

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan manusia dalam menggunakan rasionalitas seefektif dan seefisien mungkin untuk memecahkan permasalahan yang timbul dalam upaya menciptakan masa depan yang lebih baik. Selain itu, pendidikan merupakan suatu proses kebudayaan yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses jangka panjang yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan membantu mengatasi permasalahan yang dating serta menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan dan membentuk jati diri dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mewujudkan kehidupan nasional yang semakin beradab, mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan berintegritas kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Yang Maha Penyayang. Mempunyai kepribadian yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Fajar, 2016).

Tujuan pembelajaran tidak hanya untuk menambah pengetahuan tetapi juga untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan karakteristik profil pelajar Pancasila sehingga memiliki kebiasaan baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari/mengubah perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Primasari dan Supena (2021) menyatakan bahwa karakter siswa abad 21 meliputi kemampuan bekerja sama, literasi digital, dan keterampilan. Interaksi yang baik antara guru dan siswa akan mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tentu saja, dalam membangun interaksi yang baik, guru membutuhkan pengkondisian kelas yang baik dengan menggunakan strategi, dan pendekatan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran era baru adalah pembelajaran yang diterapkan saat ini. Kurikulum yang diterapkan di satuan pendidikan saat ini adalah kurikulum merdeka yang menampilkan mata pelajaran IPAS serta proyek yang memperkuat portofolio mahasiswa pancasila. Hal ini merupakan hal baru bagi pelajar Indonesia yang telah menggunakan program mandiri di sekolahnya. Adanya ciri-ciri baru tersebut memerlukan suatu strategi agar keberadaannya dapat diterima dan diapresiasi oleh siswa. Untuk belajar, siswa tidak hanya membutuhkan pengetahuan berupa materi tetapi juga keterampilan (Salam dkk., 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan tentang alam dan sosial di sekitarnya. Pembelajaran IPAS di SD harus dirancang dengan baik agar dapat mencapai tujuannya secara efektif. Materi pembelajaran IPAS ini dapat memadukan tema proyek pemberdayaan siswa pancasila dengan tema kewirausahaan. Ilmu-ilmu

tersebut memuat materi tentang kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Dalam pembelajaran sains, siswa dapat mengambil peran dalam proyek yang memungkinkan mereka memahami tiga jenis kegiatan ekonomi berdasarkan pengalaman. Pada kurikulum merdeka guru memiliki kebebasan dalam mengajar, yaitu merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, memanfaatkan teknologi, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan pembelajaran yang pro terhadap peserta didik.

Oleh karena itu dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berpihak pada siswa, guru membutuhkan strategi pembelajaran yang menarik sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa untuk menafsirkan pengetahuannya. Strategi pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. siswa lebih menyukai penyampaian materi pembelajaran yang interaktif daripada ceramah.

Setiap siswa memiliki keragaman yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu, salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran harus dapat memahami dan menindaklanjuti keberagaman siswa tersebut sehingga nantinya dapat belajar sesuai dengan keragamannya. Keberagaman yang dimiliki siswa dapat dilihat dari berbagai perspektif. Salsabila (2021) menyarankan identifikasi mulai dari kecerdasan, kesiapan dan motivasi belajar, perkembangan sosial emosional, dan gaya belajar. Setyawati (2023) menyebutkan "keragaman siswa yang perlu ditinjau ulang sebelum proses pembelajaran dilakukan, yaitu kesiapan, minat, dan gaya belajar". Dengan

memperhatikan permasalahan di atas, guru dapat mencari cara untuk meningkatkan hasil belajar pada teman sebayanya.

Banyak siswa di SDN mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS sehingga hasil belajar IPAS-nya masih kurang, hal ini juga terjadi pada siswa kelas 4 di SDN Sobrah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat dengan wali kelas 4 yang dilakukan oleh peneliti, ada 9 siswa yang di kelas 4 SDN Sobrah yang hasil belajar IPAS-nya dibawah 70 atau masih rendah . Siswa yang hasil belajarnya dibawah 70 yaitu Adam, Shilla, Faiha, Junior, Kenzie, Kumaratih, Siti, Yefta, dan Zahratul. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang efektif, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, atau ketidaksesuaian materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa kelas 4 dan media pembelajaran yang kurang menarik. Akibatnya beberapa siswa mengalami penurunan pada hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di SDN Sobrah menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu model pembelajaran yang telah mendapatkan perhatian adalah model pembelajaran *ECIRR (Elicit, Confront, Identify, Resolve, and Reinforce)*. Model ini menekankan pembelajaran aktif, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan solusi, melakukan investigasi, merenungkan hasil, dan memperkuat pemahaman mereka. Model ini sesuai dengan karakteristik siswa di SDN yang aktif dan ingin terlibat dalam pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penerapan

model pembelajaran *ECIRR* membutuhkan pemilihan media pembelajaran yang efektif sebagai faktor kunci. Di era digital saat ini, media pembelajaran digital telah menjadi alternatif yang menarik, terutama bagi generasi muda yang tumbuh dengan teknologi. *Gimkit* adalah salah satu media digital yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Gimkit adalah *platform* permainan edukatif yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami materi IPAS melalui interaksi yang menyenangkan. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat siswa, keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran tradisional.

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran IPAS yang lebih efektif di sekolah dasar, serta memberikan wawasan tentang peran media digital dalam proses pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan panduan kepada guru, sekolah, dan para pemangku kepentingan lainnya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa tingkat dasar, menciptakan siswa yang memiliki pemahaman materi IPAS yang lebih baik, dan mampu menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk menguji penggunaan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak keluar dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan-batasan masalah dalam pembahasannya. Pada penelitian ini, yang menjadi batasan masalah yaitu

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *ECIRR*.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Gimkit*
3. Hasil kemampuan kognitif peserta didik kelas 4 SD Negeri Sobrah pada muatan IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah penggunaan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Sobrah?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas 4 di SDN Sobrah.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoretis dan juga praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dibuat ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang

model pembelajaran (*Elicit, Confront, Identify, Resolve, and Reinforce*) *ECIRR* guna meningkatkan Hasil belajar IPAS pada siswa kelas SD.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan hasil belajar IPAS siswa SD. Melalui penerapan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit*, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi IPAS yang diajarkan.

2) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPAS di SD. Penerapan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan guna menuntaskan studi dan untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun. Selain itu juga menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPAS atau tidak.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi pengetahuan bagi penelitian selanjutnya dalam penulisan penelitian dan Tindakan peneliitian yang akan dilakukan.

F. Definisi Operasional

Penulis membuat definisi operasional untuk semua variabel peneletian, dimana definisi operasional mencakup semua objek penelitian.

1. Pembelajaran *ECIRR*

Model pembelajaran *ECIRR* merupakan model pembelajaran yang menggunakan strategi kolaboratif, interaktif, reflektif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

2. Media *Gimkit*

Media *Gimkit* merupakan platform pembelajaran berbasis *gim* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Peneliti membagikan link dan kode kepada siswa untuk menggunakan media *Gimkit*.

3. Hasil Belajar IPAS

Nilai yang diperoleh siswa pada tes IPAS yang dirancang untuk mengukur pengetahuan kognitif siswa pada materi tumbuhan sumber kehidupan dibumi dalam mata pelajaran IPAS.