

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu menjadi sorotan untuk bisa menghasilkan sumber daya manusia yang dapat berpengaruh dengan pendidikan. Pendidikan adalah hak semua umat manusia, sehingga dianggap sebagai hak asasi manusia yang menjadikan secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak (Adnyani, Pudjawan, & Japa, 2020). Pendidikan harus diamalkan secara optimal dan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa.

Saat ini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 yaitu era dunia industri digital yang memiliki dampak cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam penyelenggaraan pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia dengan memiliki kompetensi utuh, yang dikenal dengan pembelajaran abad ke-21. Menurut Muliastri (2020) pembelajaran abad ke-21 sangat membawa perubahan pesat dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan pada paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum dan teknologi sebagai media pembelajaran agar memudahkan peserta didik memahami pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk belajar

dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis dan memecahkan masalah secara kolaboratif telah dirumuskan (Kemdikbud, 2013).

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan belajar yang berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta keterampilan hidup untuk bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skills*). Perubahan sistem pembelajaran abad ke-21 berawal dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Adanya perubahan sistem pembelajaran abad ke-21 ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, yang dikenal dengan 4C yaitu (1) *critical thinking* (berpikir kritis), (2) *creativity and innovative thinking* (berpikir kreatif dan inovatif), (3) *communication* (komunikasi), (4) *collaboration* (kolaborasi) (Rasmawan, 2021). Selain itu, guru juga dituntut agar mampu mengembangkan proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik, khususnya mata pelajaran IPA.

Menurut Astriani & Ganesha (2019) IPA adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta dengan mengamati tujuan dengan cermat, menerapkan prosedur, dan menjelaskan melalui penalaran untuk sampai pada kesimpulan. Pembelajaran IPA dalam pendidikan abad ke-21 ini lebih menekankan pada pengalaman langsung dan kegiatan sehari-hari untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah, sehingga peserta didik mampu

membangun pengetahuannya sendiri dengan mengaitkan langsung teori yang dipelajari di kelas dengan pengalamannya di lingkungan. Namun pada kenyataannya penguasaan kompetensi pengetahuan IPA saat ini masih belum optimal, dikarenakan pelaksanaan pembelajaran IPA masih sering menggunakan metode ceramah dan tidak melibatkan peserta didik sehingga menjadi kurang aktif dan kreatif.

Menurut Agung (2020) bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penentuan Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas III, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA masih terdapat kekurangan saat melaksanakan belajar mengajar di kelas. Beberapa penyebab permasalahan tersebut yakni: (1) penggunaan buku tema sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran, (2) tidak ada media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, (3) aktivitas siswa hanya membaca,

menulis dan mendengarkan penjelasan guru dan (4) siswa cenderung kurang aktif mengemukakan gagasannya. Berdasarkan hasil observasi tersebut, permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas serta meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP. Data hasil ulangan harian pada muatan pelajaran IPA dilihat pada tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2
 Nilai Ulangan Harian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III SD Negeri
 Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023
 (Sumber: Wali kelas III SD Negeri di Gugus IV Kuta Utara)

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD No. 1 Kerobokan Kelod						
	III	80-89	26	10	38,46	16	61,54
2	SD No. 2 Kerobokan Kelod						
	III A	80-89	26	11	42,31	15	57,69
	III B	80-90	27	13	48,15	14	51,85
3	SD No. 3 Kerobokan Kelod						
	III A	80-89	27	9	33,33	18	66,67
	III B	80-89	27	7	25,93	20	74,07
4	SD No. 4 Kerobokan Kelod						
	III	80-89	27	12	44,44	15	55,56
5	SD No. 5 Kerobokan Kelod						
	III	80-89	27	8	29,63	19	70,37
TOTAL			187	67	251,14	120	448,86
RATA-RATA					35,88		64,12

Pada tabel sebelumnya menunjukkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara sebesar 64,12% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Berdasarkan masalah tersebut,

maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPA. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang suatu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa guna menumbuh kembangkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka diterapkannya model pembelajaran *Scramble*.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Kertiari, Bayu, & Sumantri, 2020). Berdasarkan pendapat Astriani & Ganesha (2019) model pembelajaran *Scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam belajar melalui metode menjawab pertanyaan dengan jawaban yang berupa huruf, kata, atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata, kalimat, atau paragraf yang utuh dan bermakna. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Scramble* melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, menanamkan kerjasama siswa, serta membuat suasana belajar menjadi menjadi menyenangkan.

Selain penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, diperlukan juga adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendukung model pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Hal ini sejalan dengan pendapat Ashari, dkk (2022) *Crossword Puzzle* merupakan jenis permainan kata yang melibatkan pengisian kotak-kotak kosong yang mewakili jawaban atas pertanyaan yang diberikan dalam teka-teki silang. Karakteristik permainan *Crossword Puzzle* yang sederhana dan menyenangkan, serta karakteristik siswa pada umumnya sangat

senang bermain sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar dengan media *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan uraian, untuk mengoptimalkan kompetensi pengetahuan IPA siswa, perlu adanya inovasi yang harus dilakukan oleh guru, seperti menggunakan model pembelajaran inovatif, sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak terkesan membosankan. Oleh karena itu, untuk mengetahui bahwa model pembelajaran ini dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan IPA perlu dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzel* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan obeservasi studi pendahuluan yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa kompetensi pengetahuan IPA masih kurang dipahami bagi siswa kelas III SD Negeri Gusus IV Kecamatan Kuta Utara. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Sumber belajar yang digunakan buku tema saja, kurang adanya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
- (2) Strategi guru yang kurang maksimal saat menyampaikan materi yaitu menghubungkan materi yang dibahas dengan keseharian siswa.
- (3) Media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- (4) Siswa cenderung kurang aktif mengemukakan gagasannya, karena terbiasa dengan pembelajaran daring yang hampir 2 tahun dilaksanakan.

- (5) Kompetensi pengetahuan IPA siswa belum memenuhi kriteria minimum penguasaan 80%, yang dilihat melalui PAP sebesar 64,12%.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang disebutkan serta luasnya ruang lingkup masalah, maka masalah tersebut dibatasi sehingga penelitian dilakukan lebih spesifik dan terfokus. Permasalahan yang digali dalam penelitian ini dibatasi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang beragam sehingga membuat siswa kurang fokus dan antusias dalam belajar. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kompetensi pengetahuan IPA siswa belum optimal. Maka penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri Gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (4) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023
- (5) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri gugus IV Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023

1.6 Manfaat hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan pada tujuan penelitian, dapat memberikan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan motivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar, sehingga terpacu untuk terus berlomba-lomba menjadi siswa berprestasi.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan yang positif dan berharga dalam melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta dapat memberikan gambaran kepada guru terkait pentingnya menerapkan model dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menjadi masukan berharga bagi kepala sekolah selaku pengambil kebijakan, sehingga kebijakan tersebut dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi para peneliti sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar.

