

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu Negara dipengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Untuk menciptakan masyarakat yang maju maka harus dilakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Menurut (Mustoip, 2018) pendidikan diarahkan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu memberikan kontribusi bagi Indonesia, sehingga pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Dengan demikian pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dan merupakan satu investasi untuk meletakkan dasar bagi kejayaan bangsa pada masa depan. Penerapan kurikulum pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah sehingga dengan demikian akan tercapai tujuan yang ingin dicapai sekolah yaitu prestasi belajar anak.

Akan tetapi, kurikulum yang telah ada dipandang masih belum cukup untuk meningkatkan mutu pendidikan yang tercermin dari indikator hasil belajar siswa yang masih rendah sehingga kurikulum baru kembali dikembangkan yang dikenal dengan nama kurikulum merdeka. Menurut (Hamdi et al., 2022) kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dimana struktur pembelajarannya dibagi menjadi dua kegiatan utama yaitu pembelajaran intrakurikuler yang mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa pada setiap mata pelajaran dan proyek penguatan profil pelajar pancasila yang mengacu pada standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki siswa.

Untuk mewujudkan pendidikan membutuhkan guru pembelajar yang mampu menjadi fasilitator cerdas bagi siswanya. Guru tidak lagi mengajar secara satu arah tetapi membelajarkan anak secara aktif, kreatif, dan inovatif. Menurut (Wulandari & Agustika, 2018) pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis yang terjadi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran guru merupakan faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Guru sebagai pemegang peranan penting menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar sehingga di dalam pembelajaran hendaknya menguasai model pembelajaran serta terampil dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Demikian halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan keingintahuan terhadap fenomena alam semesta yang terjadi disekitarnya, pemahaman ini diharapkan mampu untuk membuat peserta didik mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusi. Oleh karena itu guru sebagai salah satu komponen penting bagi keberhasilan pembelajaran harus mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan semangat belajar.

Dalam proses pembelajaran masih banyak ditemui hambatan-hambatan diantaranya, guru-guru masih menggunakan metode pembelajaran lama seperti metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode ceramah masih menjadi pilihan pertama untuk menyampaikan pembelajaran. Sedangkan metode tanya jawab kurang efektif diterapkan, hal itu dikarenakan hanya siswa yang pintar dan aktif saja yang akan bisa mengikuti proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diberikan , sedangkan siswa yang kurang pintar dan tidak aktif hanya mampu mendengarkan dan tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga akan terjadi kesenjangan antara siswa yang pintar dan kurang pintar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih kurang diterapkan saat melaksanakan proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung pasif dan juga bosan karena kurang adanya inovasi dalam penyampaian pembelajaran oleh guru. Sehingga hal

tersebut mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa tentang materi yang dibelajarkan khususnya dalam pelajaran IPAS.

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi pengetahuan IPAS siswa dalam proses pembelajaran seperti kurangnya penggunaan variasi model pembelajaran pada saat mengajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, kurangnya dalam pengelolaan kelas, serta faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi siswa dalam proses belajar. Sehingga dari hal tersebut diterapkanlah model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dan bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran adalah model *Problem Based Learning* berbantuan *Couple Card*.

Menurut (Shofiyah & Wulandari, 2018) *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga peserta didik belajar tentang berpikir kritis serta dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang dilaksanakan karena permasalahan yang dihadapkan pada peserta didik dikaitkan dengan kehidupan nyatanya sehingga hal ini mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar khususnya pada kompetensi pengetahuan IPAS.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran karena dalam *Problem Based Learning* berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar secara kelompok untuk memecahkan masalah nyata dan kompleks yang akan mengembangkan pemecahan masalah keterampilan, penalaran, komunikasi, keterampilan evaluasi diri melalui pembelajaran berbasis masalah. *Problem Based*

*Learning* memiliki lima tahapan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis yang fokusnya pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri yang terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran berkelompok. Tahapan *Problem Based Learning* meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual.

Menurut (Saufi & Rizka, 2021) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa agar dapat fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru serta media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya serta lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat mengurangi keadaan siswa yang cenderung pasif dan mudah bosan pada saat pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan agar siswa tidak mudah bosan saat proses pembelajaran yaitu media *couple card*. Media *couple card* merupakan media yang berisikan kartu berpasangan yang didalamnya terdiri atas pertanyaan dan jawaban mengenai permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa secara individu maupun kelompok. Cara penggunaan media *couple card* ini dengan memberikan kartu pertanyaan kepada setiap kelompok lalu mengarahkan siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut pada kartu jawaban yang ada di depan kelas dilakukan secara bergiliran dengan anggota kelompok. Dengan adanya bantuan media pembelajaran dalam proses mengajar akan meningkatkan semangat siswa



dalam belajar serta menjadikan siswa aktif selama proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka akan dilaksanakan pengujian terhadap model *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* dalam pembelajaran IPAS melalui eksperimen yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Couple Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

- 1.2.1 Kurangnya kompetensi Pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Gugus IV Tahun Ajaran 2022/20223
- 1.2.2 Kurangnya variasi atau penggunaan model pembelajaran khususnya IPAS sehingga mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa kelas IV SD Gugus IV Tahun Ajaran 2022/20223.
- 1.2.3 Terbatasnya penggunaan media pembelajaran
- 1.2.4 Kurang adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran
- 1.2.5 Terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan secara khususnya dalam kompetensi pengetahuan IPAS

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, permasalahan tersebut dibatasi pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga dalam penelitian ini akan memberikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran dengan bermuatan materi IPAS. Salah satu faktor penyebab teridentifikasi ialah kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran dan masih kurangnya variasi atau penggunaan model pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Couple Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023.

### 1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* pada siswa kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* pada siswa kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023.
- 1.5.3 Untuk mengetahui pengaruh signifikan kompetensi pengetahuan IPAS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD gugus IV kecamatan sukawati tahun ajaran 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *couple card* dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukawati, diharapkan mampu memberikan perubahan yang positif dalam dunia pendidikan serta dapat memperluas pengetahuan



mengenai penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS dalam proses belajar mengajar kedepannya.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

1.6.2.1 Bagi Siswa, penerapan model pembelajaran pada penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta dapat memberikan dorongan untuk berusaha mendapatkan solusi dari permasalahan yang diberikan serta dapat membuat kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri untuk menambah kompetensi dan mampu berpikir kritis.

1.6.2.2 Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam peningkatan kompetensi pengetahuan siswa khususnya dalam materi pelajaran IPAS. Peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman guru terhadap berbagai pembaruan mengenai model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat menarik minat siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.6.2.4 Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan untuk dapat mengembangkan penelitian berikutnya khususnya pada model *problem based learning* berbantuan media *couple card*.