

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang dengan tujuan menjadikan manusia dewasa melalui belajar. Proses pendidikan juga mengarah pada pembentukan sikap, pengembangan intelektual dan pengembangan kompetensi siswa sehingga tercapai arah dan tujuan. Tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi pengetahuan, sikap, moral maupun dalam bidang sosial, agar mereka dapat hidup mandiri sebagai individu dan hidup bermasyarakat dengan baik sebagai makhluk sosial. Keberhasilan tujuan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti guru, siswa, sarana dan prasarana, lingkungan pendidikan dan kurikulum.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Proyek untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran, salah satunya IPAS.

Menurut Kemendikbudristek (2022), 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 makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran idea profil siswa Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dengan kehidupan manusia dimuka bumi.

Dalam proses belajar mengajar, hasil yang baik dan efektif akan diperoleh jika guru dapat menyampaikan materi dengan baik siswa dapat menyerap pelajaran dan menerima materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Proses belajar mengajar terkadang mengalami kendala yang disebabkan oleh permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru yang masih menggunakan model konvensional yaitu ceramah sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan dalam belajar yang menyebabkan siswa kurang aktif dan pasif dalam pembelajaran. Selain faktor penggunaan model pembelajaran, karakteristik siswa juga mempengaruhi dalam hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui percobaan dan penugasan serta kegiatan tanya jawab yang mendukung tercapainya hasil belajar tersebut. Di kalangan akademisi, sering diasumsikan bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai rapor atau ijazah siswa, tetapi dapat diukur dari hasil belajar siswa untuk mengukur keberhasilan kognitif. (Purwanto, 2011) hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya.

Berdasarkan observasi di SDN 4 Bantrung pada bulan Mei tahun 2024. Pelaksanaan kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan saat observasi 1) Guru yang masih menggunakan model konvensional. Saat melakukan proses pembelajaran yang inovatif salah satunya seperti *Problem Based Learning* 2) Minat belajar. Minat belajar siswa yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa ikut rendah. 3) Siswa yang kurang menguasai materi terutama pada mata pelajaran IPAS yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. 4) Hasil belajar rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dengan hasil yang dicapai oleh siswa. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat dari kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.

Wawancara yang telah dilakukan pada bulan Mei dengan guru kelas V memperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran siswa sedikit pasif karena hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dan ketidakpahaman dalam menerima materi. Hasil wawancara dengan siswa kelas V memperoleh informasi bahwa siswa merasa jenuh ketika guru menyampaikan materi dengan ceramah atau model konvensional dan kurang termotivasi dalam belajar. Namun ketika guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran siswa, siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) IPAS pada siswa kelas V SDN 4 Bantrung menunjukkan bahwa dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 terdapat 8 siswa yang nilai tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas KKTP dari 20 siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS merupakan salah satu masalah yang ingin peneliti perbaiki, untuk itu dibutuhkan model pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS agar meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan dan kemampuan zaman yang menuntut siswa untuk memiliki kecakapan berpikir, kecakapan interpersonal, kecakapan beradaptasi dengan baik, maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai salah satunya adalah model *Problem Based Learning*. Trianto, (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks siswa belajar dalam membangun pengetahuannya sendiri adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan dengan cara menyajikan

suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa dengan didukung media pembelajaran ular tangga. Didalam pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mengembangkan kreativitas karena media merupakan sarana pengalaman yang dilakukan secara langsung oleh siswa.

Baiquni, (2016), media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi hingga dapat dibawa kelingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Karakteristik permainan ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Setiawati dkk, (2019), bahwa permainan (games) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Setiawati et al., (2019) menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu: a. Adanya pemain-pemain. b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi. c. Adanya aturan-aturan main. d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Seperti penelitian dari Gede Astawan, (2020) dalam penelitiannya dengan mengubah model konvensional ke model *Problem Based Learning*, yaitu dengan berkelompok dengan interaksi guru ke siswa dan siswa ke guru. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran dapat ditambahkan media pembelajaran agar menunjang keberhasilan model pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang digunakan agar efektif, efisien, dan mudah digunakan oleh siswa serta dapat merangsang dan mendorong dalam belajar secara cepat adalah dengan permainan.

Salah satunya dengan permainan ular tangga. Untuk anak-anak, ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan dibagi menjadi beberapa petak kecil, dan di setiap petak terlihat sejumlah ular atau tangga yang terhubung satu sama lain (Djo, (2021). Hal ini sejalan dengan penelitian dari Wati, (2021) Permainan ular tangga memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka diberi kesempatan untuk melakukan tugas dan menemukan hasilnya sendiri.

Berdasarkan penelitian sebelumnya diatas membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka, melihat dari latar belakang permasalahan yang sudah diuraikan diatas maka hal ini menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD N 4 Bantrung**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga pada siswa kelas V SDN 4 Bantrung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 4 Bantrung, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran ular tangga?

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa nilai guna yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, antara lain adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu untuk memberikan wawasan secara nyata dalam dunia pendidikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media ular tangga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagaimana keadaan objektif pendidikan dilapangan sebagai bahan untuk perbaikan atau perkembangan selanjutnya.
- b. Bagi guru atau pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dalam mengembangkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- c. Bagi siswa, untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siswa terhadap hasil belajar IPAS.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional diberikan supaya memberikan pengertian secara operasional dari variabel-variabel yang diteliti dan berhubungan dengan judul penelitian.

1.5.1 *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) berasal dari istilah *Problem Based Instruction* yang secara umum pembelajaran yang berdasarkan masalah kehidupan

sehari-hari yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan.

1.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri individu yang belajar. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dari individu yang diperoleh setelah mendapatkan pembelajaran, perubahan perilaku ini tidak hanya berupa pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan dalam diri individu yang belajar.

1.5.3 Media Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.

1.5.4 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

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 makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran idea profil peserta didik Indonesia.