

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penerapan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sebagaimana dikemukakan oleh susilana (2008:6) bahwa media Adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Fitria (2017:140) Adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyebarkan pengetahuan, membangkitkan minat dan menginspirasi siswa untuk membantu belajarnya sendiri. Berdasarkan perspektif tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara itu, dalam makna luas media diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Secara khusus , media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menangkap , memproses, dan Menyusun suatu informasi visual dan verbal. Pembelajaran merupakan sebuah proses. Pembelajaran juga dimaknai sebagai suatu tindakan dari diri seseorang yang disengaja untuk memberikan pengetahuannya pada orang lain.

Pernyataan tersebut secara tidak langsung memberikan gambaran bahwa didalam pembelajaran terjadi sebuah proses komunikasi. Komunikasi antara pendidik dan peserta didik atau sebaliknya, maupun komunikasi peserta didik dengan media pembelajaran langsung. Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Selain itu media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang lebih dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran atau alat yang digunakan sebagai sumber dalam pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian tujuan Pendidikan (Harahap dkk,2022:).

Definisi media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran (Lararenjana,2022:). Media pembelajaran adalah alat audio visual yaitu perlengkapan yang dapat dilihat, didengar, digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud agar komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien (Septanto & Dirgantara, 2020).

Berdasarkan Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berguna untuk membantu

proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Beberapa ahli mengelompokkan media mulai dari yang sederhana sampai yang spesifik. Secara sederhana Azhar (2011: 44-45) dalam Paggara dkk (2022:26) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan yang hampir sama diungkapkan oleh Asra (2007: 5.8-5.9) Paggara dkk (2022: 26) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.

- 2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televise dan sound slide
- 4) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
- 5) Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas secara sederhana media terdiri dari media visual, audio, audio visual, multimedia dan realia yang merupakan media nyata sesuai tujuan pembelajaran misalnya sawa, sawah, taman, bahkan kolam renang.

c. Manfaat media dalam pembelajaran

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan penyampaian pesan yang berupa komunikasi maupun non verbal. Dalam perjalanannya menyampaikan pesan terkadang bisa berhasil bisa juga gagal. Kegagalan tersebut terjadi karena adanya hambatan-hambatan. Untuk meminimalisir kegagalan tersebut seorang guru merancang sebuah alat, media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Sukiman (2012:42) dalam Kammis (2022:4) Kemp and Dayton (1985) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai

berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Pendidik mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada peserta didik.

- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali pendidik menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit.

5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.

6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.

7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Sementara Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam Kamis (2022:5) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Jadi dari pendapat para ahli di atas, media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menari, interaktif, siswa lebih aktif, mereduksi kesalahan konsep pada siswa, KBM lebih berkualitas, pembelajaran bisa dimana saja dan peran guru semakin bermakna.

d. Media Smart Card Pahlawan Bangsa

Media Smart Card atau kartu pintar merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan dan memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan menyampaikan materi tertentu (Frasandyd kk., 2022). Media kartu pintar adalah alat berupa kartu yang berisi gambar, kosakata atau kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari (Jonanda dkk., 2024). Kartu pintar atau smart card

adalah suatu media yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, informasi dan ide yang ingin disampaikan pada siswa dalam pembelajaran.

Media “*Smart Card* Pahlawan Bangsa” merupakan kartu edukatif berisi gambar dan informasi tokoh pahlawan nasional Indonesia yang dirancang untuk pembelajaran IPS. Kartu ini memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) sifatnya konkret dan visual sehingga mudah dipahami siswa tingkat SD; (2) dapat digunakan dalam aktivitas permainan maupun diskusi kelompok; (3) mendorong siswa untuk menghubungkan fakta perjuangan para pahlawan dengan konteks kehidupan sosial atau nilai-nilai nasionalisme.

Menurut penelitian oleh Rahmawati & Fauzi (2021), penggunaan kartu edukatif semacam ini meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, membandingkan, dan menyimpulkan informasi tentang tokoh sejarah. Ditambah dengan komponen diskusi kelompok, media ini dapat mendorong berpikir kritis siswa (misalnya: “Mengapa tokoh X melakukan A?”, “Bagaimana dampak perjuangan tokoh X terhadap masyarakat kita sekarang?”).

Dengan demikian, penerapan Kartu Pintar Pahlawan Bangsa dalam pembelajaran IPS di SD berpotensi tidak hanya meningkatkan minat dan hasil belajar, tetapi juga secara spesifik meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Kemampuan Berfikir Kritis

a. Pengertian berfikir kritis

Menurut Beyer (Saputra: 2020) berpikir kritis adalah sebuah cara berpikir disiplin yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi validitas sesuatu (pernyataan-pernyataan, ide-ide, argumen, dan penelitian). Menurut Rudinow dan Barry (Saputra: 2020) berpikir kritis adalah sebuah proses yang menekankan sebuah basis kepercayaan-kepercayaan yang logis dan rasional, dan memberikan serangkaian standar dan prosedur untuk menganalisis, menguji dan mengevaluasi. Menurut Ennis (Kurniati: 2019) berpikir kritis sebagai suatu proses berpikir yang mempunyai tujuan untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai apa yang akan diyakini dan apa yang akan dilakukan.

Berdasarkan pengertian-pengertian berpikir kritis di atas maka dapat dikatakan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir reflektif terhadap suatu permasalahan.

b. Indikator berfikir kritis

Facione (Siregar, dkk: 2018) mengungkapkan bahwa berpikir kritis sebagai proses berpikir yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu untuk membuktikan suatu hal atau menemukan solusi dari suatu masalah. Dengan demikian, berpikir kritis tidak hanya dilakukan ketika seseorang meragukan suatu hal, meragukan

kebenaran dari suatu informasi, akan tetapi berpikir kritis dapat dilakukan ketika seseorang ingin mencari solusi yang tepat, benar, dan logis dari masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian Fithriyah, dkk (2016) indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan adalah indikator kemampuan berpikir kritis dari Facione (2015) antara lain:

- 1) Interpretasi (*Interpretation*), yaitu kemampuan dapat memahami dan mengekspresikan makna/arti dari permasalahan.
- 2) Analisis (*Analysis*), yaitu kemampuan dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan hubungan antar pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi, atau bentuk lainnya.
- 3) Evaluasi (*Evaluation*), yaitu kemampuan dapat mengakses kredibilitas pernyataan/representasi serta mampu mengakses secara logika hubungan antar pernyataan, deskripsi, pertanyaan maupun konsep.
- 4) Inferensi (*Inference*), yaitu kemampuan dapat mengidentifikasi dan mendapatkan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam menarik kesimpulan.
- 5) Eksplanasi (*Explanation*), yaitu kemampuan dapat menetapkan dan memberikan alasan secara logis berdasarkan hasil yang diperoleh.

- 6) Regulasi Diri (*Self Regulation*), yaitu kemampuan untuk memonitoring aktivitas kognitif seseorang, unsur-unsur yang digunakan dalam aktivitas menyelesaikan permasalahan, khususnya dalam menerapkan kemampuan dalam menganalisis dan mengevaluasi

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi berfikir kritis

Pencapaian yang baik dari berfikir kritis dalam mempelajari matematika tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Zahfri (Dores, dkk: 2020) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berfikir kritis siswa diantaranya:

a) Kondisi fisik

Kondisi fisik adalah kebutuhan fisiologis yang paling dasar bagi manusia. Ketika kondisi fisik terganggu maka kondisi tersebut akan sangat mempengaruhi pikirannya yang berakibat ia tidak dapat berkonsentrasi dan berfikir cepat.

b) Motivasi

Motivasi adalah suatu upaya untuk menimbulkan rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga seseorang agar mau melakukan sesuatu atau memperlihatkan perilaku tertentu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

c) Kecemasan merupakan keadaan emosional yang ditandai dengan gelisah dan ketakutan terhadap kemungkinan bahaya dan kecemasan dapat timbul secara otomatis jika seseorang menerima

stimulus berlebihan.

d) Perkembangan intelektual

Intelektual merupakan kemampuan mental seseorang untuk merespon dan menyelesaikan suatu persoalan atau masalah. Tingkat perkembangan seseorang berbeda beda disesuaikan dengan Tingkat perkembangannya.

e) Interaksi

Menurut Parameswari (Dores, dkk: 2020) menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kritis adalah interaksi antara pengajar dan siswa. Suasana pembelajaran yang kondusif mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Beberapa pendapat ahli mengenai berpikir kritis tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses kegiatan mental yang terorganisir (jelas dan terarah) tentang suatu permasalahan yang meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan, menganalisis dan melakukan penelitian ilmiah yang akhirnya dapat menghasilkan suatu konsep yang meyakinkan dan benar. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Fahrudin Faiz (2012: 2) bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk menjamin, sejauh mungkin, bahwa pemikiran kita valid dan benar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah menentukan enam indikator keterampilan berpikir kritis dalam menentukan kegiatan yang diamati selama proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut yang disesuaikan dengan perkembangan usia peserta didik di kelas penulis. Indikator-indikator tersebut antara lain:

- 1) mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi;
- 2) merumuskan masalah yang ditentukan;
- 3) merumuskan hipotesis;
- 4) melakukan eksperimen sederhana;
- 5) menganalisis hasil;
- 6) menarik kesimpulan.

Sedangkan rubrik penskoran keterampilan berpikir kritis, sub indikator yang digunakan dalam penyusunan soal evaluasi adalah:

- 1) merumuskan pertanyaan;
- 2) menjawab pertanyaan mengapa;
- 3) melaporkan hasil observasi suatu fenomena;
- 4) membuat kesimpulan;
- 5) memikirkan alternatif jawaban

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Wicaksono dkk., (2019) dalam Sani (2024:29) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut

Jusmawati (2021) dalam Sani (2024:29) hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik terhadap tingkat penguasaan dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Rahman (2022:297), hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah hasil belajar peserta didik diperoleh dari rangkaian pengalaman selama proses belajar, proses interaksi dengan yang di luar dirinya. Jadi seorang guru harus memberikan pengalaman yang menyenangkan, menciptakan mereka berinteraksi satu dengan yang lain untuk mendapat tujuan pembelajaran yang baik. Hasil akhir dari sebuah proses pembelajaran berhasil atau tidak dapat diukur dengan menyusun sebuah evaluasi yang sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Hasil belajar yang diperoleh bisa yang berkaitan dengan sikap, ketrampilan maupun pengetahuan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika diperoleh hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, ada faktor internal

maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal adalah faktor dari luar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Yurnaliza & Andayono (2019) dalam Sani (2024:31) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu; kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar. Faktor eksternal yaitu; keluarga, sekolah/kampus, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut: secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana, (Aunurrahman, 2012) dalam Rahman (2021:298).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajara peserta didik adalah: karakter, intelegensia, kebiasaan belajar, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternalnya antara lain lingkungan (di sekolah dan rumah), kebijakan sekolah/kurikulum, kompetensi guru dan

keberadaan sarpras.

c. Fungsi penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berikut fungsi penilaian hasil belajar oleh pendidik yang dikemukakan oleh Widoyoko (2014: 18) dalam Sitepu (2019: 20)

- 1) Formatif, yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester sesuai dengan prinsip kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu, dan mau.
- 2) Sumatif, yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas, dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

4. IPAS

a. Pengertian IPAS

Penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar membawa konsekuensi yaitu dua mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan upaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Selain itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia (Zakarina dkk, 2024: 51).

Sulehayanti (2023:20) menguraikan bahwa cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya berupa kumpulan fakta saja, akan tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi atau menjelaskan dan menyelesaikan berbagai fenomena yang berbeda. Selanjutnya IPAS di SD/MI diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya, alam sekitar, masyarakat sosial dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas disimpulkan bahwa IPAS muncul sebagai konsekuensi perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dalam IPAS peserta didik belajar secara holistik tentang alam dan fakta sosial, sejarah dan sebagainya.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

Menurut Suhelayati (2023:38) tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya

dan lingkungan di sekitarnya.

- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

e. Ruang lingkup IPAS

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Trianto (2010) dalam Suhelayanti (2023: 22) tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

- 1) Makhluk hidup dan Proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- 2) Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang meliputi benda padat, cair dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Keempat kelompok bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral, artinya setiap bahan kajian disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda-beda, semakin tinggi tingkat kelas, maka semakin tinggi pula cakupan bahasannya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut (E. Mulyasa, 2006) dalam Suhelayanti (2023: 22) mencakup:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
 - 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
 - 3) Sistem sosial dan budaya.
 - 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
5. Hubungan media pembelajaran SCPB (*Smart Card Pahlawan Bangsa*) dengan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa
- a. Hubungan SCPB dengan Kemampuan Berpikir Kritis

Media SCPB merupakan media pembelajaran berbentuk kartu pintar yang memuat informasi mengenai tokoh-tokoh pahlawan bangsa beserta gambar, fakta, peristiwa, dan pertanyaan pemicu. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi berbagai informasi yang terdapat pada kartu.

Melalui aktivitas menggunakan Smart Card Pahlawan Bangsa, siswa dapat:

- 1) Mengidentifikasi fakta penting mengenai tokoh dan peristiwa sejarah.
- 2) Membandingkan peran beberapa pahlawan dalam perjuangan bangsa.
- 3) Menganalisis sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah.
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh.
- 5) Mengemukakan pendapat disertai alasan yang logis.

Aktivitas tersebut merupakan indikator kemampuan berpikir

kritis menurut berbagai ahli, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, menyimpulkan, dan memberikan alasan secara logis.

b. Hubungan SCPB dengan Hasil Belajar IPAS

Media SCPB dapat meningkatkan hasil belajar IPAS karena:

- 1) Menyajikan materi secara visual dan menarik sehingga meningkatkan perhatian siswa.
- 2) Membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar melalui permainan edukatif.
- 4) Memudahkan siswa mengingat informasi karena disajikan dalam bentuk gambar dan poin-poin penting.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami.

Dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, pemahaman konsep IPAS juga meningkat, yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

c. Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Hasil Belajar IPAS

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung:

- 1) Lebih mudah memahami konsep IPAS.
- 2) Mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Dapat menghubungkan berbagai konsep yang dipelajari.
- 4) Mampu memberikan solusi terhadap permasalahan berdasarkan bukti.

Semakin tinggi kemampuan berpikir kritis siswa, semakin baik pula hasil belajar IPAS yang diperoleh.

d. Hubungan Ketiga Variabel

Hubungan antara ketiga variabel dapat digambarkan sebagai berikut:

Media SCPB → Kemampuan Berpikir Kritis → Hasil Belajar IPAS

Artinya:

- 1) Penggunaan media SCPB mendorong siswa berpikir lebih kritis melalui aktivitas mengamati, menganalisis, berdiskusi, dan menyimpulkan.
- 2) Kemampuan berpikir kritis yang meningkat membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih mendalam.
- 3) Pemahaman yang lebih baik tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar IPAS.

Selain itu, media SCPB juga dapat memberikan pengaruh langsung terhadap hasil belajar karena media yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

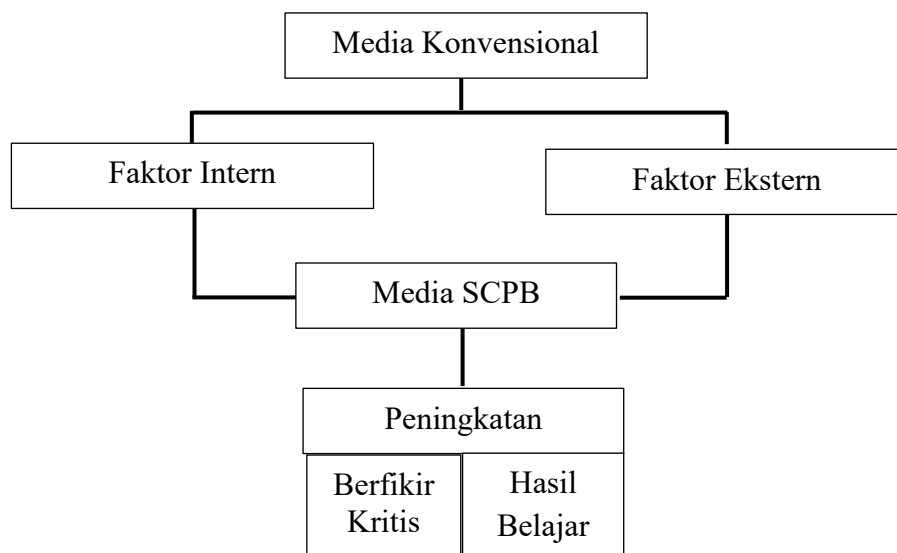
B. Kerangka berfikir

Permasalahan yang timbul pada peserta kelas VI SDN 01 Nambangan Lor adalah rendahnya Kemampuan berfikir Kritis peserta didik untuk mapel IPAS yaitu 25% dari 20 peserta didik. Rendahnya kemampuan berfikir kritis tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang juga rendah yakni hanya sekitar 25% yang dinyatakan tuntas. Rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik pada mata pelajaran IPAS sangat rendah, sedangkan KKTP nya adalah 75.00. Rendahnya kemampuan berfikir kritis dan hasil belajarnya (nilai formatif) tersebut mencerminkan kurang berhasilnya proses pembelajaran dan harus dilakukan tindak perbaikan. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, sumber belajar tidak variatif lebih besar hanya menggunakan buku, metode pembelajaran hanya ceramah. Hal ini membuat peserta didik bosan, tidak banyak ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran, mengantuk dan sebagainya.

Menyadari kekurangan-kekurangan tersebut maka guru berusaha mencari pemecahannya atau alternatif untuk mengatasinya antara lain dengan memilih media pembelajaran smart card pahlawan bangsa. Untuk membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran, mampu berfikir kritis peserta didik akan belajar dalam sebuah kelompok kecil sehingga akan terjadi diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Media yang diterapkan pada pembelajaran berupa menggunakan Smart Card Pahlawan Bangsa. Secara sederhana kerangka berpikir dari penelitian ini bisa digambarkan secara sederhana sebagai berikut: dengan pembelajaran berbantuan berbantuan media Smart Card Pahlawan bangsa diharapkan meningkatnya kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar

peserta didik dalam belajar IPAS materi perlawanan terhadap penjajah diseluruh negeri.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipoteseis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini diajukan suatu hipotesis yaitu: “ Penerapan Smart Card Pahlawan Bangsa (SCPB) secara signifikan akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VI di SDN 01 Nambangan Lor.

D. Kebaruan Penelitian (State of Art)

- 1) Metode penelitian yang digunakan oleh Aulia Utami Putri Berahim dkk tahun 2025 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Media Kartu Bergambar di Kelas IV” adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan populasi dan sampel

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 10 orang. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, angket atau kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkan media kartu bergambar. Pada siklus I, terdapat 4 siswa dengan kategori mampu berpikir kritis, dan 6 siswa dengan kategori tidak mampu berpikir kritis, dengan persentase kemampuan berpikir kritis mencapai 40%. Pada siklus II, terdapat 10 siswa dengan kategori mampu berpikir kritis, dan 0 siswa dengan kategori tidak mampu berpikir kritis, dengan persentase kemampuan berpikir kritis mencapai 100%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

- 2) Efektifitas Media *Smart card* (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik, penelitian yang dilakukan oleh Rendy Nugraha Frasandy dkk tahun 2022 di MIN 2 Kota Padang. Penelitiannya merupakan lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 38 orang, 2 Guru Kelas IV dan kepala MIN, serta sumber data yang lainnya. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan teknik analisa data yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi data. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran

media *smart card* pada pembelajaran tematik adalah sebagai media yang dapat membuat siswa lebih aktif berinteraksi, membuat suasana kelas lebih kondusif, mempermudah guru dalam penyampaian materi, memudahkan siswa mengingat dan memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media *smart card* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik.

- 3). Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Surahmadi pada tahun 2016 bertujuan untuk mengetahui penerapan teknik bermain kartu pintar (*smart card*) guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Media yang digunakan adalah kartu pintar, yaitu kartu yang memuat informasi yang terkandung dalam tujuan pembelajaran materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk tanya jawab. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Temanggung pada peserta didik kelas VIII G Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, *pre-test*, dan *post-test*. Data penelitian berupa hasil belajar konsep IPA diperoleh dari tes, dan data motivasi belajar diperoleh dari angket motivasi. Analisis statistik menunjukkan bahwa pada siklus pertama, rata-rata hasil *pre-test* sebesar 56,67 meningkat menjadi rata-rata *post-test* sebesar 70,58; pada siklus kedua, rata-rata *pre-test* 62,24 meningkat menjadi rata-rata *post-test* 80,86; dan pada siklus ketiga, rata-rata *pre-test* 70,26 meningkat menjadi rata-rata *post-test* 84,24. Sementara itu, motivasi peserta didik meningkat sebesar 86% dibandingkan kondisi

sebelum perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan dan analisis data, serta pengujian hipotesis yang dilakukan dalam studi ini, disimpulkan bahwa penerapan teknik bermain kartu pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII G SMP Negeri 1 Temanggung.

Jadi berdasarkan penelitian yang diuraikan di atas terbukti bahwa pembelajaran berbantuan smart card (kartu pintar) mampu meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.