifik bagaimana *Flashcard Digital* dapat mempengaruhi minat belajar siswa di jenjang Sekolah Dasar, yang berada pada fase perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik yang penting. Meskipun

sudah banyak penelitian yang membahas penggunaan teknologi dalam pendidikan, masih terbatas kajian yang meneliti secara khusus pengaruh penggunaan *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. Beberapa penelitian hanya mengkaji *Flashcard* dalam bentuk fisik atau lebih fokus pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, sementara siswa kelas IV SD, yang mulai mengenal media pembelajaran yang lebih mandiri, membutuhkan pendekatan yang lebih tepat.

Melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada 2-9 Oktober 2024 di kelas IV.a dan IV.b yang ada di SD Negeri 92 Palembang, dalam proses pembelajaran, terlihat minat belajar siswa masih rendah karena guru masih menggunakan pembelajaran satu arah yaitu *teacher center* dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas IV, khususnya dalam media pembelajarannya pada mata pelajaran IPAS. Sementara pembelajaran *teacher center* yang berpusat pada guru yang saya amati tidak ada timbal balik siswa, mereka cenderung diam tidak bertanya maupun menjawab pertanyaan. Setelah dikaji lebih lanjut penyebab dari rendahnya minat belajar siswa tersebut adalah belum menggunakan media pembelajaran digital yang menarik, sehingga mengurangi minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar tematik melalui Problem Based Learning berbantu *Digital-Flashcard* mengalami peningkatan (Asalia Faizah, 2024, h. 216). Sejalan dengan penelitian tersebut juga, adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* berbasis digital dalam pembelajaran matematika

materi perkalian bersusun. (Sari, 2023, h. 1298). Serta penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Maronta menunjukkan bahwa, Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media flashcard berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun kelompok B (Yusuf Maronta, 2023, h. 1153). Maka hal tersebut terlihat dari keterlaksanaan indikator yang dilakukan peneliti pada saat observasi, serta didukung dengan hasil kuesioner. Peran media *Flashcard* Digital yang didapat yaitu sebagai fasilitas pembelajaran, sebagai inovasi media yang menarik, dan sebagai salah satu alat pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah, untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital untuk menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena permasalahan tersebut maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka peneliti perlu batasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi masalah yang ada yaitu:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku dengan menggunakan media pembelajaran *Flashcard* Digital pada siswa kelas IV.b.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.a dan IV.b di SD Negeri 92 Palembang semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah yang telah ditentukan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan masalah ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberikan informasi tentang pengaruh media *Flashcard* Digital serta dapat digunakan sebagai kajian pustaka bagi mereka yang akan melaksanakan penelitian dalam bidang yang sama. Dan memperkenalkan satu alternatif dengan penggunaan media pembelajaran *Flashcard* Digital yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap minat belajar IPAS.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini juga dilakukan dengan harapan akan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Merasakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga aktivitas dan minat belajar siswa akan semakin optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan guru cara baru untuk menyajikan materi, membuat proses mengajar lebih dinamis dan menarik. Hasil penelitian dapat membantu guru mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan dan mengadaptasi media pembelajaran

*Flashcard* Digital untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dengan *Flashcard* Digital, guru dapat lebih mudah mengevaluasi pemahaman siswa melalui kuis atau permainan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan membantu sekolah dalam usaha menemukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi peneliti yang selanjutnya akan melakukan penelitian dengan topik dan permasalahan yang sama.