

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum merdeka merupakan bagian dari upaya untuk melakukan perubahan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Konsep ini bertujuan untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada sekolah, guru, dan siswa dalam memilih mata pelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan mereka. Menurut Ariga (2022) kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara terstruktur dan berkelanjutan. Metode pembelajaran ini didasarkan pada pendekatan bakat dan minat, para pelajar diberikan kebebasan untuk memilih pelajaran sesuai dengan kemampuan mereka. Kurikulum merdeka mewajibkan pembelajaran berbasis Pancasila, sesuai dengan surat keputusan tersebut. Salah satu program yang terdapat dalam Kurikulum merdeka adalah P5, atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. P5 merupakan sebuah proyek lintas disiplin ilmu yang kontekstual dan berbasis pada kebutuhan masyarakat atau permasalahan di lingkungan satuan pendidikan.

Kebudayaan adalah hasil dari integrasi berbagai unsur budaya yang ada di seluruh wilayah Indonesia. Ini mencakup berbagai aspek budaya, seperti bahasa, seni, adat istiadat, dan kepercayaan agama. Sebagaimana Aprianti (2022) mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia. Ini mencakup gaya hidup suatu kelompok orang dan cara mereka melaksanakan berbagai kegiatan. Warisan budaya ini dialirkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui proses pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek seperti bahasa, agama, masakan, kebiasaan sosial, musik, dan seni. Salah satu contoh penting dari kebudayaan ini adalah kebudayaan Jawa. Kebudayaan Jawa memiliki pengaruh yang signifikan di Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Ini mencakup bahasa Jawa, seni tradisional seperti wayang kulit dan batik, serta berbagai upacara adat istiadat yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki kedalaman sejarah dan peran budaya yang signifikan di Indonesia. Menurut Fardani (2023) Bahasa Jawa adalah muatan lokal yang wajib diajarkan di tingkat sekolah dasar,

sebagaimana diatur dalam Pergub Nomor 57 Tahun 2013, Pasal 5. Peraturan ini menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa, sastra, dan aksara Jawa harus dilaksanakan di satuan pendidikan formal, termasuk sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, dan sekolah dasar luar biasa. bahasa Jawa telah diakui sebagai salah satu bahasa daerah yang diakui di Indonesia. Menurut Estiani (2021) perkembangan bahasa Jawa memiliki peran yang penting dalam menjaga identitas budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat yang menggunakan bahasa ini. Pengajaran bahasa Jawa membantu siswa memahami makna budaya yang terkandung dalam bahasa ini. Siswa di tingkat sekolah dasar membutuhkan pemahaman yang kuat tentang bahasa Jawa sebagai bagian dari warisan budaya mereka.

Pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas III di Sekolah Dasar dapat diarahkan pada pengembangan keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis bahasa Jawa. Menurut Fardani (2023) Pembelajaran bahasa Jawa mencakup dua aspek utama, yaitu aspek sastra dan aspek kebahasaan, pada aspek sastra, siswa dikenalkan dengan karya-karya sastra dari para pujangga Jawa dengan tujuan agar siswa dapat menyerap nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Aspek kebahasaan mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa di sekolah dasar, berdasarkan standar isi, lebih menekankan pada berbagai materi seperti unggah-ungguh basa, kesenian Jawa, aksara Jawa, wayang, dan tokoh kepahlawanan Jawa.

Pengajaran cerita wayang pandawa lima bisa menjadi sarana efektif dalam memperkaya aspek sastra dan kebahasaan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Cerita Pandawa Lima, yang merupakan bagian penting dari Mahabharata, tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga pelajaran moral yang berharga. Menurut Nainggolan (2017) Mahabrata adalah karya sastra kuno yang konon ditulis oleh Begawan Byasa atau Vyasa dari India. Secara singkat, Mahabrata menceritakan konflik antara Pandawa Lima dan saudara sepupu mereka, Seratus Kurawa, mengenai sengketa hak pemerintahan atas tanah Negara Astina. Materi Pandawa Lima untuk kelas III biasanya mencakup pengenalan tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata, yang dikenal sebagai Pandawa Lima. (1) Yudhishtira (2) Bima

(3) Arjuna (4) Nakula (5) Sadewa. Namun, pemahaman konsep-konsep sejarah dan budaya sering kali menjadi tantangan bagi siswa kelas III SD karena karakteristik perkembangan kognitif mereka yang masih dalam tahap operasional konkret.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis 13 Juni 2024 dan hasil observasi pada hari Sabtu 27 Juli 2024 dengan guru wali kelas III SD 3 Karangbener, didapatkan bahwa nilai rata-rata Bahasa Jawa siswa kelas III adalah 76,85. Jumlah siswa sebanyak 14 siswa, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 7 perempuan. Peneliti memilih kelas III SD 3 Karangbener sebagai subjek penelitian karena menemukan masalah bahwa ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi Pandawa Lima. Guru menyampaikan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang mencakup materi Pandawa Lima. Kendala tersebut mencakup rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, kurangnya minat dan motivasi dalam belajar, serta keterbatasan dalam penggunaan metode dan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat siswa. Sehingga dibutuhkan model dan media yang inovatif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

*Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai cara untuk merangsang siswa belajar. Menurut Hendry dalam Fidan (2019) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa dan didasarkan pada pendekatan konstruktivis dalam pendidikan. Begitu juga Menurut Indrayana (2022) model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang membantu siswa dalam mengidentifikasi masalah dari peristiwa nyata. Dalam PBL, siswa diajak untuk memecahkan masalah yang kompleks dan sering kali tidak memiliki satu jawaban benar, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan menyelesaikan masalah

Media Pop-Up Book adalah media yang menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan memikat, media ini seru dan bisa buat belajar jadi lebih menyenangkan dan nyata, khususnya buat anak-anak, penggunaan media ini dalam pembelajaran telah menjadi subjek perhatian yang semakin

meningkat. Menurut Erica (2021) buku Pop Up merupakan jenis buku yang dilengkapi dengan elemen yang dapat bergerak dan memiliki dimensi tiga. Buku ini memberikan penyajian gambar visual yang menarik terhadap cerita, dengan gambar-gambar yang bergerak atau muncul saat pembaca membuka halaman buku. Penggunaan buku Pop-Up dipilih sebagai alternatif media yang dikembangkan karena buku Pop-Up merupakan salah satu hasil kreativitas dari penggunaan kertas dengan elemen buku bergerak dan susunan kertas bertumpuk. Ini yang membuat buku Pop-Up lebih mudah diingat karena, selain dimensinya, buku Pop-Up juga dikenal karena efek kejutan yang dihasilkan oleh pergerakan yang terjadi saat teknik-teknik Pop-Up digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggraeni (2020) mahasiswa STKIP PGRI Sidoarjo, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Siwalanpanji Sidoarjo pada subtema menyayangi hewan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan hasil uji N-Gain dan uji t (Paired Sample T-test). Hasil N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 0,50 sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil 0,34. Meskipun keduanya termasuk dalam kategori baik tetapi nilai yang dicapai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji t (Paired Sample T-test) dengan pengambilan keputusan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Sebaliknya jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Artinya tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun hasil uji t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi yang sama yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan media pop up book dan buku LKS terhadap hasil belajar subtema menyayangi hewan pada kelas III SD Negeri Siwalanpanji Sidoarjo, akan tetapi media pop up book memiliki pengaruh lebih tinggi daripada buku LKS.

Penelitian yang dilakukan oleh Elfiana (2020), berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa, penggunaan media pembelajaran Pop Up Book alim

(alat indra manusia) terhadap hasil belajar IPA pada siswa berpengaruh secara positif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di SD Negeri 4 Tunahan Jepara. Partisipasi aktif siswa dalam kelas juga baik, interaktif dengan penggunaan media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap minat dan kesiapan belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat *pretest* sebesar 56,74 sedangkan, saat *posttest* (menggunakan media pop up book) sebesar 77,79. Kenaikan hasil *pretest* dengan *posttest* sebesar 21,05. Perbedaan ini diperkuat dengan uji hipotesis yaitu uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Pop Up Book alim (alat indra manusia) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Tunahan Jepara.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sari (2021) mahasiswa dari Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji paired sample test pada kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media Pop Up Book di peroleh nilai Sig. 0.000 lebih kecil dari 0.05 sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya ada pengaruh media Pop Up Book terhadap keterampilan membaca kelas eksperimen dibandingkan dengan media buku biasa yang diterapkan di kelas kontrol. Diperkuat dengan nilai rata-rata post-test siswa mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata pre-test siswa. Nilai rata-rata post-test siswa meningkat menjadi 81.56 dari 65.38. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata post-test keterampilan bercerita kelas II B sebagai kelas eksperimen sebesar 81.56 yang lebih tinggi dari kelas II A sebagai kelas kontrol yang sebesar 65.38.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) dengan judul Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pop-up book terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan bantuan Pop Up Book memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa nilai taraf signifikansi adalah 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian,

terdapat hubungan antara variabel X (model pembelajaran PBL berbantuan Pop Up Book) dan variabel Y (kemampuan berpikir kritis siswa). Selain itu, diperoleh nilai R square atau R<sup>2</sup> sebesar 0,580 atau 58%, yang menunjukkan bahwa 58% variasi dalam kemampuan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan model pembelajaran PBL. Dengan kata lain, model pembelajaran PBL berbantuan Pop Up Book secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Marwa (2023) mahasiswa Universitas Tanjungpura, dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SD Mujahidin Pontianak dan analisis data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*, disimpulkan bahwa hasil *post-test* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Peningkatan pemahaman hasil belajar pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media digital Kahoot memberikan dampak positif terhadap pemahaman hasil belajar peserta didik. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel, yang berarti hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima dan hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak. Selanjutnya, untuk menilai seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media digital Kahoot terhadap pemahaman hasil belajar matematis peserta didik, dilakukan perhitungan effect size. Hasilnya adalah 0,81, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pobjaja Terhadap Hasil Belajar Materi Pandawa Lima Siswa Kelas III SD 3 Karangbener" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media POBAJA terhadap hasil belajar materi Pandawa Lima siswa kelas III SD 3 Karangbener. Dalam konteks pendidikan, Model *Problem Based Learning* (PBL) dikombinasikan dengan media POBAJA diharapkan dapat meningkatkan siswa terhadap materi Pandawa Lima dalam bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui tes,

pertanyaan, atau tugas yang relevan. Data ini kemudian dianalisis secara statistik untuk menilai apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar bahasa Jawa antara sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media POBAJA.

## **1.2 Rumusan masalah**

Mengacu pada konteks yang telah diuraikan di latar belakang, permasalahan yang akan difokuskan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media POBAJA efektif dalam mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa kelas III SD 3 Karangbener sebelum dan sesudah penerapannya?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar materi Pandawa Lima pada siswa kelas III setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media POBAJA?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengukur efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media POBAJA dalam perubahan hasil belajar siswa, dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model tersebut.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi Pandawa Lima setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media POBAJA pada siswa kelas III.

## **1.4 Manfaat penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis penelitian Menggunakan media pop-up book dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas III SD 3 Karangbener dapat memberikan sejumlah manfaat teoretis terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa. Beberapa manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam hal penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media POBAJA dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas PBL dan media POBAJA dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3. Penelitian ini dapat mendorong inovasi dalam metode pembelajaran, dengan menunjukkan bagaimana PBL dan media POBAJA dapat diintegrasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari hasil penelitian ini di SD 3 Karangbener, Berikut beberapa manfaat praktis antara lain:

##### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian dapat membantu sekolah untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pengajaran, serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang metode pengajaran yang efektif dan membantu guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik.

##### **2. Bagi Guru**

Penelitian dapat memberikan pandangan mendalam tentang metode-metode pengajaran yang efektif. Guru dapat mengambil manfaat dari temuan penelitian untuk meningkatkan strategi pengajaran mereka dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

##### **3. Bagi Siswa**

Hasil penelitian dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Informasi yang diperoleh dari penelitian dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas dan mendalam tentang materi Pelajaran.

##### **4. Bagi Peneliti**

Proses penelitian membantu peneliti mengembangkan keterampilan penelitian, termasuk perancangan penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta interpretasi hasil. Ini membentuk dasar keterampilan yang penting dalam karir penelitian.

#### **1.5 Definisi Operasional**

Dalam memberikan gambaran arahan dan keterkaitan dengan maksud judul penelitian, definisi operasional dan variabel yang akan diteliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1.5.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan siswa melalui penyelesaian masalah nyata. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Sintaks *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan lima yaitu (1) orientasi siswa pada masalah (2) mengorganisasi siswa (3) melibatkan guru dalam membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok (4) mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah (5) melibatkan analisis dan evaluasi.

### **1.5.2 Media POBAJA (Pop Up Book Bahasa Jawa)**

Media pop-up book (POBAJA) merujuk pada buku berbahasa Jawa dengan elemen-elemen tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka dan digunakan sebagai alat pembelajaran dalam proses pengajaran bahasa Jawa kepada siswa kelas III SD 3 Karangbener.

### **1.5.3 Materi Pandawa lima**

Penelitian ini befokus pada muatan Bahasa Jawa kelas III semester 1 materi pandawa lima. KD 3.1 mengenal cerita wayang tentang pandawa lima (1) Yudhishtira (2) Bima (3) Arjuna (4) Nakula (5) Sadewa.

### **1.5.4 Pemahaman Hasil Belajar Bahasa Jawa**

Pemahaman hasil belajar bahasa Jawa materi Pandawa Lima menekankan beberapa aspek penting yang harus dipahami siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa memperdalam pemahaman tentang budaya dan tradisi Jawa, tetapi juga mengembangkan apresiasi terhadap warisan budaya leluhur. Lebih dari itu, pemahaman ini juga memungkinkan siswa untuk mengaitkan pelajaran bahasa Jawa dengan nilai-nilai moral dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

