

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Di era pendidikan modern sekarang, inovasi dalam pembelajaran digital sangat vital sebagai jawaban atas kebutuhan masyarakat yang terus berubah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah metode belajar dan mengajar, memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih fleksibel serta meningkatkan aksesibilitas (Jaya, 2024, p. 2). Teknologi di era digital sangat terkait dengan setiap aspek masyarakat, terutama di sektor pendidikan. Seiring pengetahuan berkembang, teknologi baru terus bermunculan, mendorong kemajuan di era ini. Dalam konteks globalisasi, kita telah berada di era Society 5.0, yang memberi pengaruh kuat terhadap pendidikan. Di bidang pendidikan, teknologi berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar, baik dengan menyediakan alat belajar maupun memfasilitasi akses informasi, memungkinkan pendidik untuk tetap kompetitif secara global. Dengan demikian, teknologi sangat penting karena bertujuan untuk menyederhanakan dan meningkatkan berbagai proses, terutama dalam pendidikan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia modern, pada era perkembangan teknologi dan informasi saat ini (Mardatilla & Lestari, 2024, p. 144). Menurut (Sadulloh, Muharram, & Robandi, 2021, p. 5) pendidikan merupakan suatu proses perkembangan dan kemajuan yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungan sosial dan fisiknya, yang berlangsung sepanjang hidup. Di bidang

pendidikan, perubahan kurikulum yang diperkenalkan di tahun-tahun sebelumnya telah fokus pada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru. Kurikulum itu sendiri adalah kerangka kerja untuk pengajaran dan pembelajaran, berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merdeka adalah sebuah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, di mana konten dioptimalkan untuk memberikan siswa waktu yang memadai dalam menjelajahi pemahaman dan mengasah kompetensi mereka. Selama proses pembelajaran, guru memiliki fleksibilitas untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas (Zainuri, 2023, p. 9). Proses pembelajaran dengan kurikulum Merdeka ditujukan untuk mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dan siap untuk terlibat dalam interaksi sosial di dalam komunitas, dan juga menjelajahi konsep-konsep dari materi pembelajaran secara mendalam.

Satu diantara materi pembelajaran yang selaras dengan tujuan tersebut yaitu pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPA berfokus mempelajari organisme hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut (Hajar Octavia, Satrijono, Hutama, Haidar, & Rukmana, 2020, p. 169) IPAS adalah mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang memberi kebebasan siswa ataupun guru untuk mengeksplorasi dan berinovasi dalam pembelajaran. Kebebasan ini dimulai dari guru untuk menciptakan suasana pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pengamatan saat dilaksanakannya kegiatan kampus mengajar dan wawancara kepada guru kelas IV pada tanggal 26 Oktober 2024, menjelaskan mengenai nilai IPAS SD Negeri 25 Talang Kelapa, beberapa siswa menerima hasil belajar yang tergolong rendah berupa nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari 25 siswa terdapat 60% siswa yang nilai ulangan hariannya dibawah KKTP sedangkan 40% telah mencapai nilai yang telah ditetapkan. Peneliti sudah melihat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, dan ditemukannya permasalahan seperti kurang antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi pembelajaran yang menyebabkan siswa cenderung tidak bisa menjawab saat diberi pertanyaan oleh gurunya, Selain itu, siswa masih kurang percaya diri untuk menyuarakan pemikiran mereka atau mengajukan pertanyaan yang tidak mereka pahami.

Jika permasalahan yang dipaparkan diatas terus dibiarkan maka peserta didik akan tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, dan pembelajaran di kelas juga tidak akan berlanjut atau berjalan dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan permasalahan yang didapat perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satu meode yang digunakan adalah pemanfaatan media. Penggunaan media dapat secara signifikan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika tujuan ini tercapai, hal itu berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran mengacu pada alat perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan konten pendidikan, dengan tujuan untuk membuka wawasan, emosi, dan rasa ingin tahu siswa, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses

pembelajaran (Suryadi, 2020, p. 20). Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

Media visual adalah medium dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar, video, atau simbol, tanpa menggunakan suara (Sutikno, 2021, p. 87). Salah satunya yaitu media poster digital berbasis website dengan desain grafis dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam bentuk yang tidak mudah rusak. Poster digital dianggap lebih tahan lama karena tidak dicetak di kertas atau spanduk. Sebaliknya, dapat dilihat di perangkat elektronik dan diakses kapan saja dan di mana saja. Poster digital dapat ditampilkan melalui komputer, laptop, handphone, dan proyektor. Media pembelajaran poster digital ini diharapkan dapat menyajikan materi yang lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi serta berpengaruh terhadap aktivitas dalam belajar mengajar.

Hal ini dibuktikan oleh adanya beberapa peneliti terdahulu yang membahas mengenai media pembelajaran poster. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aini (2020). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini ialah hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital berbasis canva memberikan pengaruh signifikan terkait dengan peningkatan kreativitas siswa, sehingga media pembelajaran ini efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya yaitu studi yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Anggun Tri dkk (2024). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini

menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Think Talk Write berbantuan media poster digital terhadap keterampilan berbicara.

Pada penelitian terdahulu media pembelajaran poster diterapkan untuk melihat kreativitas siswa dan keterampilan berbicara dan menulis teks eksplanasi. Namun, pada penelitian ini tentu berbeda dengan penelitian sebelumnya, dimana pada penelitian ini menerapkan media pembelajaran poster digital berbasis website untuk meningkatkan hasil siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Negeri 25 Talang Kelapa"**

1. 2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Belum dimanfaatkannya penggunaan media dalam pembelajaran
2. Hasil belajar yang dimiliki sebagian oleh siswa masih tergolong rendah
3. Cenderung tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan ataupun mengajukan pertanyaan terkait materi.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian peserta didik kelas IV di SD Negeri 25 Talang Kelapa
2. Media yang digunakan adalah media pembelajaran poster digital berbasis website.
3. Meneliti hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS disemester 2, Bab 8 membangun masyarakat yang beradab pada materi norma dan adat istiadat di daerahku.
4. Pengaruh media poster digital berbasis website terhadap hasil belajar IPAS

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media poster digital berbasis website terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 25 Talang Kelapa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media poster digital berbasis website berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 25 Talang Kelapa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian media pembelajaran poster digital ini, mampu memberikan suasana belajar yang baru, lebih efektif dan dapat mendorong semangat siswa untuk belajar mata pelajaran IPAS di sekolah dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

1.4.2 Bagi Guru

Dengan penelitian media pembelajaran poster digital ini, bisa menjadi salah satu alternatif dan rekomendasi media pembelajaran menarik, yang dapat dipakai oleh guru untuk memaksimalkan pengajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

1.4.3 Bagi Sekolah

Penelitian media pembelajaran poster digital ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam berinovasi dan mengembangkan media-media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas.

1.4.4 Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman untuk mengembangkan ilmu sebagai calon pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif