

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memajukan serta membentuk kehidupan manusia menjadi lebih baik. Pendidikan juga menjadi peran yang sangat penting yakni menjadikan manusia yang berkualitas. Dalam pendidikan inilah, manusia dapat mengubah dan mengembangkan dirinya mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan yang diharapkan agar dapat melangsungkan hidup secara mandiri (R. Hidayat & Abdillah 2019, p. 24). Dalam hal tersebut, menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting. Perlu diketahui juga pendidikan yang baik itu mempunyai sebuah landasan. Landasan tersebut merupakan kurikulum yang dipakai dalam pendidikan, karena kurikulum ini merupakan komponen penting yang dapat menentukan kualitas yang diberikan.

Kurikulum adalah suatu rencana dalam proses pembelajaran yang berisikan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran dan juga cara-cara yang dipakai dalam keberlangsungannya pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum ini juga merupakan sebuah komponen pembelajaran dan program pendidikan yang direncanakan untuk siswa dan dibuat oleh lembaga pendidikan atau sekolah sebagai pembimbing dan penanggung jawab (Nurhasanah et al., 2021, p. 486). Apalagi kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum mereka. Dimana kurikulum merdeka ini adalah kurikulum yang memberikan kebebasan kepada siswa tetapi dalam pengawasan guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa belajar, dan pada kurikulum merdeka ini juga bertujuan untuk

mengembangkan potensi siswa untuk lebih berkembang. Contohnya dengan memakai strategi yang menarik dalam pembelajaran, dalam hal ini guru menjadikan faktor utama dalam meningkatkan dan menciptakan hasil yang bermutu sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan kepada siswa tetapi masih dalam pengawasan guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa belajar, kurikulum yang digunakan saat ini di SD Negeri 102 Palembang menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum merdeka pada kelas I dan kelas IV serta kurikulum 2013 pada kelas II, III, V, dan VI dalam pembelajaran. Khususnya pada kelas IV, adapun mata pelajaran yang diajarkan meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, IPAS, PPKn, PJOK, dan Seni. Capaian Pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV mencakup contoh penguasaan konsep-konsep dasar ilmu alam dan sosial, keterampilan berpikir kritis, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran ini dapat diimplementasikan pada materi Bab IV Mengubah Bentuk Energi. Perlu diketahui juga, pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai diantaranya: proses pembelajaran, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Secara tidak langsung dalam hal ini guru harus memiliki kreativitas yang tinggi untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa apalagi dalam mata pelajaran IPAS yang banyak sekali pengembangan konsep dan materi yang harus diketahui oleh siswa itu sendiri.

Pembelajaran IPAS merupakan penggabungan antara mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang

tergabung menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Penggabungan mata pelajaran ini di dasari atas mempertimbangan siswa yang pada usia sekolah dasar lebih cenderung melihat segala sesuatu secara nyata (Purnawanto, 2022, p. 78). Secara tidak langsung, penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat memacu siswa untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan sehingga dengan hal tersebut sangat diperlukannya strategi agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar.

Berhubungan dengan motivasi belajar, banyak sekali yang melatarbelakangi bahwa pelajaran IPAS sulit dimengerti oleh siswa, hal ini dikarenakan banyak sekali konsep-konsep materi yang harus dihafal seperti banyaknya materi yang membutuhkan penalaran, pemahaman, dan hafalan. Padahal pelajaran IPAS ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 102 Palembang, peneliti mendapatkan informasi di lapangan secara langsung dari Wali Kelas IV khususnya pada Kelas IV B masih terdapat siswa yang belum memahami materi mengubah bentuk energi. Hal ini disebabkan karena siswa masih kurang fokus memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, terdapat juga siswa yang masih belum bisa mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Maka kesulitan yang dialami siswa tersebut tidak dapat mengingat dan memahami materi mengubah bentuk energi. Hal ini ditemukan siswa yang kurang bersemangat dalam belajar, masih adanya siswa yang mengantuk sehingga

membuat siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran, serta jika diadakannya tugas kelompok hanya satu atau dua siswa saja yang mengerjakan. Belum diterapkannya model pembelajaran yang variatif sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dengan gaya belajar yang seperti biasanya. Serta guru biasanya hanya memanfaatkan buku saja sebagai media pembelajaran. Sehingga hal ini merupakan suatu permasalahan yang harus segera diatasi, akan dari itu siswa lebih menyukai belajar sambil bermain yang dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran, dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi, sebagaimana ditunjukkan dari indikator motivasi belajar berikut: a) mempunyai inisiatif dalam mengerjakan sesuatu tanpa diminta, b) tangguh dalam menghadapi kesulitan, c) memiliki daya juang yang kuat untuk mencapai kesuksesan, d) penuh antusiasme dan tekak yang tinggi dalam belajar, e) tekun dalam menghadapi tugas untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang bervariasi serta berinovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, dan penggunaan media yang menarik. Contohnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan *crossword puzzle*. Menurut Permana & Sintia (2021, p. 20) berpendapat bahwa *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan yang mampu menciptakan suasana belajar dapat menjadi lebih ceria serta dapat mengandung nilai-nilai pendidikan yang mampu meningkatkan kemampuan belajar seseorang.

Sehingga model tersebut dapat membuat suasana pembelajaran yang tadinya monoton menjadi lebih aktif, lebih menyenangkan, dan dapat membuat siswa lebih fokus pada pembelajaran.

Penggunaan *crossword puzzle* di atas didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khafizah & Sitohang (2024), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil hipotesis membandingkan besarnya uji-t yang diperoleh saat menghitung $t = 14.84$ dengan t_{tabel} dk $n - 1$ ($27 - 1$) = 26 untuk uji hipotesis yang dilakukan dengan tingkat kesalahan sebesar 0,05 (5%). Nilai t_{tabel} yang dihasilkan adalah = 2,00. Hasil data menunjukkan nilai t_{hitung} dari nilai t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) pada taraf kesalahan 5% ($14,84 > 2,00$). Artinya, strategi pembelajaran *crossword puzzle* secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Adiansi et al. (2023) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan analisis perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* berdasarkan uji *n-gain* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada penelitian ini yang termasuk dalam kategori rendah ialah yang memiliki *n-gain score* $< 0,3$ maka yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 3 orang siswa dengan nilai terendah 0,07 dan tertinggi 0,27. Sedangkan yang termasuk kategori sedang ialah yang memiliki *n-gain score* > 3 dan < 5 maka yang termasuk kategori sedang sebanyak 9 orang

siswa dengan nilai terendah 0,33 dan skor tertinggi 0,49. Dan yang termasuk dalam kategori tinggi ialah yang memiliki *n-gain score* > 5 maka yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa dengan nilai terendah 0,52 dan yang tertinggi 0,72.

Hal ini serupa dengan penelitian Nurhayati et al. (2019) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA sebesar 49,5%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh factor lain. Artinya, penggunaan *crossword puzzle* dapat berpengaruh positif pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas dan didukung oleh penelitian terdahulu, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang **Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 102 Palembang.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan ruang lingkup masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran menggunakan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Media pembelajaran *crossword puzzle* dalam penelitian ini berbentuk TTS (Teka Teki Silang).

- c. Materi yang dipelajari yaitu materi tentang mengubah bentuk energi.
- d. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IVB di SD Negeri 102 Palembang tahun ajaran 2024/2025.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemahaman ruang lingkup masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 102 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 102 Palembang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, keilmuan, dan wawasan dalam bidang pendidikan dasar tentang

penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 102 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis atau secara langsung kepada orang-orang yang terlibat di dalam penelitian ini.

a. Siswa Sekolah Dasar

Untuk membantu siswa dalam membangun motivasi belajar siswa supaya lebih antusias dan semangat dalam belajar.

b. Guru Sekolah Dasar

Dapat memberikan pengetahuan bagi guru dalam penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

c. Sekolah

Dapat dijadikan masukan bagi SD Negeri 102 Palembang supaya dapat memotivasi guru dalam mengajar agar dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.