

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terintegrasi yang digabungkan dalam Kurikulum Merdeka Belajar sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dasar yang lebih menyeluruh dan sesuai konteks (Suhelayanti dkk., 2023). Penggabungan antara IPA dan IPS ini didasari oleh pemahaman bahwa siswa sekolah dasar cenderung memandang dunia secara utuh dan terpadu, sehingga pembelajaran yang memadukan aspek alam dan sosial diharapkan mampu membangun pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan memperkuat Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan langsung yang melibatkan siswa, sehingga guru perlu merancang proses belajar yang menarik dan relevan (Rahmawati dkk., 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat mengamati secara langsung proses-proses penting dalam siklus air, seperti penguapan, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi, sehingga mereka memahami bagaimana air bergerak dan berperan dalam menjaga keseimbangan alam.

Siklus air juga dikenal sebagai siklus hidrologi yang merupakan proses pergerakan air secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Hal ini, melibatkan perubahan bentuk air dari cair, uap, dan es. Materi siklus air merupakan bagian dari pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar (Azizah dkk., 2023). Proses pembelajaran mengenai siklus air di

kelas V masih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh, kurang mengerti materi, dan hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi termasuk faktor internal seperti minat dan motivasi belajar yang kurang, serta faktor eksternal seperti metode pengajaran yang tidak menarik (Alfie dkk., 2023). Media pembelajaran sangat penting agar siswa dapat memahami secara lebih jelas tentang proses siklus air. Hal ini memengaruhi efektivitas pembelajaran, karena siswa hanya dapat membayangkan proses tersebut tanpa memperoleh gambaran yang nyata (Safitri & Kasriman, 2022). Salah satu alat yang tepat untuk menjelaskan materi ini adalah media pembelajaran *Scratch*.

Media pembelajaran *Scratch* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaanya membuat cerita, game dan animasi interaktif yang dapat dibagikan melalui internet (Juliyana dkk., 2024). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran *Scratch* dapat dikategorikan sebagai media audio visual karena memadukan unsur suara dan gambar yang dapat dinikmati secara indrawi oleh siswa. Kehadiran media ini sangat membantu proses pembelajaran, karena mampu memperjelas sekaligus mempermudah pemahaman materi melalui permainan interaktif yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan serta penciptaan lingkungan kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Adapun manfaat utama dari penerapan media pembelajaran dalam proses belajar adalah menjadikan pelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar siswa, mempermudah

pemahaman materi, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Semua hal ini pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Zahra dkk., 2024).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Melalui penilaian hasil belajar, guru dapat mengukur sejauh mana perkembangan yang dicapai siswa serta menilai apakah mereka telah memenuhi target pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan (Wisman dkk., 2021). Hasil belajar memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena dapat memberikan informasi kepada guru mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, hasil belajar juga menjadi ukuran keberhasilan proses pengajaran di pendidikan, serta mencerminkan perubahan perilaku siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan dan pengertian), afektif (sikap dan nilai-nilai), dan psikomotorik (kemampuan).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Ngadirejo 02 hasilnya sebagai berikut, ditemukan sejumlah permasalahan pokok dalam pembelajaran IPAS, antara lain dominasi metode ceramah yang menyebabkan kebosanan dan pemahaman siswa yang kurang optimal, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta kurangnya apersepsi sehingga proses belajar terasa monoton. Kondisi ini mempengaruhi rendahnya partisipasi dan semangat siswa, serta banyaknya hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran *Scratch* berbasis digital yang dikombinasikan

dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif dalam mengefektifkan hasil belajar siswa. Untuk mengefektifkan hasil belajar dengan maksimal maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai, model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar, karena ditujukan untuk mendorong siswa dalam menemukan solusi terhadap pertanyaan atau masalah suatu konsep dengan cara kerja berkelompok (Pramasanti, 2024). Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) juga merupakan salah satu metode yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok belajar mereka melalui kegiatan diskusi (Rukmini, 2020). Salah satu keunggulan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah adanya tahapan-tahapan yang terstruktur dalam rancangan pembelajarannya, yang dapat mengubah pola interaksi siswa menjadi lebih aktif dan efektif (Rachmawati & Erwin, 2022). Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Di dalamnya, terdapat langkah berpikir secara mandiri (*Think*), kemudian dilanjutkan dengan diskusi bersama pasangan setelah berpikir sendiri sebelumnya (*Pair*), dan yang terakhir adalah membagikan hasil diskusi tersebut kepada teman-teman sekelas (*Share*) (Kamil dkk., 2021). Berdasarkan uraian sebelumnya, kita dapat mengklasifikasikan bahwa proses model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terdiri dari tiga tahapan, yakni persiapan,

pelaksanaan, dan penutup. Penilaian akhir dalam materi pelajaran akan mempengaruhi keefektifan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki keterbaruan dibandingkan penelitian sebelumnya, karena mengombinasikan media pembelajaran *Scratch* dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) secara bersamaan pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Ngadirejo 02. Penelitian Kusumawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Scratch* efektif terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Suantara dkk. (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) efektif terhadap hasil belajar IPAS tanpa mengombinasikannya dengan media. Beberapa penelitian yang telah dilakukan belum ada penelitian yang secara spesifik menguji integrasi kedua inovasi tersebut pada konteks pembelajaran. Hal ini menjadi fokus penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Scratch* Dalam Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di SDN Ngadirejo 02”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, perlu adanya batasan masalah yang jelas agar penelitian dapat terfokus. Batasan masalah yang diteliti adalah

1. Penelitian ini dibatasi dengan penggunaan media pembelajaran *Scratch*.
2. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).
3. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngadirejo 02 Kelas V.

4. Informasi yang disampaikan mencakup hasil belajar IPAS siswa dalam mengerjakan soal mengenai materi Siklus Air, yang dilihat dari nilai tes IPAS pada materi tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, “Apakah penggunaan media *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Ngadirejo 02?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada efektivitas penggunaan media *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Ngadirejo 02.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan dan memperkuat teori tentang penggunaan media pembelajaran *Scratch* dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Ngadirejo 02.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan kontribusi pada pencapaian akademik siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran *Scratch* dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dan bahan masukan bagi guru yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran *Scratch* dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) untuk mengetahui keefektifan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Ngadirejo 02.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) untuk mengetahui keefektifan hasil belajar siswa dalam mengatasi permasalahan yang ada pada media sebelumnya dan melakukan penyempurnaan media yang ada.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan baru untuk peneliti dalam memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

e. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran *Scratch*

Media pembelajaran *Scratch* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai perangkat lunak berbasis visual yang digunakan untuk membuat cerita, game, dan animasi interaktif. Media pembelajaran *Scratch* akan digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran IPAS, di mana siswa akan membuat proyek-proyek kecil yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Proyek-proyek ini akan dibuat dan dipresentasikan oleh siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Scratch* diukur dari kemampuan siswa membuat animasi siklus air, keaktifan siswa dalam menggunakan aplikasi, serta kualitas animasi yang dihasilkan (kelengkapan gambar, teks, dan suara).

2. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dalam penelitian ini dijelaskan sebagai sebuah metode pengajaran yang terdiri dari tiga langkah, yaitu: (1) *Think*: para siswa diberikan kesempatan untuk merenungkan secara mandiri tentang suatu pertanyaan atau masalah yang relevan dengan materi IPAS. (2) *Pair*: siswa bekerjasama dengan teman duduknya untuk membahas hasil pemikiran mereka. (3) *Share*: perwakilan dari setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi mereka kepada seluruh kelas. Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) ini akan diterapkan dalam setiap pertemuan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Scratch*. Tolak ukur keberhasilan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) meliputi keterlibatan aktif siswa

dalam setiap tahap, kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, efektivitas kerja sama dalam diskusi pasangan, serta peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta kemampuan menyampaikan hasil diskusi secara lisan di depan kelas.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini didefinisikan sebagai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan, seperti konsep tentang alam semesta, benda hidup, dan materi. Indikator hasil belajar IPAS mencakup kemampuan memahami gagasan, mengenali dan mengimplementasikan langkah-langkah sains, serta menampilkan sikap ilmiah seperti keingintahuan, ketelitian, dan rasa tanggung jawab. Hasil belajar IPAS diukur melalui tes pilihan ganda yang mencakup pemahaman konsep siklus air, kemampuan mengidentifikasi proses-proses dalam siklus air, serta sikap ilmiah siswa selama pembelajaran.