

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk fondasi kehidupan manusia yang lebih baik. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan potensinya. Oleh karena itu, pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat, sehingga pendidikan dikatakan berhasil jika individu mampu melangkah dan memecahkan masalah yang muncul di kemudian hari.

Pada pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran. Pembelajaran secara umum diartikan sebagai suatu proses belajar yang dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan pengetahuan, moral, kreativitas, kemampuan dalam memecahkan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik (Syahputra, 2018). Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada abad 21 saat ini. Komara dalam (Angga dkk., 2022) menjabarkan bahwa dalam pembelajaran abad ke-21 perlu mengembangkan beberapa aspek seperti *intruactional should be student centered* (instruksi atau

pendidikan yang berpusat pada siswa), *educational should collaborative* (pendidikan yang membuat siswa berkolaborasi), *learning should have contest* (pembelajaran mampu menunjukkan kepada siswa), dan *school should be integrated with society* (sekolah dapat terintegrasi dengan masyarakat).

Berkembangkan informasi secara digital dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan menandakan abad 21, sehingga terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang salah satunya ditandai dengan adanya perubahan kurikulum. Kurikulum memegang peranan penting yaitu digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagaimana menurut Kroesbergen dkk (2022) implementasi pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Karena kurikulum sifatnya dinamis, maka seiring berjalannya waktu mengikuti tuntutan zaman, kurikulum mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Seperti saat ini, kurikulum 2013 mengalami perubahan menjadi kurikulum merdeka. Urgensi dari terbentuknya kurikulum merdeka adalah sebagai sarana pemulihan kegiatan pembelajaran pada tahun 2022 hingga 2024 yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia. Kurikulum merdeka menjadikan siswa lebih merdeka dalam belajar, belajar dengan bebas dan menyenangkan sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang lebih bermakna. Siswa menjadi semakin berkembang dalam menghadapi tantangan atau permasalahan yang terjadi dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memiliki beragam konten materi yang esensial untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Salah satunya adalah mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi IPAS yakni Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (Shofia Hattarina dkk., 2022; Sintiawati dkk., 2022). Adanya penggabungan mata pelajaran IPA dengan IPS tersebut diharapkan agar siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara kompleks dan utuh. Melalui pembelajaran IPAS siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bukan lagi menjadi objek pembelajaran, melainkan menjadi subjek pembelajaran. Adanya mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka juga dapat memicu siswa untuk mampu melihat dan mengkaji fenomena yang ada di lingkungan alam dan sosial secara sinergis, serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar yaitu mengutamakan seberapa besar kompetensi siswa dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga tidak hanya melihat seberapa banyak konten materi yang diserap oleh siswa (Antari & Agustika, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar harus memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menggali sendiri pengetahuan dan pengalaman belajarnya, menginvestigasi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan alam dan sosial yang ada disekitarnya.

Tentunya dalam mencapai tujuan pendidikan tidaklah mudah, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi salah satunya mengenai rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Indonesia menempati peringkat ke-54 dari 78 negara yang termasuk kedalam *World Population Rivew*, sehingga tingkat pendidikan di Indonesia terbilang cukup rendah di dunia (Budianti dkk., 2022). Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yaitu jalannya proses belajar

mengajar yang belum maksimal dan penerapan kurikulum yang kurang sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa di masa sekarang ini (Kurniawati, 2022).

Menurut Agung (2020), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan menggunakan salah satu pedoman nasional yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan ketika tujuan pembelajaran mensyaratkan tingkat kemahiran minimum tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(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 yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Sukawati pada hari Kamis, 27 Juli 2023 dan hari Jumat, 28 Juli 2023 didapatkan beberapa masalah saat berlangsungnya proses pembelajaran diantaranya yaitu siswa kurang paham mengenai konsep pembelajaran IPAS dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru selama proses pembelajaran. Jika pemahaman konsep siswa itu baik, maka akan dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan walaupun dibuat dengan konten dan bentuk yang berbeda. Kemudian, siswa juga kurang berperan aktif selama mengikuti pembelajaran, perhatian siswa untuk fokus ke pembelajaran masih belum sepenuhnya, rasa ingin tahu siswa masih tergolong rendah, dan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik karena dalam memakai model

pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mengacu pada karakteristik kurikulum merdeka yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari permasalahan tersebut akan berdampak pada sulitnya siswa untuk menerima dan memahami materi yang diberikan guru sehingga berpengaruh pada rendahnya nilai kompetensi pengetahuan IPAS siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan belum mencapai target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP yaitu dengan rata-rata 60,37%.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya serta memecahkan masalah-masalah nyata. Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* atau disingkat *SSCS*. Model pembelajaran ini menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan argumentasi yang logis. Selain itu juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa menggali sendiri pengetahuannya dan dapat membuka wawasan siswa mengenai materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *SSCS* merupakan model pembelajaran yang diimplementasikan untuk melatih siswa memecahkan masalah serta dirancang untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dengan mengintegrasikan siswa dalam setiap aktivitasnya. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat mengembangkan siswa menjadi pemikir yang mandiri dan kompeten. Siswa dapat menjadi penjelajah penemuan-penemuan baru, penemu

yang mengembangkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah, dan memberi informasi kepada pengambil keputusan tentang solusi yang dicapai terhadap suatu masalah. Hasil penelitian Satriani dkk., (2022) *Search, Solve, Create, and Share* merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikirnya untuk mencapai pemahaman ilmiah dengan mencari solusi atas permasalahan dari topik yang ada. Sependapat juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Meilindawati dkk., (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih proaktif dan menggunakan kemampuan bernalarnya untuk memecahkan masalah. Selain dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, model pembelajaran SSCS juga dapat mendorong keterampilan yang diperlukan untuk berbagi pengetahuan di depan orang lain (Wijayanti dkk., 2019). Tujuan model pembelajaran SSCS yaitu melatih kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, melatih siswa untuk mengembangkan ide-ide baru untuk dijadikan solusi dalam memecahkan masalah, mengasah keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi karena dengan itu dapat membantu siswa pada kelompok dalam memahami konsep atau permasalahan yang ada. Aktivitas belajar aktif yang dirancang dalam model pembelajaran SSCS ini yaitu dengan berbantuan media Kartu Bergambar.

Kartu bergambar adalah kartu kecil berukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan agar tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil yang memuat gambar, teks atau simbol untuk mengingatkan atau membimbing siswa tentang suatu isi tertentu yang berkaitan dengan materi (Pertiwi dkk., 2019). Kartu bergambar digunakan karena lebih konkrit, lebih praktis dibandingkan dengan cara verbal, dapat memperjelas

suatu permasalahan dalam bidang apapun, baik bagi kalangan muda maupun tua, murah dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SSCS*, media kartu bergambar digunakan untuk membantu menggambarkan suatu permasalahan. Kartu ini diberikan kepada siswa sebagai latihan kelompok yang harus diselesaikan dan disajikan solusinya. Diharapkan dengan adanya variasi gambar dalam kartu bergambar ini dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk mencari solusi dari suatu permasalahan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang, untuk mengetahui model pembelajaran *SSCS* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS perlu dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Siswa kurang paham mengenai konsep pembelajaran IPAS karena kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru.
- (2) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- (3) Perhatian siswa untuk fokus ke pembelajaran masih belum sepenuhnya.
- (4) Rasa ingin tahu siswa masih tergolong rendah.

- (5) Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan belum mencapai target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP yaitu dengan rata-rata 60,37%.
- (6) Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka khususnya pada pembelajaran IPAS kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa permasalahan yang cukup luas sehingga diperlukan adanya pembatasan masalah yang diteliti untuk dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan IPAS.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model *Search, Solve, Create, and Share* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar?
- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPAS kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar pada siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024.
- (2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPAS kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar pada siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024.

- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran SSCS berbantuan Kartu Bergambar terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses pembelajaran, memberikan sumbangan pemikiran dan kontribusi yang positif kepada guru di sekolah dasar dalam perkembangan ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran dan strategi mengajar untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada muatan pelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Siswa dapat lebih bersemangat dan mudah dalam memahami materi pelajaran karena pembelajaran yang dirancang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi guru dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* khususnya pada mata pelajaran IPAS dan dapat mengembangkan kemampuan profesional guru dalam meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar di masa mendatang dan dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan untuk mengarahkan guru dalam meningkatkan profesionalnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan kesamaan baik dalam segi teori maupun dalam pelaksanaannya.

