

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan adalah hubungan antara guru dan peserta didik. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai **materi** pembelajaran, tetapi juga mampu menerapkan strategi pengajaran yang relevan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran sering kali tidak memberikan pengalaman belajar yang optimal. Hasil survei PISA 2022 mencatat penurunan kompetensi literasi, numerasi, dan sains di kalangan siswa Indonesia. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, berbagai kendala dalam implementasi pembelajaran tematik dan Kurikulum Merdeka, seperti keterbatasan media, sarana prasarana, serta kompetensi guru, turut menjadi hambatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada dasarnya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang saling berkaitan dalam membentuk kompetensi siswa secara menyeluruh. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa memahami, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari. Ranah ini menjadi dasar penguasaan materi secara konseptual. Ranah afektif mencerminkan sikap, minat, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap pembelajaran cenderung lebih mudah berpartisipasi aktif. Sementara itu, ranah psikomotorik melibatkan keterampilan praktis, tindakan

fisik, dan kreativitas siswa dalam menerapkan pengetahuan. Ketiga ranah ini harus dicapai secara seimbang melalui proses pembelajaran yang dirancang secara menyeluruh. Pembelajaran yang holistik tidak hanya berorientasi pada aspek teoretis, tetapi juga harus mampu mendorong keterampilan praktis dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran tematik, ketiga ranah ini menjadi dasar keberhasilan pembelajaran yang menyatukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Pembelajaran tematik dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara holistik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Idealnya, pendekatan ini melibatkan aktivitas variatif, seperti diskusi, eksplorasi, eksperimen, dan kegiatan kreatif lainnya yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, kenyataannya, pembelajaran tematik sering kali hanya terfokus pada kegiatan tekstual atau berbasis buku. Hal ini menghambat siswa untuk terlibat secara aktif, bahkan sering kali mengurangi kualitas interaksi antara guru dan siswa. Situasi tersebut bertentangan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif. Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung belum optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Di SD Negeri Suratmajan, pembelajaran tematik siswa kelas 3 masih menghadapi kendala dalam keterlibatan aktif selama proses belajar. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang menunjukkan minat belajar, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan masih rendah. Strategi pembelajaran yang inovatif dan sistematis sangat diperlukan untuk mendorong siswa aktif berpikir kritis, bekerja sama, serta meningkatkan keterampilan praktis siswa. Model Problem-Based Learning (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menghadirkan masalah nyata yang harus diselesaikan secara kolaboratif, sehingga mampu

meningkatkan keterlibatan siswa dan keterampilan berpikir kritis (Nurdiansyah, Kahfi, & Maulidiah, 2022). Kombinasi PBL dengan media pembelajaran kreatif, seperti kotak misteri, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam pembelajaran tematik melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran tematik dengan memadukan model pembelajaran berbasis masalah yang melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas siswa dengan media pembelajaran yang inovatif. Media kotak misteri dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas kombinasi antara model PBL dan media kotak misteri dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, diperlukan pembatasan masalah yang sesuai dengan ruang lingkup dan tujuan penelitian. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan dalam pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dianalisis meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap dan motivasi belajar), serta psikomotorik (keterampilan praktis).

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Suratmajan selama bulan September-November. Observasi, penerapan model pembelajaran, dan pengambilan data hasil

belajar akan dilakukan selama proses pembelajaran tematik berlangsung pada semester satu

2. Penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri sebagai intervensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Tema pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan silabus tematik kelas 3 yang berlaku di SD Negeri Suratmajan. Tema tersebut akan dipilih berdasarkan relevansi dengan penerapan model PBL dan media kotak misteri.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan pada tahun ajaran 2024/2025 Penelitian tidak mencakup siswa dari kelas atau sekolah lain.
5. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes hasil belajar (untuk ranah kognitif), dan rubrik penilaian (untuk ranah afektif dan psikomotorik).

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model PBL berbantuan kotak misteri dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan?
2. Apakah penerapan model PBL berbantuan kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan pada ranah kognitif?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Menjelaskan penerapan model PBL berbantuan kotak misteri dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan.

2. Mengukur sejauh mana penerapan model PBL berbantuan kotak misteri dapat meningkatkan pemahaman siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran tematik di kelas 3 SD Negeri Suratmajan, melalui evaluasi tes hasil belajar.
3. Menganalisis pengaruh penerapan model PBL berbantuan kotak misteri terhadap motivasi dan sikap belajar siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan pada ranah afektif, menggunakan instrumen angket dan lembar observasi.
4. Mengevaluasi seberapa besar peningkatan keterampilan praktis siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan dalam pembelajaran tematik melalui penerapan model PBL berbantuan kotak misteri, menggunakan rubrik penilaian psikomotorik.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat dalam pengembangan praktik pendidikan, khususnya dalam pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan tematik. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan kotak misteri dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat langsung kepada berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, yaitu:

### a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang efektif dan kreatif dengan menggunakan media kotak misteri. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran tematik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih holistik.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat langsung kepada siswa dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan PBL berbantuan kotak misteri mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan praktis. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga belajar menerapkannya dalam konteks nyata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### c. Bagi Dunia Pendidikan

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dengan memberikan bukti empiris tentang efektivitas model PBL berbantuan kotak misteri dalam pembelajaran tematik. Temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif lainnya yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

## F. Definisi Istilah

### 1. Problem- Based Learning (PBL)

PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dengan melibatkan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah nyata yang relevan dengan tema pembelajaran. Pada penelitian ini, PBL digunakan dalam pembelajaran tematik untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kerja sama antar siswa.

### 2. Kotak Misteri

Kotak misteri merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kotak misteri digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tematik yang berisi tugas, pertanyaan, atau materi pembelajaran yang disusun untuk melatih kreativitas dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah.

### 3. Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar tematik mencakup kemampuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, meliputi tiga ranah utama: kognitif (pemahaman konsep dan analisis), afektif (motivasi, sikap, dan minat), dan psikomotorik (keterampilan praktis dan kreativitas). Pada penelitian ini, hasil belajar tematik yang dimaksud adalah hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Suratmajan pada Tema 6: Energi dan Perubahannya yang telah ditentukan dalam kurikulum.

#### 4. Hasil Belajar

Keterampilan belajar mengacu pada kemampuan siswa dalam menjalankan proses belajar secara aktif, termasuk berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Pada penelitian ini, keterampilan belajar siswa diukur melalui aktivitas siswa selama proses pembelajaran tematik berbantuan model PBL dan media kotak misteri.