

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu rangkaian kegiatan yang tersusun secara sistematis dengan tujuan guna mewariskan pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan norma sosial budaya dari generasi sebelumnya kepada generasi penerus. Proses ini terjadi melalui interaksi antara pendidik, seperti guru atau instruktur, dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar, baik di kelas, sekolah, perguruan tinggi, maupun tempat belajar lainnya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, pembelajaran perlu diarahkan secara sistematis. Salah satu indikator keberhasilannya adalah hasil belajar. Teknologi et al., (2024) memberi pernyataan bahwasanya capaian belajar ialah bentuk perubahan yang dialami pada siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran, mencakup aspek psikomotor, afektif, serta kognitif. Keberhasilan siswa dalam belajar ditunjukkan melalui pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kini telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan nasional, mulai jenjang sekolah dasar hingga menengah atas. Kehadiran IPAS mencerminkan arah baru pendidikan yang menekankan pendekatan pembelajaran tematik dan kolaboratif, sebagaimana tertuang dalam Kurikulum Merdeka. Di luar ranah pendidikan formal, kemampuan berpikir sistematis dan bernalar logis juga menjadi kebutuhan esensial dalam aktivitas manusia sehari-hari, mengingat

pentingnya logika dan kalkulasi dalam pengambilan keputusan yang rasional. Menurut Sabbihisma et al., (2025) mata pelajaran IPAS lahir dari inovasi kurikulum yang menyatukan unsur-unsur utama dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial melalui pendekatan pembelajaran tematik yang holistik. Materi yang diangkat mencakup kajian tentang organisme hidup, objek tak hidup, serta dinamika interaksi di alam semesta. Tak hanya itu, IPAS juga mengeksplorasi peran manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari komunitas sosial, dalam menjalin keterkaitan dengan lingkungan sekitar.

Meskipun saat ini mata pelajaran IPAS telah diterapkan di sekolah-sekolah, tidak sedikit siswa yang masih mengalami kebingungan karena materi yang disajikan merupakan gabungan dari IPA dan IPS. Kebingungan semacam ini kerap muncul akibat pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa. Untuk itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif peserta didik sekaligus mengasah daya pikir kritis mereka secara optimal (Fauziah & Anugraheni, 2020). Metode pembelajaran yang tidak bervariasi cenderung menurunkan semangat belajar siswa kelas IV, memicu kejenuhan, dan menghambat pemahaman materi. Ketika penyampaian pelajaran tidak disertai media atau objek nyata, siswa kesulitan membangun koneksi dengan konsep yang diajarkan.

Guru memiliki tanggung jawab sebagai fasilitator dalam lingkungan sekolah, sehingga dituntut untuk bersikap kreatif dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan

metode pembelajaran. Penggunaan pendekatan yang beragam dalam proses pembelajaran mampu membangun siswa aktif di kelas yang lebih dinamis dan kondusif, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Di sisi lain, guru dituntut untuk cermat dan kreatif dalam merancang strategi inovatif guna mengoptimalkan perkembangan akademik peserta didik.

Terdapat beberapa upaya untuk mengatasi permasalahan terkait metode pembelajaran yang kurang inovatif, diperlukan berbagai upaya strategis. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan efektivitas proses belajar IPAS adalah penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sebagaimana dijelaskan oleh (Cahyana et al., 2024). CTL merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan materi ajar dengan pengalaman konkret yang relevan dalam kehidupan siswa. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan berbagai situasi yang mereka hadapi sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungan sosial. Fokus utama dari pendekatan ini adalah membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara kontekstual guna mendorong peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini merujuk pada studi terdahulu oleh Cahyani & Raharjo, (2024) mengenai pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran. Meskipun sama-sama menggunakan media gambar, fokus dalam penelitian ini diarahkan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN Girikerto 1, yang belum pernah menjadi lokasi penelitian sebelumnya. Adapun penelitian

sebelumnya memakai media gambar pada pembelajaran IPS kelas IV dan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil dari studi tersebut dijadikan dasar dalam menyusun seminar proposal ini. Pemilihan media gambar dalam studi ini bermaksud guna mempermudah siswa dalam memahami serta mengenali keragaman budaya di Indonesia, sekaligus meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Selain pemilihan metode, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Cara pendidik menyampaikan materi pembelajaran berkaitan erat dengan bagaimana mereka membangun hubungan dinamis dengan siswa sepanjang proses belajar. Efektivitas hubungan ini meningkat ketika siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi ikut berperan aktif dalam setiap tahap kegiatan. Untuk itu, diperlukan pendekatan instruksional yang mampu menggerakkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Di antara pendekatan yang lazim diterapkan di ruang kelas adalah penyampaian materi secara lisan, pertukaran gagasan dalam diskusi, serta penayangan praktik langsung melalui demonstrasi. Namun, penerapan metode tidak dapat berdiri sendiri, sebab keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Penggunaan media yang sesuai berperan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, baik dari segi hasil maupun waktu, serta memperkuat pencapaian kompetensi yang ditargetkan. Lebih dari itu, media pembelajaran juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Menurut Puspitarini & Hanif, (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, di antaranya: “(1) media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) media juga membantu memperjelas penyampaian materi, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran dan mencapai tujuan yang diharapkan; (3) penerapan media dalam pembelajaran menciptakan variasi dalam penyajian materi, tidak hanya secara lisan, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien; dan (4) siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas belajar seperti mengamati, mengerjakan tugas, dan melakukan demonstrasi.”

Media pembelajaran sebaiknya dimanfaatkan sebagai solusi untuk mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses belajar. Sebagai ilustrasi, pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang membahas materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia, penyampaian materi umumnya masih menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan buku teks. Pendekatan ini cenderung bersifat monoton dan dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Materi yang disajikan dengan tingkat kepadatan tinggi kerap membuat siswa kehilangan fokus dan motivasi, yang pada akhirnya menurunkan kualitas pemahaman dan capaian belajar mereka. Menyikapi kondisi ini, peneliti merancang pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik, salah satunya melalui pemanfaatan media visual sebagai sarana pendukung untuk menumbuhkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar

siswa. Strategi ini sejalan dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. CTL mendorong pembelajaran yang bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif, serta memungkinkan mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki.

Proses pembelajaran IPAS memanfaatkan media gambar untuk menyajikan serta memperjelas berbagai contoh yang berkaitan dengan materi. Media ini digunakan secara bersama untuk mendiskusikan isu-isu sosial. Selain membantu dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan, penggunaan media gambar juga dapat memperkuat rasa kebersamaan serta meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Media gambar dirancang secara menarik dan kreatif guna menunjang kegiatan belajar. Sebagai media visual dua dimensi tanpa suara, gambar-gambar tersebut memiliki nilai estetika yang dapat dinikmati dan disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Hal ini mendukung prinsip CTL yang melibatkan tujuh komponen utama, salah satunya adalah *learning community* (komunitas belajar), di mana siswa belajar dalam kelompok dan saling berbagi informasi serta pengalaman. Oleh karena itu, penggunaan media gambar bukan hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa, yang menjadi karakteristik penting dalam pembelajaran kontekstual.

Penelitian ini menggunakan media gambar yang menampilkan ragam budaya Indonesia, seperti bahasa daerah, rumah adat, pakaian tradisional, senjata khas daerah, tarian tradisional, serta alat musik dari berbagai provinsi.

Gambar-gambar tersebut ditempel pada karton tebal dan dihias sedemikian rupa agar tampil menarik dan mampu menarik perhatian siswa. Tujuan penggunaan media visual ini adalah untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya, tidak sekadar melalui pendekatan konseptual, tetapi juga lewat representasi yang konkret. Strategi ini diharapkan mampu mendorong peningkatan capaian belajar siswa kelas IV dalam topik Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Girikerto 1, sekaligus membangkitkan minat dan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemilihan subjek penelitian pada kelas IV didasarkan atas karakteristik perkembangan kognitif siswa pada usia tersebut yang berada dalam tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis tentang objek yang nyata dan berhubungan langsung dengan pengalaman konkret mereka, sehingga pendekatan pembelajaran kontekstual CTL sangat relevan untuk diterapkan. Selain itu, materi Kekayaan Budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV mencakup topik-topik yang membutuhkan visualisasi dan kontekstualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Pemilihan lokasi penelitian di SDN Girikerto 1 didasari oleh hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV, khususnya pada materi IPAS. Selain itu, sekolah ini memiliki komitmen kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode inovatif. SDN Girikerto 1 juga belum pernah menjadi lokasi penelitian serupa, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data primer yang lebih objektif serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran di

sekolah tersebut.

Hal ini sesuai dengan prinsip CTL yang mengedepankan pembelajaran berbasis konteks nyata (*authentic learning*), sehingga siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi memahami maknanya melalui visualisasi dan pengalaman langsung. CTL juga menekankan pentingnya *constructivism*, yakni proses membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan memaknai materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan penerapan metode tersebut serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa “Penerapan Metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Girikerto 1”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas untuk rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Girikerto 1?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Girikerto 1.”

D. Kegunaan Penelitian

Studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan, baik

dalam pengembangan teori maupun dalam penerapannya di ranah praktik.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis, perolehan dari studi ini besar harapan bisa menjadi inovasi dalam pengembangan model pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran, yaitu: dapat meningkatkan preformansi guru dan kualitas pembelajaran serta partisipasi aktif siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis, hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bermanfaat untuk pihak yang berkaitan, antara lain:

a. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan minat dan motivasi serta partisipasi aktif siswa sehingga memiliki semangat yang lebih besar pada tahapan pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini.

b. Bagi Guru

Dapat menjadikan wadah agar dapat meningkatkan performansi guru pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai refrensi untuk pengembangan pembelajaran

bagi para guru yang ada di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dari pengalaman yang didapat diharapkan peneliti dapat mengembangkan diri dan dapat meningkatkan profesionalitas sebagai seorang pengajar.

E. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya multitafsir terhadap berbagai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan penegasan makna agar tidak menimbulkan ambiguitas. Oleh karena itu, penjelasan yang digunakan disusun guna memastikan kesamaan pemahaman dalam konteks kajian ini, dengan rincian sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar atau pencapaian hasil belajar mencerminkan kesanggupan atau pencapaian yang telah diperoleh oleh siswa sesudah melalui proses pembelajaran. Tingkat pemahaman yang dicapai oleh siswa selama mereka aktif pada mengikuti tahapan belajar juga dapat disebut sebagai hasil belajar. Melalui evaluasi hasil belajar, seorang guru bisa menilai sampai mana pemahaman dan penguasaan materi yang sudah disampaikan oleh siswa.

2. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang keilmuan yang menelaah fenomena alam serta dinamika makhluk hidup, mencakup keterkaitan dan pengaruh timbal balik yang terjadi di antara

keduanya. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi aspek kehidupan manusia dari sudut pandang individu maupun sebagai bagian dari masyarakat, dengan menekankan pada relasi mereka terhadap lingkungan sekitar. Karena cakupan materinya yang fundamental dan integral bagi pemahaman dunia, IPAS menjadi komponen kurikulum inti yang diajarkan secara berkesinambungan dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas.

3. Metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Dalam penelitian ini, metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diterapkan melalui langkah-langkah penyajian materi, pembentukan kelompok, serta permainan edukatif. Pendekatan ini melibatkan tujuh komponen utama dalam pembelajaran yang efektif, yaitu: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*).

4. Media Gambar

Media gambar tergolong sebagai sarana pembelajaran visual dua dimensi yang mengandalkan tampilan rupa tanpa melibatkan unsur audio, namun tetap mampu menyampaikan nilai estetika yang menarik dan mendukung proses pemahaman.