

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar. Dalam proses ini, siswa mendapat keterampilan, sikap, pengetahuan, serta nilai melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Weni, (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yakni: materi, alat, tujuan guru, serta siswa. Perencanaan pembelajaran harus disusun secara efektif serta efisien, maka dari itu tujuan pembelajaran mampu tergapai serta diterima dengan baik oleh siswa, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif merupakan suatu ranah yang berperan sebagai penilaian paling penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif meliputi enam tahapan yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis serta evaluasi (Rosa, 2017).

Hasil belajar kognitif menekankan pada kemampuan berpikir, seperti belajar, pemecahan masalah, berpikir rasional, serta mengingat. Hasil belajar kognitif ini berkaitan erat dengan perkembangan kemampuan yang lain, seperti komunikasi, motorik, sosial, emosional, serta kemampuan adaptif. Singkatnya, hasil belajar kognitif seseorang akan berkembang dengan cara bertahap sejak lahir melalui interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya (Hasan, 2018). Siswa adalah objek yang berhubungan langsung dengan

proses pembelajaran, maka dari itu perkembangan kognitif sangat menjadi penentu kesuksesan siswa di sekolah. Seperti pemaparan Basri, (2018) mengemukakan bahwasanya sejak awal taksonomi kognitif terkait tujuan pendidikan disusun agar dapat memberikan kemudahan terhadap proses perancangan evaluasi pembelajaran. Menurut Saputri, (2022) aspek kognitif pada anak usia sekolah dasar adalah sebuah aspek psikologis yang sangat penting untuk dipahami serta diperhatikan oleh para pendidik, sebab proses pembelajaran perlu diselaraskan dengan taraf perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan observasi siswa pada kelas V di SDN Gunungsari ini terdapat masalah mengenai kurangnya hasil belajar kognitif di dalam mata Pelajaran IPAS, tepatnya di materi budaya daerahku yang membahas mengenai peninggalan Sejarah. Rendahnya kemampuan kognitif siswa kelas V ini siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPAS materi peninggalan sejarah dianggap membosankan dan banyak teori menghafalnya sehingga siswa sulit untuk mengingat materi tersebut. menurut Menurut Patmawati, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar dianggap sebagai kelas yang membosankan karena hanya ditulis teori dan banyak hafalannya, dan juga masih memanfaatkan media seadanya belum memiliki inovasi ketika proses pembelajaran berlangsung, permasalahan umum lainnya adalah materi yang dipelajari dinilai sulit oleh siswa. Perihal tersebut dapat dibuktikan hasil ulangan harian yang menunjukkan dari 13 siswa, bahwa nilai yang diperoleh belum menggapai tingkat kognitif. Dari 13 siswa terdapat 5 siswa yang diatas KKM, dan 8 siswa masih berada di bawah KKM

dengan kriteria ketuntasan minimum untuk Pelajaran IPAS kelas V SDN Gunungsari adalah 70. Jadi persentase siswa yang tidak memenuhi KKM yakni 62% serta yang memenuhi KKM yakni 38%.

Permasalahan yang ada di SDN Gunungsari ini faktor penyebabnya yaitu permasalahan yang sering terjadi saat proses pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran yang kurang bervariasi pada mata pelajaran IPAS. permasalahan lainnya Guru cenderung masih menerapkan metode ceramah yang memposisikan guru sebagai pusat pembelajaran serta hanya menggunakan media papan tulis yang menyebabkan hanya tidak banyak melibatkan siswa aktif, perihal tersebut mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sebuah cara yang mampu dimanfaatkan guru yaitu dengan menerapkan model *Value Clarification Technique (VCT)*.

Value Clarification Technique (VCT) ialah sebuah teknik pengajaran yang bertujuan menunjang siswa dalam memahami serta menetapkan nilai-nilai yang dipandang baik ketika menghadapi suatu permasalahan. Teknik ini dilakukan dengan upaya proses analisis terhadap nilai-nilai yang sudah ada serta mengakar dalam diri siswa (Anggraini, 2019). Wahyu, (2023) mengemukakan bahwa kelebihan dari model *Value Clarification Technique (VCT)* meliputi kemampuannya untuk mendorong siswa mengembangkan nilai dan moral mereka sendiri. Teknik ini juga membantu memperjelas dan menyampaikan makna dari materi nilai yang diberikan oleh guru, sekaligus menggambarkan dan mengevaluasi sikap moral dan etika siswa dalam situasi sehari-hari. Namun, kurangnya penguasaan berbagai model pembelajaran dan

minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru menjadi kendala. Guru cenderung hanya menggunakan media papan tulis, yang sering membuat siswa merasa bosan serta kurang terlibat dalam proses belajar di kelas.

Model *Value Clarification Technique (VCT)* disajikan dengan ditunjang oleh media pembelajaran, yang difungsikan sebagai pengirim pesan ataupun informasi kepada siswa (Defi, 2023). Media pembelajaran ini merupakan instrumen yang mampu dimanfaatkan dalam menyebarkan materi pelajaran dengan cara yang melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran serta menunjang mereka untuk berpikir, merasakan, serta bertindak secara efektif demi menggapai tujuan pembelajaran tertentu (Rahman, 2023). Namun, untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal dibutuhkan alat pendukung seperti media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat atau nilai tersendiri dari segi penggunaannya karena dengan penggunaan media membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan sehingga kemampuan kognitif siswa meningkat (Prasetya, 2022). Media pembelajaran interaktif menurut Putri, (2021) ini mempunyai kelebihan yang mampu menyajikan teks materi pembelajaran, dan kuis, gambar yang bisa bergerak ataupun memiliki sifat interaktif, dan juga terdapat video pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dianggap efektif karena dapat mendukung

berbagai cara pembelajaran, termasuk visual, auditori, dan kinestetik bagi peserta didik.

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran telah menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan kompetensi siswa, multimedia interaktif juga mampu membantu siswa memahami materi yang sulit dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia misalnya video animasi maupun tombol hyperlink (Porsche, 2019). *Canva* adalah suatu wujud kemajuan teknologi yang memenuhi beragam kebutuhan hidup misalnya bekerja serta belajar, *canva* merupakan program desain online yang bisa Anda gunakan dalam mendesain video pendek, *powerpoint*, poster, resume, maupun sebagainya (Putra, 2024).

Canva merupakan sebuah aplikasi atau website atau aplikasi yang menyediakan *tools* dalam menyusun desain grafis serta mempublikasikannya dengan cara *online*. *Canva* bisa diakses dari ponsel, aplikasi PC, ataupun *website*. Hal ini memudahkan untuk berkreasi kapan saja, di mana saja, *canva* terkenal dengan aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya, jadi tidak mengherankan apabila *Canva* menjadi pilihan bagi siapa pun yang hendak membuat konten visual, walaupun pengguna tidak ahli dalam membuat konten. *Canva* tidak sekadar mudah digunakan, tetapi turut menawarkan ribuan template yang bahkan dapat digunakan dengan mudah oleh pemula sekalipun, aplikasi ini gratis untuk digunakan, tetapi terdapat juga versi berbayar dengan tambahan *tools* serta template yang lebih banyak (Nurmalina, 2022). Sedangkan menurut Syahrir, (2023) *Canva* merupakan

aplikasi yang bisa digunakan untuk keperluan desain grafis. Manfaat menggunakan aplikasi, *canva* mampu memberikan peningkatan terhadap kreativitas dalam menciptakan presentasi, desain poster, serta konten visual yang lain. *Canva* dilengkapi dengan berbagai fitur, termasuk template bawaan dan kemampuan untuk membuat template sendiri sesuai dengan selera pengguna. Keuntungan tambahan adalah bahwa *canva* dapat menampung berbagai konten seperti gambar, teks, audio, animasi, dan sebagainya. *Canva* mudah digunakan dan memiliki fitur lengkap sehingga cocok untuk membuat multimedia interaktif. Maka dari itu mampu ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *canva* mampu memberikan peningkatan terhadap keterampilan kognitif materi budaya daerahku pada siswa.

Berlandaskan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti memiliki tujuan dalam menyelenggarakan penelitian dengan judul “penerapan model *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar” yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui peningkatan keterampilan kognitif IPAS materi materi seperti apakah budaya daerahku dengan model *Value Clarification Technique (VCT)* dengan bantuan media pembelajaran interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

Apakah penggunaan model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi budaya daerahku di kelas V SDN Gunungsari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V dengan penggunaan model pembelajaran *value clarification technique (VCT)* berbantuan media pembelajaran interaktif di SDN Gunungsari.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa mampu memberikan peningkatan terhadap pemahaman materi Budaya daerahku dengan model *Value Clarification Technique (VCT)* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif
 - b. Siswa ikut serta secara lebih proaktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru
 - a. Guru mendapatkan alternatif model pembelajaran yang efektif dalam memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPAS.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)*
3. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan mampu menjadi dorongan untuk guru dalam upaya perbaikan
4. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini digunakan untuk menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan media pembelajaran baik kualitas dan penggunaan media ini,

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)*

Model *Value Clarification Technique (VCT)* mampu diartikan menjadi metode pengajaran yang bertujuan menunjang siswa dalam menemukan serta menetapkan nilai yang dipandang baik ketika menghadapi suatu permasalahan. Hal ini dilakukan dengan proses analisis nilai yang sudah ada serta mengakar dalam diri siswa (Hakim, 2018).

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif merupakan instrumen yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara siswa serta materi pelajaran. Media Pembelajaran Interaktif ini tidak hanya berisi game saja namun juga berisi video penjelasan serta audio, kuis, dan permainan edukatif di dalamnya (Cahyadi, 2024).

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah suatu hal yang didapat oleh individu setelah menjalani proses pembelajaran di lingkungan tertentu. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai perubahan perilaku individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Hasil belajar yang bersifat kognitif mencakup keterampilan siswa yang berhubungan dengan hasil dari proses belajar intelektual sesudah menerima sesuatu pembelajaran berdasarkan model *Bloom* (Qorimah, 2022).