

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada abad 21 ini perkembangan teknologi dan informasi memasuki era revolusi industri 4.0 atau era revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan digitalisasi pada semua sektor. Perkembangan penggunaan teknologi informasi sangatlah pesat pada era revolusi industri 4.0 ini. Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan. Kualitas sumber daya manusia sangatlah mempengaruhi daya saing sebuah negara dengan negara lain untuk dapat mengimbangi perkembangan teknologi informasi yang akan terus berkembang ini. Menempuh jenjang pendidikan merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Lase, 2019). Pendidikan ialah investasi yang sangat penting bagi setiap negara agar dapat melahirkan generasi muda yang memiliki daya saing tinggi dan siap menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan menempuh pendidikan setiap individu dapat memperoleh pengetahuan terkait perkembangan teknologi informasi dan keterampilan dasar untuk menguasai teknologi informasi tersebut.

Pendidikan bagi setiap individu manusia sangatlah penting guna menunjang kualitas kesejahteraan hidup di era revolusi industri 4.0 dan masa yang akan mendatang. Mencerdaskan dan mengembangkan potensi individu merupakan salah satu tujuan dari pendidikan. Dengan mengembangkan kecerdasan dan potensi diri maka setiap individu dapat memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri, dan menjadi bagian dari masyarakat

yang bertanggungjawab. Dengan menempuh pendidikan setiap individu dapat mengembangkan kompetensi diri dalam kehidupan sehari-hari untuk menjawab tantangan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern. Menerima pendidikan merupakan hak bagi seluruh manusia agar dapat berkembang (Alpian et al., 2019). Pendidikan sangat banyak mengambil peran dalam memajukan sebuah bangsa. Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang sangat penting, dikarenakan pada jenjang ini individu diberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan (Rachmadyanti, 2017). Selain diberikan pengetahuan mendasar pada jenjang Sekolah Dasar individu sebagai siswa juga dibentuk menjadi individu yang berkarakter kuat agar dapat membangun dan memajukan bangsa.

Dalam dunia pendidikan saat ini Kurikulum 2013 telah diterapkan di Sekolah Dasar. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Perbedaan utama antara KTSP dan Kurikulum 2013 terletak pada proses pembelajaran yang menggunakan tema terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah kegiatan pembelajaran berbasis tema dengan menggabungkan beberapa topik pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran (Setiawan, 2020). Pada setiap pembelajaran terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dibutuhkan pembelajaran yang baik dan sistematis. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran diharapkan siswa mengalami penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta perubahan sikap (Hendratmoko et al., 2018). Pembelajaran bukanlah mengenai tercapainya tujuan pembelajaran

saja, akan tetapi guru juga perlu memperhatikan suasana pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa.

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi kerap terjadinya pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru ditandai dengan siswa hanya mendengarkan dengan tertib penjelasan materi dari guru dan menghafalkannya yang menyebabkan tujuan dari pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal (Yusuf, 2017). Pada pembelajaran yang berpusat pada guru siswa kurang terlibat dalam pembelajaran maka daya ingat serta pengetahuan siswa tidak dapat berkembang dengan baik dan jika diberikan materi selanjutnya materi yang sebelumnya akan mudah untuk dilupakan. Dengan pembelajaran yang berpusat pada guru siswa berpandangan bahwa semua informasi atau ilmu pengetahuan berasal dari guru yang menyebabkan rasa ingin tahu siswa menurun (Setyosari, 2017). Berbarengan dengan hal tersebut mengakibatkan daya baca atau kemampuan literasi siswa menurun sehingga proses belajar di sekolah menjadi kurang efektif.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai jenis sumber, akan tetapi di masa ini banyak informasi yang kurang meyakinkan bahwa terdapat informasi hoax. Kemampuan literasi yang baik dapat membantu siswa agar terhindar dari informasi hoax dan lebih mudah untuk memahami informasi yang diterima. Kemampuan individu dalam mengolah dan memahami informasi ketika melakukan kegiatan membaca, menulis serta memecahkan sebuah permasalahan disebut dengan literasi (Suranggga, 2017). Kemampuan literasi siswa sangatlah krusial dalam

menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa sebagai calon anggota masyarakat mendatang dengan cara membaca berbagai informasi bermanfaat yang akan berdampak pada laju perkembangan sebuah negara (Irianto & Febrianti, 2017). Sejalan dengan hal tersebut maka kemampuan literasi siswa sangat perlu diperhatikan oleh guru. Guru berperan penting dalam menentukan model pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Model pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar tujuan hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pertukaran informasi melalui interaksi yang terjadi antara guru dan murid. Model pembelajaran aktif merupakan rancangan pembelajaran yang menitikberatkan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa sebagai aktivitas utama pembelajaran. Guru berperan penting dalam mengatur jalannya pembelajaran, sehingga dalam mengajar guru didorong untuk lebih kreatif dan inovatif demi menghasilkan pembelajaran yang efektif (Pentury, 2017). Berkaitan dengan hal tersebut guru dapat menggunakan benda-benda nyata yang terdapat di sekitar sekolah dalam menjelaskan materi agar siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Pada jenjang Sekolah Dasar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang mengaitkan materi dengan objek yang bersifat konkret (Suarjana et al., 2017). Dengan begitu guru perlu mempertimbangkan pembaruan dalam merancang sebuah pembelajaran. Pembaruan yang dimaksud dapat terletak pada model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran supaya hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran atau benda konkret tidaklah dapat menggantikan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang efektif, melainkan demi melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan informasi ke siswa (Naibaho, 2018; Zulhelmi et al., 2017). Dengan begitu media pembelajaran merupakan alat yang dapat menjembatani informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk dapat berkonsentrasi dalam belajar demi menggapai hasil belajar secara maksimal. Menurut Abidin (2016) guru perlu memperhatikan karakteristik siswa serta materi yang akan diajarkan dalam ketepatan pemilihan media pembelajaran. Akan tetapi kreativitas dan inovasi guru kurang optimal, dikarenakan ketersediaan sarana dan prasarana untuk menyokong penerapan model serta media pembelajaran masih minim. Umumnya guru menggunakan *Microsoft Power Point* dan video yang diambil dari *Youtube* sebagai media pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran (Cintia & Cintiasa, 2021).

Hal tersebut sesuai dengan kenyataan dilapangan ketika penulis melaksanakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di SD Negeri 1 Bila yang bertempat di Desa Bila Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Berdasarkan observasi langsung ditemukan bahwa, model pembelajaran yang diterapkan berdampak pada keikutsertaan siswa dalam pembelajaran masih terbatas, terbatasnya keikutsertaan siswa dalam pembelajaran berakibat pada rasa ingin tahu siswa melemah, pembelajaran menjadi kurang efektif dikarenakan kemampuan literasi siswa menurun. Ditambah dengan hasil wawancara bersama guru kelas didapatkan bahwa, ruang kreativitas dan inovasi

guru dalam penerapan model pembelajaran yang menarik selama ini belum optimal dikarenakan ketersediaan sarana untuk menunjang penerapan model pembelajaran yang masih minim serta perlunya penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, mengasah kemampuan literasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menunjang hasil dari observasi langsung dan wawancara yang telah dilakukan, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas III di Gugus 3 Kecamatan Kubutambahan sebagai berikut.

Diperoleh hasil belajar siswa kelas III pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup masih tergolong rendah dengan persentasi 73,44% di bawah KKM untuk mata pelajaran Matematika, 60,94% di bawah KKM untuk mata pelajaran PPKn, serta 51,56% di bawah KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan literasi siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menguji pengaruh model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa. model pembelajaran aktif (*Active Learning*) merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih terlibat aktif di dalam proses pembelajaran (Pranyani et al., 2021). Model pembelajaran aktif melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun psikis disetiap aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran, hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang terkandung pada pembelajaran.

Ditambah dengan penggunaan media *Fun Thinkers* dalam pembelajaran Aktif siswa diajak untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Sehingga media *Fun Thinkers* dirasa sangat praktis dalam mengatasi rasa bosan siswa saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pada hal tersebut, maka perlu untuk dilakukannya penelitian dengan model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi ini. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Menggunakan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup” sebagai penelitian.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan minimnya kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Rasa ingin tahu siswa menurun yang disebabkan siswa berpandangan bahwa semua informasi atau ilmu pengetahuan berasal dari guru.
- 3) Menurunnya kemampuan literasi siswa sehingga pada pembelajaran menjadi kurang efektif.
- 4) Ketersediaan sarana untuk menunjang penerapan model pembelajaran yang masih minim, sehingga ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penerapan model pembelajaran yang menarik selama ini belum optimal.

- 5) Perlunya penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, mengasah kemampuan literasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Latar belakang dan identifikasi masalah dapat menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan mengenai pengaruh Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.



## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Ditinjau secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan teori dalam penerapan model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lainnya mengenai penerapan model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers*. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengasah kemampuan literasi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian kemampuan literasi siswa meningkat, agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan proses belajar/mengajar oleh guru. model pembelajaran aktif menggunakan media

*Fun Thinkers* berbasis soal Literasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga mendorong kemampuan literasi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menyumbang kontribusi positif dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam penerapan model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi yang nantinya dapat menunjang kualitas pembelajaran dalam meningkatkan mutu sekolah dan pendidikan.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik pada penelitian yang memiliki variabel sama ataupun variabel yang berbeda.

