

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan keterampilan 4C, yaitu *Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*. Keterampilan 4C sangat penting untuk dimiliki oleh siswa di abad 21 karena dapat membantu mereka untuk menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi. Menurut Puspitarini (2022) menyatakan bahwa dalam melakukan proses pengajaran kepada siswa generasi abad ke-21, guru harus mampu menyesuaikan strategi, model dan metode pengajaran berdasarkan karakteristik generasi tersebut. Namun, masih banyak guru yang belum memahami penerapan Kurikulum Merdeka. Guru masih beranggapan bahwa kurikulum yang lama dirasa efektif diterapkan. Inovasi dan kreatifitas guru dalam pengelolaan pembelajaran masih rendah. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan 4C. Model pembelajaran abad ke 21 menekankan siswa secara aktif dan mandiri dalam membentuk keterampilan 4C yaitu *Critical Thinking, Communication, Colaboration, and Creativity* (Indarta et al., 2021).

Berdasarkan hasil pretest kemampuan awal pada pembelajaran IPAS di SDN Trimulyo 01 memperoleh rata-rata 66,65. Siswa yang mencapai KKTP sebanyak 8 siswa sedangkan siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 12 siswa. Hasil ini menunjukkan adanya permasalahan terhadap hasil belajar IPAS. Permasalahan ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung banyak siswa fokus terhadap materi yang disampaikan kurang. Senada dengan hasil observasi mengenai keterampilan mengajar guru menunjukkan bahwa antusias siswa dalam menyelesaikan soal belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Fokus siswa hanya di buku ajar sehingga kreatifitas siswa dalam menangkap materi di rasa belum maksimal. Disamping itu, model pembelajaran yang digunakan guru dirasa kurang menarik perhatian siswa. fakta bahwa pembelajaran

belum berpusat pada siswa, dengan guru yang masih dominan dalam memberikan penjelasan materi, menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa. Terdapat kecenderungan bahwa guru belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan pendekatan seragam tanpa memperhatikan gaya belajar individu siswa.

Selain itu, ditemukan bahwa guru belum memberikan bimbingan dan pendampingan yang memadai kepada siswa dalam pengembangan keterampilan proses sains. Siswa juga mengalami kesulitan dalam beberapa aspek seperti mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, merumuskan hipotesis, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Secara sosial, siswa kurang berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Dari segi hasil belajar, terlihat bahwa pencapaian siswa masih belum optimal dan terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran, penyesuaian metode pengajaran, serta peningkatan dukungan sosial dan bimbingan guru agar pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih efektif dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memberikan bimbingan dan pendampingan yang cukup kepada siswa dalam keterampilan proses sains. Selain itu, guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan aman bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berkolaborasi dengan teman. Model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal. Mengajak siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dengan baik.

Berdasarkan teori, model pembelajaran abad ke-21 menekankan pada siswa secara aktif dan mandiri dalam membentuk keterampilan 4C. Menurut Barus (2019) terdapat tujuh model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk pembelajaran abad ke 21 diantaranya *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL). Kedua model pembelajaran yang digunakan dalam

penelitian ini, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL), memiliki karakteristik yang sesuai dengan teori tersebut.

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berbasis pada suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Jaya, et al (2019) menjelaskan PBL merupakan salah satu model yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual. Siswa didorong untuk aktif dalam memecahkan masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan keterampilan 4C, yaitu *Critical Thinking And Problem Solving*. Hal yang menarik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah lebih kepada instrument yang bernuasa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama yang dekat dengan kehidupan siswa itu sendiri. Karena dengan demikian bisa menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam memecahkan masalah. Studi dalam penelitiannya Dekabesi, et al (2021) dalam penelitiannya langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan mengarahkan siswa pada masalah kontekstual, mengarahkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, membimbing setiap individu, kelompok, mengembangkan hasil penyelidikan, menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi hasil yang sudah didapat. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa IPA terdapat pengaruh positif (Sari, et al; 2020). Senada Desriyanti, et al (2022) model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA SD. Oleh karena itu, model ini dirasa tepat diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kedua *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep baru. Model *Discovery Learning* melibatkan suatu percakapan atau interaksi antar siswa dan juga guru yang mana siswa bertugas untuk menemukan kesimpulan yang diinginkan lewat suatu urutan pertanyaan yang ditentukan oleh guru. Suatu model pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas belajar siswa dalam proses mengembangkan kemandirian. Menurut Ahmad, et al (2020) langkah-langkah model *Discovery Learning* yakni stimulation, problem statement, data collection,

data processing, verification, dan generalization. Model ini mampu membuat siswa lebih mandiri dalam sebuah kesimpulan atau materi pembelajaran. Pada beberapa momen kelas yang memakai model *Discovery Learning* telah mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang model pembelajaran lain. Sejalan dengan hasil penelitian Rosarina (2020) mengemukakan bahwa model *Discovery learning* merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Senada Cinta, et al (2019) mengemukakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. Siswa didorong untuk aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan keterampilan 4C, yaitu *Critical Thinking And Creative Thinking*.

Namun, berdasarkan kenyataan yang ada, masih banyak guru yang belum memahami penerapan Kurikulum Merdeka. Guru masih beranggapan bahwa kurikulum yang lama dirasa efektif diterapkan. Inovasi dan kreatifitas guru dalam pengelolaan pembelajaran masih rendah. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah juga tidak maksimal. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat *Generational Achievement Gap* (GAP) antara teori dan kenyataan dalam penerapan model pembelajaran abad ke-21 di sekolah. Teori menyatakan bahwa model pembelajaran abad ke-21 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan menerapkan model pembelajaran abad ke-21 secara efektif.

Pada kurikulum merdeka, keterampilan 4C diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran dan kegiatan kurikuler, termasuk kegiatan ko-kurikuler. Hal ini dilakukan karena keterampilan 4C merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik di abad 21. Kegiatan ko-kurikuler dengan menghasilkan suatu proyek merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan 4C. Dengan melibatkan diri dalam kegiatan ini, peserta didik dapat mengalami beberapa manfaat penting. Pertama, mereka dapat menerapkan secara langsung pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh di ruang kelas. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, mengukur pemahaman mereka dalam situasi nyata.

Selanjutnya, melalui menghadapi berbagai tantangan dan merespon permasalahan yang muncul, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan problem solving dan daya tahan di tengah situasi yang tidak terduga.

Keterlibatan dalam kegiatan ini juga membuka peluang untuk berkembang dalam aspek sosial. Kolaborasi efektif dengan rekan-rekan sekelas tidak hanya meningkatkan kemampuan bekerja tim, tetapi juga memperluas wawasan melalui berbagai sudut pandang. Terakhir, kegiatan ini memberikan platform untuk mengekspresikan diri dengan kreativitas dan meningkatkan kepercayaan diri. Peserta didik dapat menemukan cara unik untuk mengatasi tantangan, menyampaikan ide-ide mereka dengan keberanian dan merasakan dampak positif dari kontribusi pribadi mereka. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran praktis, tetapi juga tempat di mana peserta didik dapat tumbuh dan mengembangkan diri secara holistik.

Pada penelitian ini, solusi yang ditawarkan untuk mengatasi *Generational Achievement Gap* (GAP) antara teori dan kenyataan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berfokus pada gaya belajar. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, termasuk gaya belajarnya. Menurut Lestari, et al (2021) gaya belajar menjadi aspek penting yang harus diperhatikan oleh guru dan siswa karena gaya belajar menjadi kunci keberhasilan belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang disukai oleh siswa dalam menerima dan memproses informasi. Ada tiga gaya belajar utama, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui gambar, grafik, atau video. Siswa dengan gaya belajar auditori lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui mendengarkan penjelasan guru atau teman. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui aktivitas fisik atau praktik langsung.

Dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berfokus pada gaya belajar, diharapkan dapat meningkatkan Pengaruh model pembelajaran abad ke-21. Hal ini karena pembelajaran akan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, termasuk gaya belajarnya. Berdasarkan paparan empiris, teoretis, dan yuridis

yang telah dijelaskan di atas maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran IPAS Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut.

1. Pembelajaran belum memperhatikan karakteristik siswa sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna.
2. Pendekatan lingkungan dalam proses pembelajaran belum terlihat maksimal sehingga mengakibatkan siswa pemahaman terhadap materi IPAS cenderung menghafal.
3. Hasil nilai ulangan IPAS rata-rata memperoleh nilai dibawah kriteria ketetapan tujuan pembelajaran (KKTP) 70.

1.3 Cakupan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai beberapa aspek sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar IPAS kelas IV.
2. Masalah yang dikaji adalah hasil belajar IPAS pada mata Pelajaran IPAS kelas IV di Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati.
3. Materi yang akan diteliti yaitu perubahan wujud benda.
4. Pembelajaran memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga menggunakan pembelajaran berdiferensiasi.
5. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan pengaruh model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati.
3. Untuk menjelaskan pengaruh antara penggunaan model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas IV Gugus Dewi Sartika Kabupaten Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terkait dengan penerapan model PBL dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sebuah konsep pembelajaran yang inovatif khususnya tentang penerapan model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar IPAS sehingga penelitian ini mampu menjadi salah satu pijakan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber penelitian lanjutan dalam rangka memperkenalkan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sebuah pengalaman baru bagi siswa yang belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa.

c. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan sebuah wawasan dan pengalaman baru bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dilihat dari tingkat pemahaman, maupun gaya belajarnya sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPAS sehingga dijadikan rujukan sebagai salah satu pembelajaran serta meningkatkan kualitas belajar di sekolah.

1.7 Definisi Operasional Variabel

1. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran menarik yang dimulai dengan adanya masalah yang penting dan relevan bagi siswa, serta memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih *realistic* (nyata). Sintak model *Problem Based Learning* yakni orientasi dan pengkajian terhadap suatu masalah, bimbingan dan organisasi siswa, mengidentifikasi dan perumusan masalah, proses pengumpulan informasi, presentasi hasil informasi dan diakhiri dengan kegiatan pelaporan solusi dari masalah dan evaluasi.

2. *Discovery Learning*

Pengetahuan yang sudah dimiliki yang nantinya digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengarahkan pada konsep-konsep untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini mengarahkan ada pembelajaran mandiri dan bermakna. Adapun langkah-langkah model pembelajaran ini meliputi menstimulus peserta didik, memberikan suatu masalah, mengumpulkan data permasalahan, memproses data yang dikira valid atau tidak, memverifikasi, dan menyimpulkan berdasarkan hasil verifikasi.

3. Pembelajaran Berdiferensiasi

Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kebutuhannya seperti gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuannya sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan mengantarkan peserta didik ke gerbang apa yang diinginkan.

4. IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Kajian materi pada penelitian ini berfokus pada ilmu pengetahuan IPA yaitu perubahan wujud benda

5. Hasil Belajar

Hasil belajar pada penelitian ini mengarahkan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Nilai yang diperoleh siswa nantinya akan digunakan dalam mengukur ketercapaian kriteria tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

