

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen terpenting dalam pendidikan, karena seperangkat atau sistem rencana dan pengaturan bahan pembelajaran yang dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut Subandiyah (Khoirurrijal, et al., 2022, p. 3) kurikulum memang dianggap sebagai suatu alat atau rencana pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Menurut (Cholilah, Tatuwo, Rosdiana, & Fatirul, 2023) kurikulum adalah peningkatan kompetensi peserta didik beserta segala sistem pendukung yang mengarah demi terwujudnya kualitas lulusan yang berkualitas. Artinya, kurikulum mencakup berbagai komponen seperti metode pengajaran, penilaian, sumber daya pendukung, dan mata pelajaran, yang termasuk di dalamnya adalah pemahaman Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai mata pelajaran yang menjadi tonggak dalam pengembangan pengetahuan peserta didik terkait pemahaman Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Menurut (Rahayu, 2018, p. 1) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila, wawasan kebangsaan, dan kewarganegaraan kepada peserta didik. Artinya, tujuan utama dari PPKn adalah membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan etika

yang diterapkan dalam masyarakat Indonesia. (Umiyati, Yanti, & Syaefurrohman, 2023) berpendapat bahwa dengan adanya pembelajaran PPKn dapat membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa. PPKn juga bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hal ini berarti, dalam dunia pendidikan apalagi dalam jenjang sekolah dasar, PPKn sangat penting diajarkan agar dapat memupuk rasa ingin tahu dan kemauan untuk berfikir kritis supaya memiliki jiwa nasionalisme.

Pembelajaran PPKn dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk memiliki jiwa karakter yang tinggi, mengembangkan kemampuan untuk berpendapat serta mencari jawaban atas fenomena yang terjadi pada saat ini. Pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 140 Palembang sudah menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Penelitian ini akan mengambil modul ajar kurikulum merdeka bab 5 tema pola hidup gotong-royong materi pembelajaran tentang kondisi dan keadaan yang ada di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik. Dengan demikian peneliti berharap agar peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Suhartoyo (Sasmita, Sapti, & Darmono, 2020) mengungkapkan bahwa capaian hasil belajar yang maksimal melibatkan beberapa strategi dan pendekatan yang berfokus pada pemahaman, motivasi dan keterlibatan

siswa. Artinya, agar pembelajaran dapat memperoleh hasil yang maksimal maka dapat membantu peserta didik dengan memotivasi untuk terus belajar dengan menerapkan strategi pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memotivasi dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 140 Palembang pada saat melaksanakan PPL, peneliti menemukan beberapa tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun indikator-indikator permasalahannya yaitu: kurangnya konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat suasana pembelajaran yang membosankan, dan kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut menjadi rendah, yakni pembelajaran yang berjalan masih monoton dan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

Adapun berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Tomlinson (Devi & Kamalia, 2023) pembelajaran berdiferensiasi melibatkan dalam tiga aspek utama yaitu: konten, proses dan produk pembelajaran. Maka dengan demikian, peneliti akan mengambil aspek yang sangat penting yaitu menggunakan produk

pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari setiap peserta didik. Artinya, agar pembelajaran lebih membangun keterampilan kritis dan kreatif, maka peneliti akan membuat media pembelajaran yang lebih menarik supaya dapat memotivasi peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas menjawab pertanyaan dan terlibat dalam simulasi atau permainan edukatif.

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan interaksi yang lebih efektif antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari cetak, teknologi digital, audio, video, hingga sumber daya manusia seperti guru atau pembimbing Indah Wahyuni (Pramugita, Listyningrum, Kusuma, & Wahyuni, 2023). Hal ini berarti, media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk mendukung akses informasi yang kita dapat kemudian kita berikan ke peserta didik dengan tujuan memudahkan mereka mendapat ilmu yang telah diberikan. Menurut (Patricia & Zamzam, 2020) *crossword puzzle* merupakan inovasi yang menarik untuk meningkatkan kemampuan fungsi kognitif peserta didik dalam pembelajaran. Maksudnya, dengan menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran, tujuan utamanya adalah membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Hal ini berarti, media tersebut dibuat dengan kotak-kotak mendatar dan menurun, tugas peserta didik mengisi kotak-kotak tersebut dengan benar sesuai dengan mata pelajaran PPKn yang sedang diajarkan.

Pemilihan variabel-variabel dalam penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian yang relevan. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Amanda dan Mujiyem (2020) tentang pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis RME menggunakan media interaktif *quizwhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa manakah yang lebih baik dengan pembelajaran berdiferensiasi berbasis RME menggunakan media interaktif *quizwhizzer* dari pada pembelajaran ekspositori. Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan Nela dan Andriono (2022) tentang pengaruh strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 124405 pematang siantar. Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan penelitian eksperimen kepada peserta didik. Ada juga penelitian yang dilakukan Nazilatun dan Heru (2023) tentang pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa matematika siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika dengan menggunakan pembelajaran diferensiasi dengan subjek geometri (segitiga, empat persegi dan poligon).

Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka peneliti berusaha melakukan penelitian tentang pengaruh pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti mengambil tempat atau subjek penelitian di SDN

140 Palembang. Alasan peneliti memilih SDN 140 Palembang karena hasil belajar pada mata pelajaran PPKn tergolong masih rendah berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV, maka peneliti memutuskan mengambil penelitian yang berjudul **Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Media Interaktif *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 140 Palembang**. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 140 Palembang.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diklasifikasikan, maka dibatasi yakni.

- a) Pengaruh yang dimaksudkan adalah membuat perbandingan antara model pembelajaran berdiferensiasi dengan hasil belajar PPKn.
- b) Materi yang diambil adalah membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang ditentukan, bab 5, tema pola hidup gotong royong.
- c) Kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas IV SD.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh dalam pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif

crossword puzzle terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 140 Palembang?''.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif *crossword puzzle* berpengaruh pada hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 140 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif *crossword puzzle*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat berguna membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn.

- b) Bagi guru, agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SD/MI dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini memberikan perbaikan dalam menggunakan model pembelajaran.
- d) Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadikan motivator peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lebih luas lagi sehingga bisa bermanfaat bagi siswa pengembangan pembelajaran di sekolah.