

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, tantangan dalam proses pembelajaran di SD sering kali muncul, termasuk rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Tidak semua siswa merespons pembelajaran dengan antusias, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Banyak faktor yang memengaruhi tingkat keterlibatan siswa, seperti ketidakcocokan metode pengajaran dengan gaya belajar mereka, kurangnya minat terhadap materi, atau bahkan rasa bosan terhadap pendekatan pembelajaran yang monoton. Dalam menghadapi tantangan ini, perlu dicari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Keterlibatan yang tinggi tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik dan memperkuat retensi informasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari metode pembelajaran yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa serta mengaktifkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Di tingkat Sekolah Dasar, di mana fondasi pengetahuan dan keterampilan

sedang dibangun, permainan sering dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, di mana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Permainan kartu kejar tangkap merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas.

Tantangan dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memang merupakan fokus perhatian yang signifikan. Proses pendidikan di SD tidak hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk fondasi yang kuat dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan membimbing siswa sepanjang kehidupan mereka. Namun, dalam realitasnya, proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada sejumlah masalah, termasuk rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Berbagai faktor dapat berkontribusi pada masalah ini, mulai dari kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran, ketidaksesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar siswa, hingga kurangnya interaksi antara siswa dan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan kondisi pembelajaran IPAS-IPS di kelas 4 SDN Brahu Siman, saat ini kurang memuaskan. Prestasi belajar siswa masih rendah. Jumlah siswa di kelas 4 SDN Brahu Siman adalah 20 siswa. Dari 20 siswa 60% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Data yang diperoleh peneliti pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas 4 SDN Brahu Siman tahun pelajaran 2023/2024. Siswa memperoleh nilai cukup 60% siswa dengan nilai 55-

69, nilai baik 25% siswa dengan nilai 70-85, sangat baik 15% siswa dengan nilai 86-100. Sedangkan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan untuk mata pelajaran IPAS-IPS adalah 70 di kelas 4 SDN Brahu Siman.

Untuk mengatasi tantangan ini, para pendidik telah mencari inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah memanfaatkan permainan sebagai alat pembelajaran. Permainan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dalam konteks ini, permainan kartu kejar tangkap menjadi pilihan yang menonjol.

Permainan kartu kejar tangkap menawarkan pengalaman pembelajaran yang unik dan menarik. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya berpartisipasi secara aktif, tetapi juga terlibat dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan berpikir strategis. Mereka harus menggunakan keterampilan analisis, pemikiran kritis, dan respons cepat untuk merespons situasi dalam permainan. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan, karena sering kali memerlukan kerjasama antarsiswa untuk mencapai tujuan bersama.

Dengan memanfaatkan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran di kelas, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, penggunaan permainan juga dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang

inklusif dan menarik bagi semua siswa, tanpa memandang perbedaan gaya belajar atau tingkat kemampuan mereka. Dengan demikian, integrasi permainan kartu kejar tangkap dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Terdapat bukti yang menarik dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan kartu kejar tangkap memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka di berbagai tingkat pendidikan. Namun, penelitian yang fokus pada penggunaan permainan ini di tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama pada kelas 4, masih terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang lebih mendalam dan terfokus untuk mengeksplorasi secara lebih rinci potensi permainan kartu kejar tangkap sebagai strategi pembelajaran yang efektif di tingkat SD.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang kuat dan efektif di kelas. Dengan sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan memicu keterlibatan siswa secara aktif, permainan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Namun, untuk memahami secara menyeluruh bagaimana permainan kartu kejar tangkap dapat dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran di kelas 4 SD, diperlukan penelitian yang lebih terperinci.

Penelitian yang akan dilakukan akan mencakup analisis mendalam tentang bagaimana permainan kartu kejar tangkap dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum kelas 4 SD secara efektif. Ini melibatkan identifikasi tujuan

pembelajaran yang dapat dicapai melalui permainan ini, penyesuaian aturan permainan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, dan pengembangan strategi pengajaran yang optimal untuk mengoptimalkan pembelajaran siswa melalui permainan ini.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi dampak penggunaan permainan kartu kejar tangkap terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pencapaian hasil belajar mereka. Dengan memantau dan menganalisis respons siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan ini, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas permainan ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar mereka di kelas 4 SD.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman tentang potensi dan efektivitas permainan kartu kejar tangkap sebagai strategi pembelajaran di tingkat SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berharga bagi guru dan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 4 SD melalui pemanfaatan permainan yang inovatif dan menarik.

Dengan mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci yang relevan, seperti bagaimana proses implementasi permainan kartu kejar tangkap dapat dilakukan dalam konteks pembelajaran di kelas 4 SD, dan apa dampaknya terhadap tingkat keaktifan belajar serta hasil belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan pembelajaran nyata, memonitor

proses implementasi permainan, dan mengidentifikasi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan prestasi akademis mereka.

Melalui pendekatan PTK, guru dan peneliti dapat bekerja sama untuk mengembangkan dan menguji langkah-langkah konkret untuk mengintegrasikan permainan kartu kejar tangkap ke dalam kurikulum kelas 4 SD. Ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan pengambilan tindakan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, PTK menjadi alat yang kuat dalam menghasilkan wawasan yang mendalam tentang proses pembelajaran siswa dan cara meningkatkannya melalui penggunaan permainan.

Harapan dari pendekatan ini adalah bahwa hasil penelitian tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas permainan kartu kejar tangkap sebagai alat pembelajaran, tetapi juga akan menghasilkan rekomendasi praktis yang dapat diimplementasikan oleh guru dan sekolah untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Selain itu, dengan melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses penelitian, diharapkan adanya penerimaan yang lebih besar terhadap perubahan dan inovasi dalam pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Khususnya di tingkat pendidikan dasar, seperti Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk pola pikir, keterampilan, dan sikap siswa. SD menjadi titik awal dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan berperan aktif dalam pembangunan bangsa.

Namun, dalam kenyataannya, proses pembelajaran di SD seringkali menghadapi berbagai tantangan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tantangan ini bisa berasal dari berbagai faktor, seperti keterbatasan sumber daya, perbedaan tingkat kemampuan siswa, kurangnya minat dalam pembelajaran, hingga kurangnya relevansi antara kurikulum yang diterapkan dengan kebutuhan dan minat siswa.

Khususnya, pada kelas 4 SD, siswa mulai dihadapkan pada materi yang lebih kompleks dan abstrak, seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ini menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Namun, pada kenyataannya, keaktifan belajar siswa seringkali masih rendah, yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka.

Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan inovatif dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu alternatif yang menarik adalah penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran. Permainan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penting untuk mengidentifikasi metode permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran yang diajarkan.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi potensi penggunaan permainan kartu kejar tangkap sebagai strategi pembelajaran yang efektif di kelas 4 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci, seperti bagaimana implementasi

permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran di kelas 4 SD, dan apa dampaknya terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan pendidikan di tingkat SD.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pada tingkat pendidikan dasar ini, proses pembelajaran bukan hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk pola pikir, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di SD seringkali dihadapkan pada sejumlah tantangan yang kompleks.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam konteks pembelajaran di SD adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa. Keterlibatan yang kurang ini dapat berasal dari berbagai faktor, mulai dari kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran, hingga kurangnya kesesuaian antara metode pengajaran dengan gaya belajar siswa. Rendahnya tingkat keterlibatan siswa ini dapat menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan dan berdampak negatif pada pencapaian akademis mereka.

Selain rendahnya tingkat keterlibatan siswa, hasil belajar siswa yang kurang memuaskan juga menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan. Hasil belajar yang rendah bisa menjadi indikasi bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu mengoptimalkan potensi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di SD.



Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan inovasi dalam metode pembelajaran di SD. Salah satu upaya yang menarik perhatian adalah penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran alternatif. Permainan menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, permainan kartu kejar tangkap menonjol sebagai salah satu opsi yang menjanjikan untuk merangsang minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD.

Dengan menyadari tantangan tersebut, penelitian-penelitian yang mendalam dan terfokus diperlukan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan permainan kartu kejar tangkap sebagai strategi pembelajaran yang efektif di tingkat SD. Melalui penelitian tersebut, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademis siswa di tingkat SD.

Di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo, ada perhatian yang serius terhadap rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang tidak memuaskan, terutama dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 4. Fenomena ini menjadi perhatian utama bagi pihak sekolah karena berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan akademis siswa. Hasil pemantauan menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran, mungkin karena tidak adanya keterlibatan yang cukup dalam materi pelajaran atau kurangnya minat terhadap topik-topik yang diajarkan.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang penyebab rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Salah satu faktor yang mungkin berkontribusi adalah ketidakcocokan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan minat siswa. Pendekatan pembelajaran yang tidak memadai dapat membuat siswa merasa bosan atau kehilangan minat dalam proses belajar, sehingga menghambat partisipasi aktif dan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Selain itu, aspek-aspek lain seperti kondisi lingkungan belajar, dukungan dari orang tua, dan ketersediaan sumber daya pembelajaran juga mungkin berperan dalam menentukan tingkat keterlibatan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang komprehensif untuk mengidentifikasi semua faktor yang mungkin memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa, serta untuk merancang strategi yang tepat guna meningkatkan kondisi pembelajaran di kelas 4 SDN Brahu Siman.

Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan-tantangan ini, diharapkan dapat diambil langkah-langkah yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Hal ini tidak hanya akan berdampak pada pencapaian akademis siswa secara keseluruhan, tetapi juga akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan memotivasi bagi para siswa.

Dalam pendidikan, keterlibatan siswa dan hasil belajar merupakan dua aspek penting yang secara langsung memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), di mana dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan

diajarkan, keterlibatan siswa menjadi kunci dalam memastikan pemahaman yang baik dan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, seringkali terjadi bahwa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, entah itu karena kurangnya minat terhadap materi pembelajaran, ketidaksesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar siswa, atau faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar mereka.

Di sisi lain, hasil belajar siswa merupakan ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran. Hasil belajar yang memuaskan menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi pelajaran dengan baik dan dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan nyata. Namun, jika hasil belajar siswa kurang memuaskan, hal ini bisa menjadi indikasi bahwa ada kekurangan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan atau bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Dalam konteks Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo, tantangan dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa juga menjadi perhatian serius. Beberapa siswa mungkin menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 4. Hal ini mungkin disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya minat terhadap materi pelajaran, ketidakcocokan metode pembelajaran yang diterapkan dengan gaya belajar siswa, atau kurangnya motivasi belajar.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi akar permasalahan ini. Dengan pemahaman yang lebih dalam

tentang faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, langkah-langkah yang tepat dapat diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo. Penelitian ini akan membantu pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

#### **1. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada informasi yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai konteks masalah, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada serangkaian pertanyaan kunci yang mengarah pada pemecahan masalah yang lebih mendalam. Pertanyaan-pertanyaan utama yang akan menjadi fokus penelitian ini meliputi:

- a. Bagaimanakah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo?
- b. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo?
- c. Apakah penggunaan permainan kartu kejar tangkap dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo?

## 2. Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini melibatkan serangkaian langkah-langkah konkret yang dirancang untuk memahami, mengidentifikasi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pendekatan PTK ini antara lain:

### a. Identifikasi masalah:

Melakukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi akar permasalahan terkait rendahnya keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo.

### b. Perencanaan tindakan:

Merancang strategi pembelajaran yang menggunakan permainan kartu kejar tangkap sebagai metode alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

### c. Implementasi tindakan:

Melaksanakan strategi pembelajaran yang telah dirancang dalam kelas 4 SD di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo.

### d. Observasi dan evaluasi:

Mengamati dan mengevaluasi dampak dari penerapan strategi pembelajaran terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

e. Refleksi dan perbaikan:

Melakukan refleksi atas hasil observasi dan evaluasi, serta membuat perbaikan atau penyesuaian strategi pembelajaran jika diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan ini, diharapkan penelitian ini akan mampu menyoroti akar permasalahan yang mendasari rendahnya keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini juga akan membantu dalam merancang strategi intervensi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan utama sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah:

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah rendahnya Keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo.

2. Menganalisis Penyebab Masalah:

Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebab rendahnya Keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas 4 di SDN Brahu Siman. Hal ini dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang mendasari masalah tersebut.

3. Mengembangkan Solusi Pembelajaran:

Tujuan selanjutnya adalah mengembangkan solusi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan Keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Solusi pembelajaran yang diusulkan akan berfokus pada penerapan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran IPAS-IPS.

4. Menerapkan Solusi dalam Konteks Pembelajaran:

Penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan solusi pembelajaran yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran kelas 4 di SDN Brahu Siman. Langkah ini akan melibatkan implementasi permainan kartu kejar tangkap sebagai metode pembelajaran yang inovatif.

5. Mengevaluasi Dampak Implementasi:

Tujuan terakhir adalah untuk mengevaluasi dampak implementasi solusi pembelajaran tersebut terhadap Keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini akan dilakukan untuk menilai efektivitas solusi pembelajaran dalam meningkatkan prestasi akademis siswa.

### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Sekolah:

Penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif seperti permainan kartu kejar tangkap, sekolah dapat menciptakan lingkungan

belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Kontribusi bagi Guru di Sekolah:

Hasil penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi guru di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo, dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menghibur. Selain itu, guru juga akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya memperhatikan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa:

Siswa akan menjadi pihak yang paling langsung mendapat manfaat dari hasil penelitian ini. Mereka akan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui penggunaan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran IPAS-IPS. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu mereka mencapai pencapaian akademis yang lebih baik.

4. Kontribusi Bagi Peneliti:

Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menjadi kontribusi ilmiah yang berharga dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini akan memberikan pengalaman berharga dalam merancang, melaksanakan, dan



mengevaluasi sebuah penelitian tindakan kelas. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

5. Kontribusi bagi lembaga, khususnya Program Studi Magister Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas PGRI Madiun:

Hasil penelitian ini akan menjadi sumbangan berharga bagi lembaga pendidikan, terutama Program Studi Magister Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas PGRI Madiun. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di tingkat program studi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan reputasi dan kontribusi lembaga dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **F. Definisi Istilah**

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan utama sebagai berikut:

1. Keaktifan Belajar:

Keaktifan belajar merupakan indikator yang signifikan dalam menilai sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, keaktifan belajar menjadi fokus utama yang ingin ditingkatkan. Hal ini mencakup tidak hanya partisipasi siswa secara verbal dalam diskusi kelas, tetapi juga interaksi mereka secara non-verbal, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan respons terhadap materi pelajaran.

Peningkatan keaktifan belajar melibatkan berbagai aspek, termasuk minat siswa terhadap materi pelajaran. Semakin besar minat siswa terhadap materi yang diajarkan, semakin tinggi kemungkinan mereka akan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi siswa juga menjadi faktor kunci dalam menentukan tingkat keaktifan belajar. Siswa yang termotivasi secara intrinsik cenderung lebih aktif dalam mencari pemahaman dan menjawab pertanyaan.

Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas juga menjadi tolok ukur keaktifan belajar mereka. Ini mencakup berbagai aktivitas, seperti menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dengan teman sekelas, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Dengan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam berbagai aspek ini, diharapkan akan tercipta lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendorong perkembangan pengetahuan dan pemahaman siswa secara lebih efektif.

## 2. Hasil Belajar Siswa:

Hasil belajar merujuk pada pencapaian akademis siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini meliputi berbagai aspek, seperti peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam

kehidupan sehari-hari, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan menjadi tujuan penting dalam penelitian ini. Siswa diharapkan mampu memahami dengan lebih baik materi pelajaran yang diajarkan, sehingga mereka dapat menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dan menerapkannya dalam situasi dunia nyata.

Selain itu, peningkatan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari juga menjadi fokus utama. Siswa diharapkan dapat mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman praktis mereka, sehingga mereka dapat melihat relevansi dan manfaat dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selanjutnya, peningkatan keterampilan berpikir kritis dan analitis juga menjadi target dalam penelitian ini. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi, menganalisis argumen, dan mengambil keputusan yang berbasis bukti. Hal ini akan membantu mereka menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan kritis terhadap informasi yang mereka terima.

### 3. Permainan Kartu Kejar Tangkap:

Penelitian ini mengadopsi permainan kartu kejar tangkap sebagai metode pembelajaran utama. Pemilihan permainan ini didasarkan pada

karakteristiknya yang interaktif, menyenangkan, dan membutuhkan respon cepat dari siswa. Tujuan utama dari penggunaan permainan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan, serta meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dengan sifat interaktifnya, permainan kartu kejar tangkap memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka harus merespons dengan cepat terhadap situasi yang berkembang dalam permainan, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka secara keseluruhan. Selain itu, sifat menyenangkan dari permainan ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, permainan kartu kejar tangkap juga efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Melalui interaksi langsung dengan materi pelajaran dalam bentuk permainan, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep tersebut. Mereka dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam konteks yang nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka secara keseluruhan.

Terakhir, penggunaan permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS-

IPS. Dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencari pengetahuan lebih lanjut tentang mata pelajaran tersebut.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Brahu Siman, Ponorogo, khususnya dalam mata pelajaran IPAS-IPS pada kelas 4.