

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu faktor dalam pembangunan suatu negara dalam mencerdaskan kualitas kehidupan (Salahuddin et al., 2018). Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, spiritual, moral, keagamaan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai proses yang tidak hanya memberikan keterampilan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga sebagai proses untuk pengembangan keterampilan siswa secara optimal dalam masalah intelektual, sosial, dan pribadi (Taufiq dalam Fauzia, 2018). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar melalui rangkaian proses pembelajaran dalam mengembangkan potensi diri untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan.

Pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar adalah proses dan kegiatan bukan hasil atau tujuan (Hamalik dalam Apriyanto, 2020). Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan (Syaiful dan Aswan dalam Fiquroisyin, 2020). Belajar adalah proses dimana perilaku diciptakan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (James O. Whittaker dalam Khadijah, 2013:22).

Berbagai upaya pemerintah untuk mengubah pendidikan berkembang ke arah yang lebih maju. Hal ini dapat dilakukan dengan memperbaiki kurikulum.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Pendidik atau guru bisa menjadikan kurikulum sebagai petunjuk kerja bagi pihak guru atau pengajar. Dengan bantuan kurikulum, guru dapat mengevaluasi perkembangan siswa menyerap pengetahuan dan pengalaman yang diberikan. Pada saat ini kurikulum yang digunakan di pendidikan yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum dari pengembangan sebelumnya yang menekankan pada peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills*.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diimplementasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia dan memberikan banyak perubahan dalam kegiatan pembelajaran konsep, buku, dan pembelajaran itu sendiri untuk penelitian. Kurikulum 2013 diterapkan untuk menciptakan individu yang mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan sehingga menekankan pada pendekatan saintifik.

Guru berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan hidup yang siswa butuhkan untuk menghadapi kehidupan nyata. Guru memiliki tugas untuk melahirkan generasi muda yang berkompeten baik secara intelektual maupun moral. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Kegiatan

pembelajaran meliputi interaksi antar siswa, interaksi antara guru dengan siswa, dan interaksi antara siswa dengan sumber belajar.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum maksimal khususnya pada mata pelajaran IPS. Meskipun guru berpartisipasi dalam sosialisasi Kurikulum 2013, pembelajaran masih sering dilakukan dengan cara tradisional yang berpusat pada guru, yakni bersifat *teacher-centered*. Guru hanya mengandalkan buku guru, sedangkan siswa diminta mengerjakan soal latihan hanya di buku siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang penting bagi siswa, terutama dalam pembelajaran IPS. Hal ini didukung dengan temuan penelitian yang salah satunya dari Ida Ayu Ketut Manik Loka Andari (2021) saat observasi bahwa sebagian besar guru tidak mempraktikkan variasi dalam penerapan model pembelajaran. Guru menyampaikan lebih banyak materi pelajaran melalui ceramah, latihan, tanya jawab yang berpusat pada guru. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Luh Putri Bhawanayani (2018) saat observasi menemukan bahwa pembelajaran di sekolah dasar mempunyai beberapa kendala antara lain kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif, kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan selalu menggunakan metode ceramah ketika belajar. Jadi dapat disimpulkan, proses pembelajaran guru di sekolah dasar belum maksimal karena masih menggunakan metode ceramah tanpa berbantuan dengan media untuk menunjang ketercapaian pembelajaran peserta didik.

IPS merupakan pelajaran yang membahas sebuah peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan isu di masyarakat sehingga siswa menganggap pelajaran IPS sulit karena terdapat banyak hapalan. Kemaksimalan prestasi siswa

dalam pelajaran IPS dapat dilihat pada nilai-nilai ulangan harian, tengah semester, maupun ujian akhir semester yang dilaksanakan guna mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa masih belum mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Menurut Agung (2020:100), dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan yang digunakan secara nasional salah satu pedomannya adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). Tujuan PAP adalah untuk mengukur target atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan.

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik baru dinyatakan berhasil apabila mampu menguasai setidaknya 80% dari materi yang diajarkan. Sistem penilaian Penilaian Acuan Patokan (PAP) dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Skala Penilaian PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: Agung, 2020:101)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 69	1	D	Kurang
00 - 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru wali kelas VI SD di Gugus Kompyang Sujana pada tanggal pada hari Rabu, 7 Juni 2023, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya masih menerapkan kurikulum 2013. Adapun permasalahan yang dihadapi, seperti: (1) buruknya implementasi pembelajaran yang digunakan di sekolah. Saat menggali informasi terkait materi siswa cenderung kurang aktif; (2) siswa lebih fokus pada temannya daripada penjelasan guru dan hanya sebagian kecil siswa yang mampu meringkas

penjelasan guru; (3) siswa kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat dan bertanya kepada guru dalam proses pembelajaran IPS; (4) muatan pelajaran IPS khususnya pada kompetensi pengetahuan siswa yang masih belum mencapai batas minimal kualifikasi pada pendekatan PAP. Masalah-masalah tersebut tentunya mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa terutama pada pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VI pada hari Rabu, 7 Juni 2023, diperkuat dengan hasil observasi dan analisis di SD Gugus Kompyang Sujana khususnya di kelas VI ditemukan beberapa masalah akibat proses pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu: (1) siswa cenderung bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang melibatkan siswa pasif; (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bisa memicu siswa semangat belajar dan aktif di dalam kelas; (3) model pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa sulit menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga nilai siswa IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ujian IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum dapat memenuhi batas kemampuan minimal metode PAP mata pelajaran IPS. Nilai Pengolahan Ulangan Harian Kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana dapat dilihat di Tabel 1.2 sebagai berikut.

Hasil perolehan nilai ulangan harian I mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa 69,08% siswa SD Gugus Kompyang Sujana tidak mencapai batas kualifikasi minimum PAP mata pelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru diharapkan lebih kreatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran dimana guru dapat menggunakan model yang terpusat pada siswa (*Student*

Center) dan metode mengajar yang berbeda guna mengembangkan kinerja dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam mengajar mata pelajaran IPS guru dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, karakter, dan kemampuan siswa. Model pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Dalam proses pembelajaran, guru perlu menerapkan sebuah model yang siswa berkomunikasi dengan baik bersama dengan teman-teman sekelasnya maka siswa akan lebih memahami materi dan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah model *Problem-Based Learning*.

Model *Problem-Based Learning* merupakan memanfaatkan banyak kecerdasan untuk mengatasi tantangan dunia nyata dan kemampuan untuk menghadapi semua kompleksitas baru dan yang sudah ada (Rusman dalam Dirgatama, 2016). PBL menyajikan kepada siswa berbagai situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk melakukan kegiatan investigasi (Arends dalam Rahmadani, 2019:78). PBL adalah pendekatan pembelajaran yang membuat siswa terlibat dalam memecahkan masalah pembelajaran melalui praktik dunia nyata (Boud dalam Triana, 2021:245).

Maka, dapat disimpulkan bahwa model *Problem-Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah nyata di sekitarnya, memungkinkan siswa memecahkan masalah tersebut dengan menghubungkan masalah tersebut dengan kehidupan nyata di sekitarnya. Untuk lebih menarik

perhatian siswa pada penerapan model *Problem-Based Learning*, hal ini dapat dibantu dengan media *Couple Card*.

Hal ini dijelaskan pada penelitian sebelumnya. model pembelajaran berbasis masalah terdapat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD (Hadist Awalia Fauzia, 2018). Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pembelajaran ekonomi siswa (Ewo Rahmat, 2018). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi akademik siswa kelas IV SDN Panjang 03 Ambarawa (Andika Dinar Pamungkas, dkk: 2018).

Media *Couple Card* adalah model pembelajaran yang melibatkan *Couple Card*, terdapat kartu soal dan kartu jawaban pelengkap, tujuannya agar siswa dapat menemukan kartu jawaban yang tersedia. Media ini sangat cocok untuk siswa yang kondisi belajarnya hiperaktif. Kebanyakan anak hiperaktif menyukai media belajar bermain karena permainan anak memiliki motivasi untuk belajar. Mereka dapat memanfaatkan energinya dengan berinteraksi dengan teman belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *Couple Card* ini cocok juga untuk siswa yang kondisi belajarnya pendiam dan normal karena belajar dengan *Couple Card* dapat membantu anak belajar bersama dan mengembangkan keterampilan sosial, memperkuat pemahaman konsep tertentu, serta siswa dapat saling mengajar dan mendukung. Kurikulum saat ini juga berpusat pada siswa "*Student Centered Learning*" dan bukan "*Teacher Centre Learning*".

Temuan penelitian sebelumnya mengenai media *Couple Card* menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh

media *couple card* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Fransina Theresiana, dkk: 2020). Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata skor hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang tidak dibelajarkan menggunakan media *couple card* (Luh Putri Bhawanayani, dkk: 2018).

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Couple Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI di SD Gugus Kompyang Sujana”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Kemampuan pengetahuan siswa dalam IPS tidak mencapai batas minimum 80% hanya 180 siswa yang berhasil mencapai PAP. Dengan demikian, sekitar 69,08% siswa masih belum mencapai PAP, menunjukkan bahwa tingkat kompetensi pengetahuan IPS masih rendah.
- (2) Proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga perhatian hanya berpusat kepada guru yang mengakibatkan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.
- (3) Guru menerangkan materi tanpa menggunakan media yang menarik sehingga materi yang diterima siswa masih kurang bervariasi.

- (4) Model pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional sehingga penguasaan materi yang diajarkan kurang maksimal dan siswa kurang berpikir kritis sehingga tidak ada motivasi belajar.
- (5) Siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat di depan kelas karena merasa malu jika pendapatnya dianggap salah.
- (6) Guru hanya menggunakan ruang kelas sebagai lingkungan belajar sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.
- (7) Adanya ketidaksesuaian antara model pembelajaran dengan kondisi siswa sehingga menimbulkan kebosanan dalam belajar.
- (8) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga menurunkan motivasi, minat, dan semangat belajar siswa.
- (9) Pemanfaatan teknologi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar belum sepenuhnya optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Dimulai dengan latar belakang masalah dan mengidentifikasi masalah, permasalahan yang ada saat ini cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu pada kompetensi pengetahuan muatan IPS siswa masih belum optimal, maka penelitian ini terbatas pada pengaruh model *Problem-Based Learning* berbantuan media *Couple Card* pada pembelajaran tematik terhadap kompetensi pengetahuan muatan materi IPS siswa di kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* pada siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?
- (2) Bagaimanakah penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* pada siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based-learning* berbantuan media *couple card* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Kota Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card*

pada siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.

(2) Untuk mengetahui penguasaan kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* pada siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.

(3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Kota Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran atau pedagogi, terutama mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Couple Card* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk melalui pembelajaran yang lebih bermakna untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang IPS.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bagi guru membantu dalam perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, serta menarik perhatian guru untuk membangun motivasi belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini akan menjadi dasar bagi kepala sekolah bertindak untuk meningkatkan pendidikan guru kualitas profesional.

d. Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Hasil penelitian ini akan dijadikan acuan dan bahan referensi dalam menelaah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Couple Card* dan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.