

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum ialah salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai kerangka kerja panduan untuk melaksanakan pendidikan dalam menetapkan arah dan tujuan pendidikan. Dimana didalamnya memuat berbagai program pendidikan yang direncanakan, dikembangkan, dan dilaksanakan untuk sekolah, guru, dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sehingga dengan adanya kurikulum diharapkan dapat menjadi petunjuk agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik (Ismawawati, 2015, h. 5).

Seiring dengan berjalannya waktu, kurikulum di Indonesia terus berganti nama hingga akhirnya saat ini dikenal dengan “Kurikulum merdeka”. Kurikulum merdeka belajar ialah suatu kurikulum yang disusun sebagai salah satu usana pemerintah untuk selalu mengupayakan perbaikan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan di Indonesia agar pendidikan Indonesia lebih baik dan lebih maju serta sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan di Indonesia serta sebagai bentuk jawaban dari tantangan dan problematika dalam pendidikan di Indonesia, dengan berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21 salah satunya keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Informasi ini berdasarkan Keputusan Menteri No. 262/M/2022, yang berkaitan dengan perubahan Keputusan Menteri No. 56/M/2022. Perubahan tersebut secara khusus membahas pedoman pelaksanaan kurikulum pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, dengan

fokus pada promosi kurikulum mandiri dan memfasilitasi proses pemulihan pembelajaran. (Suhelayanti et al., 2023, h. 14).

Perubahan kurikulum ini tentunya berdampak pada pelaksanaan pendidikan di Indonesia terkhususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Sekolah Dasar, atau yang lebih dikenal dengan sebutan SD, merupakan tahap pertama pendidikan formal untuk anak usia 6-12 tahun. Sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengembangkan karakter, pengetahuan, dan kemampuan dasar anak sebelum mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada bab VI pasal 17, menguraikan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD dan MI. Pendidikan dasar ini berfungsi sebagai landasan peradaban manusia, dengan fokus yang kuat pada pengetahuan faktual dan pemahaman obyektif tentang alam semesta.

Pada muatan pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa perubahan yang ditetapkan dalam Kurikulum merdeka, salah satunya ialah pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi sebuah kesatuan mata pelajaran yang disebut dengan “IPAS” (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Hal ini didasari atas kesadaran bahwa ketika mempelajari lingkungan sekitarnya, siswa akan dihadapkan pada dua fenomena sekaligus yaitu pada cakupan fenomenan alam dan fenomenan sosial yang dapat dilihat sebagai sebuah fenomena yang saling terintegrasi, sehingga dalam mempelajari lingkungannya perlu adanya integrasi antara materi IPA dan IPS. Selain itu, integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka juga bermaksud untuk mengembangkan pendidikan kearah yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual.

Kedua mata pelajaran tersebut saling berhubungan untuk memungkinkan siswa memahami korelasi antara elemen lingkungan dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021, h. 7). Selain itu, integrasi kedua disiplin ilmu ini diharapkan dapat meningkatkan pendidikan lintas budaya dan menumbuhkan pemahaman yang komprehensif tentang budaya lain, peristiwa sejarah, dan keadaan masyarakat baik di Indonesia maupun global. Hal ini berkaitan dengan visi dan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar, yang berfokus pada pengembangan pendidikan yang inklusif, berkeadilan, dan berorientasi global. (Suhelayanti et al., 2023, h. 15).

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, model pembelajaran yang diterapkan sangat penting untuk dapat mendukung siswa terlibat aktif dan kreatif. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa mesti dapat memberikan dampak yang positif dan baik bagi siswa untuk dapat mengasah kreativitas, minat dan kemampuan berfikir siswa. Sehingga model pembelajaran harus disusun dan diterapkan dengan sangat baik untuk dapat memudahkan siswa mencapai tujuan dalam proses pembelajaran secara maksimal. Hal ini dapat dilakukan, apabila proses pengajaran di sekolah tidak hanya diarahkan pada proses pembelajaran secara monoton dan berfokus pada pemberian tugas saja, melainkan harus dapat ditingkatkan pada tahap penguatan kemampuan berfikir dan kemampuan penyelesaian masalah bagi siswa tentunya dengan proses pengajaran secara aktif dan menyenangkan. Yang artinya dalam pelaksanaan pembelajaran terkhususnya pembelajaran IPAS, guru diharuskan untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang merangsang pengembangan kemampuan berfikir dan kreativitas siswa.

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara kegiatan belajar dan tindakan mengajar yang dihubungkan dengan tujuan pembelajaran. Mengevaluasi hasil belajar dapat dilakukan dengan tes dan non-tes, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa. (Dimiyati dan Mudjino, 2003, hal. 3-4). Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui keterlibatan aktif siswa dan guru sebagai pendidik dalam proses belajar mengajar. Mengevaluasi hasil belajar sangat penting untuk menilai kemahiran siswa dalam proses pembelajaran, karena hasil ini berfungsi sebagai indikasi utama pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor (Sugihartono et al., 2007, pp. 76-77). Faktor-faktor ini dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: faktor internal dan eksternal. Faktor internal mengacu pada aspek-aspek yang ada di dalam diri siswa, seperti faktor fisik dan psikologis. Misalnya, kurangnya minat belajar dapat menghambat kemajuan akademik. Di sisi lain, faktor eksternal adalah faktor di luar diri siswa, termasuk faktor keluarga dan sekolah. Sangat penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini untuk memastikan hasil belajar yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan kenyataan di lapangan setelah melaksanakan observasi di SD IT Al-Fatih, diperoleh informasi terkait penggunaan model pembelajaran yang diterapkan masih terbilang monoton dan lebih berpusat kepada guru sehingga tercipta proses pembelajaran yang pasif. Tentunya hal ini akan menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa hanya akan menyerap informasi dari guru tanpa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya dan kemampuan menyelesaikan masalahnya sehingga

dapat menyebabkan potensi dalam diri siswa kurang dapat berkembang secara optimal, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu beberapa kendala lain yang dialami oleh guru yaitu mengingat bahwa SD IT Al-Fatih ini merupakan sekolah yang belum terlalu lama berdiri yaitu pada tahun 2017 sehingga sekolah masih melaksanakan pembaharuan-pembaharuan untuk mempersiapkan sekolah dalam merancang pendidikan yang optimal, selain itu mengingat ini merupakan tahun pertama masa peralihan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 masih banyak guru yang bingung dan memerlukan waktu untuk memahami karakteristik kurikulum serta penerapan model pembelajaran didalamnya, selain itu masih banyak guru yang berfikir bahwa untuk membuat media pembelajaran terkhusus media digital akan menghabiskan waktu, hal ini juga menjadi salah satu permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran terkhususnya media pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 02 Februari 2024 di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah dengan narasumber guru kelas IV Abdullah Bin Mas'ud yaitu Ibu Bima Sari Sinaga, S.Pd., ditemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum cukup memahami materi IPAS yang telah dijelaskan, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih berada dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan oleh sekolah, seperti dapat dilihat dari hasil data nilai Ujian Tengah Semester (UTS) di SD IT Al-Fatih tahun ajaran 2023/2024, yang telah disajikan pada Tabel 1.1 ini sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai UTS Siswa Kelas IV SD IT Al-Fatih T.A 2023/2024

Kelas	Nilai KKTP = Interval Nilai (66-85%)	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
IV Abdullah Bin Mas'ud	$\geq 66-85\%$	Tuntas	10 siswa	41,67%
	$\leq 66-85\%$	Tidak Tuntas	14 siswa	58,33%
	Jumlah		24 siswa	100%

(Sumber : Guru kelas IV SD IT AL-Fatih)

Berdasarkan tabel 1.1 diuraikan bahwa dari data tersebut diketahui bahwa hasil muatan IPAS kelas IV Abdullah Bin Mas'ud pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS), sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah diterapkan oleh sekolah yaitu pada interval nilai 66-85%. Dengan kata lain lebih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP 66-85%, dibandingkan dengan siswa yang interval nilainya diatas KKTP 66-85%. Berdasarkan tabel berikut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV Abdullah Bin Mas'ud di SD IT Al-Fatih tahun ajaran 2023/2024 masih cukup rendah.

Untuk mengatasi masalah dalam penelitian ini, salah satu pilihan yang memungkinkan adalah dengan menggunakan pendekatan pedagogis yang mendorong lingkungan belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan, di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem-solving* (CPS) berbasis *puzzle maker*.

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* atau disingkat CPS ialah sebuah model yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui upaya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di sekitar siswa

serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Sedangkan *puzzle maker* merupakan media yang memiliki pengaruh dalam mengembangkan imajinasi dan jiwa inovatif dalam diri siswa. Hal ini dikarenakan, anak-anak sesuai dengan perkembangannya, belajar untuk mampu berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya agar mampu menyelesaikan media tersebut. Permainan teka-teki silang ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif permainan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa yang tentunya tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Mursilah, 2017, h. 39). Selain itu dengan menerapkan teka-teki silang ke dalam proses pembelajaran akan mendorong lingkungan belajar yang aktif dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana yang menyenangkan di mana siswa dapat terlibat satu sama lain, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan mengeluarkan potensi mereka melalui penerapan metode pembelajaran Teka-Teki Silang. (Fatwayani, 2013, h. 3).

Bukan hanya itu, dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *puzzle maker* diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa, bukan hanya pada pengembangan pengetahuan melainkan sikap dan keterampilan sehingga dapat menciptakan pengalaman bermakna bagi siswa, bukan saja dalam memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan namun juga pengembangan sikap disiplin, bekerja sama, kreatif, dan jujur. Dengan penerapan model *Creative Problem Solving* berbasis *Puzzle Maker* ini hasil belajar siswa dapat meningkat, hasil belajar ialah salah satu hasil gambaran dari tingkat keberhasilan seorang siswa

dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dimana pada akhirnya akan diakhiri dengan sebuah evaluasi.

Berdasarkan hasil penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T.A 2023/2024”** yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif dan bersifat monoton, sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran.
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, yang membuat siswa kurang berusaha mencari materi pembelajaran saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Guru yang masih kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka mengingat sekolah masih dalam masa peralihan dari kurikulum sebelumnya. Selain itu masih banyak pemahaman guru bahwa menerapkan media pembelajaran akan memakan waktu, terlebih lagi pada penerapan media digital.
4. Rendahnya hasil belajar IPAS Siswa di Kelas IV Abdullah Bin Mas'ud, SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, maka peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* pada mata pelajaran IPAS.
2. Penerapan model pembelajaran ini berbasis pada website *puzzle maker* yang dapat membantu membuat *crossword puzzle*/teka-teki silang secara otomatis.
3. Penerapan Model *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* pada Bab 5, materi bentang alam dan hubungannya dengan profesi, kelas IV semester genap di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut: “Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh dari penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar IPAS siswa di SD IT Al-Fatih Bandar Khalipah.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dirincikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini ialah:

- 1) Memberikan informasi secara teori tentang penggunaan model pembelajaran *creative problems solving* berbasis *puzzle maker* dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- 2) Dapat menjadi rujukan guru dalam pemilihan dan penerapan model pembelajaran edukatif salah satunya penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* serta menjadi acuan dan motivasi dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital seperti *puzzle maker* dan lainnya.
- 3) Diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi serta sebagai pertimbangan untuk penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini ialah:

- 1) **Bagi Siswa**, siswa mampu mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, memaparkan solusi serta menyimpulkan materi sesuai dengan hasil pemikirannya. Siswa juga dapat belajar untuk menumbuhkan sikap kerja sama antar siswa, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diberikan.

- 2) **Bagi Guru,** Dapat menjadi referensi pembaharuan dalam menerapkan model-model pembelajaran yang interaktif dalam rangka penyempurnaan untuk mengembangkan proses pembelajaran, mengasah kreativitas dan inovasi guru dalam merancang model pembelajaran di kelas untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal dan efektif bagi siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media-media pembelajaran interaktif seperti *puzzle maker* dan lainnya.
- 3) **Bagi Sekolah,** dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk dapat memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru sekolah untuk dapat membantu mengembangkan model-model pembelajaran interaktif bagi siswa, serta memanfaatkan teknologi dalam upaya membantu guru menciptakan media pembelajaran digital yang sesuai bagi siswa dan tentunya memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.