

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurniasih (2010:23-24) pendidikan adalah hidup, dan hidup adalah pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu, berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan tidak terbatas pada penyekolahaan (*schooling*) saja, bahkan pendidikan berlangsung sejak lahir hingga meninggal dunia. Pendidikan berlangsung di dalam keluarga, sekolah, maupun di dalam masyarakat. Hal ini seperti tercantum di UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 (Kurniasih,2010:37) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurniasih (2010:29-30) tujuan pendidikan adalah salah satu unsur pendidikan berupa rumusan tentang apa yang harus dicapai oleh anak didik, yang berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan menjadi pedoman dalam rangka menetapkan isi pendidikan, cara mendidik atau metode pendidikan, dan menjadi tolak ukur dalam rangka melakukan evaluasi terhadap hasil pendidikan. Hal tersebut tercantum di UU RI Tahun 2003 Pasal 3 (Kurniasih,2010: 37) yang berbunyi:

Pendidikan diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai penjabaran dari ayat 3 pasal 31 Undang-undang Dasar 1945 pemerintah menerbitkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang “*sistem pendidikan nasional*”. Adapun yang dimaksud sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Pasal 1 ayat 3 UU RI No. 20 Tahun 2003) (Kurniasih,2010: 99).

Dengan demikian, berarti bahwa hak setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan sudah dijamin oleh hukum yang pasti dan bersifat mengikat. Artinya, pihak manapun tidak dapat menghalangi maksud seseorang untuk belajar dan mendapatkan pengajaran.

Pada akhirnya proses pembelajaran yang terencana akan berujung pada tujuan pendidikan nasional yang harus dicapai oleh bangsa Indonesia. Tujuan pendidikan nasional adalah tujuan akhir yang akan dicapai oleh semua lembaga pendidikan, baik formal (sekolah), informal (keluarga), maupun non formal (masyarakat). Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, yang menjadi tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Faktor-faktor keberhasilan pendidikan yaitu : kemampuan yang dimiliki oleh seorang pengajar, cara belajar yang diikuti oleh siswa, situasi belajar dan kondisi lingkungan. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Untuk itu seorang guru haruslah memiliki kemampuan yang cukup dalam pengolahan pembelajaran, penguasaan materi, pemilihan media, dan penyusunan instrumen evaluasi. Seorang guru haruslah peka terhadap suatu kondisi, karena

dengan itu guru dapat mengetahui jika terdapat suatu kekurangan atau kelebihan hasil belajar siswa. Jika terdapat suatu kekurangan atau rendahnya hasil belajar siswa maka guru bisa mengupayakan dengan mengubah strategi pembelajaran.

Sapriya dkk (2008:3) mengatakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

IPS sebagai ilmu pengetahuan tentang berhubungan dengan masyarakat yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan berbagai pengupayaan perbaikan sistem pengajaran IPS dengan model-model pembelajaran yang harus banyak dilakukan oleh tenaga guru sekarang ini.

Dalam kenyataan di lapangan, bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih dominan dengan menggunakan metode ceramah seperti pada pembelajaran IPS sehingga siswa bersifat pasif, kepercayaan diri siswa rendah, antusiasme belajar dalam keaktivitasan ketika belajar dan hasil belajar rendah. Guru tidak menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran yang bervariasi.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Gayatri mengutarakan bahwa ada beberapa kendala dalam pembelajaran IPS yaitu seperti ada sebagian peserta didik yang pencapaian nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena dalam proses pembelajarannya kurang efektif atau karena tingginya nilai KKM. Dengan demikian keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa.

Penguasaan guru terhadap kemampuan dalam strategi mengajar dengan melibatkan berbagai model-model pembelajaran yang bervariasi yang membuat anak bisa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Dengan cara berkelompok dalam melakukan proses pembelajaran bisa lebih efektif dalam pembelajaran sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran lebih dominan dan guru hanya sebagai fasilitator. Maka untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV SDN Gayatri dalam pembelajaran IPS, lebih baik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

“Model *Problem Based Learning* atau model pembelajaran berbasis masalah berakar dari keyakinan John Dewey bahwa guru harus mengajar dengan menarik naluri alami siswa untuk menyelidiki dan menyimpan. Dewey menulis bahwa pendekatan utama yang seyogyanya digunakan untuk setiap mata pelajaran di sekolah adalah pendekatan yang mampu merangsang pikiran siswa untuk memperoleh segala keterampilan belajar yang bersifat nonskolastik” (Yunus Abidin, 2014:158).

Yunus Abidin (2014:162) beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah juga dikemukakan oleh Delisle sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran berbasis masalah berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
- b. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk belajar secara aktif.
- c. Model pembelajaran berbasis masalah lahirnya berbagai pendekatan belajar secara interdisipliner.
- d. Model pembelajaran berbasis masalah kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.
- e. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif.
- f. Model pembelajaran berbasis masalah diyakinkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Hasil peneliti yang terdahulu yang dengan peneliti yaitu hasil penelitian proposal skripsi karya Destyana Ningsih NPM : 105060294 Prodi : PGSD UNPAS dengan Judul : Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Sub Tema Bersyukur atas Keberagaman (Penelitian Tindakan Kelas Pada Tema Indahnya Kebersamaan Pembelajaran Di Kelas IV SDN Gentra Masekdas Kecamatan Bojong Kaler Bandung). Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan model *Problem Based Learning* pada subtema bersyukur atas keberagaman. Dengan presentase ketuntasan di siklus I sebesar 39,5%, siklus II 11,52% dan siklus III 97%. Rata-rata nilai setiap siklus pun meningkat Siklus I rata-rata nilai sebesar 2,2, meningkat disiklus II menjadi 2,5 dan di siklus III menjadi 3,7. Destyana Ningsih (2014:133-134).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN SOSIAL BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN GAYATRI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan terdapat beberapa masalah dalam penelitian, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah karena peserta didik dalam proses pembelajaran tidak aktif.

2. Aktivitas pendidik lebih dominan dari pada peserta didik karena menggunakan metode yang tidak bervariasi.
3. Tingkat kepercayaan diri peserta didik untuk bertanya masih rendah karena kurangnya motivasi belajar.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis merumuskan sebagai berikut apakah model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV di SDN Gayatri?

2. Rumusan Masalah Khusus

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana yang telah diutarakan diatas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas atau ruang lingkup penelitian maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penyusunan RPP model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri?
- b. Bagaimana pelaksanaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri?

- c. Mampukah model *Problem Based Learning* meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri?
- d. Mampukah model *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka masalah yang muncul perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Maka pembatasan masalah penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di kelas IV SDN Gayatri.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Ingin mengetahui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV di SDN Gayatri

2. Tujuan khusus

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui data sebagai berikut:

- a. Penyusunan RPP model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa IV SDN Gayatri.
- b. Pelaksanaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri.
- c. Model *Problem Based Learning* meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri.
- d. Model *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Gayatri.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru atau kualitas guru dan dapat di jadikan sebagai bahan kegiatan para mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan khususnya peningkatan prestasi.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya dengan penerapan model *Problem Based Learning*.
- 2) Meningkatnya aktivitas siswa kelas IV SDN Gayatri dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya dengan penerapan model *Problem Based Learning*.

b. Bagi Guru

- 1) Mampu menyusun rencana pembelajaran model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya agar aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri.
- 2) Mampu melaksanakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya agar aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri.

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran khususnya tentang model *Problem Based Learning*, untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran dan sebagai wadah untuk mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama menjalani perkuliahan.

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri dalam pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya. Dari hasil observasi kondisi awal peserta didik seperti dijelaskan dalam latar belakang diketahui peserta didik pasif, kepercayaan diri siswa rendah, antusiasme belajar dalam keaktivitasan ketika belajar masih rendah, hasil belajar siswa dan guru mendominasi dalam kegiatan.

Dari beberapa model, peneliti memilih model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yaitu melalui penerapan model *Problem Based Learning*.

E Kosasih (2014:88) *problem base learning* adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata dan sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan sulit bagi siswa.

Abidin Yunus (2014:161) Model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakter sebagai berikut :

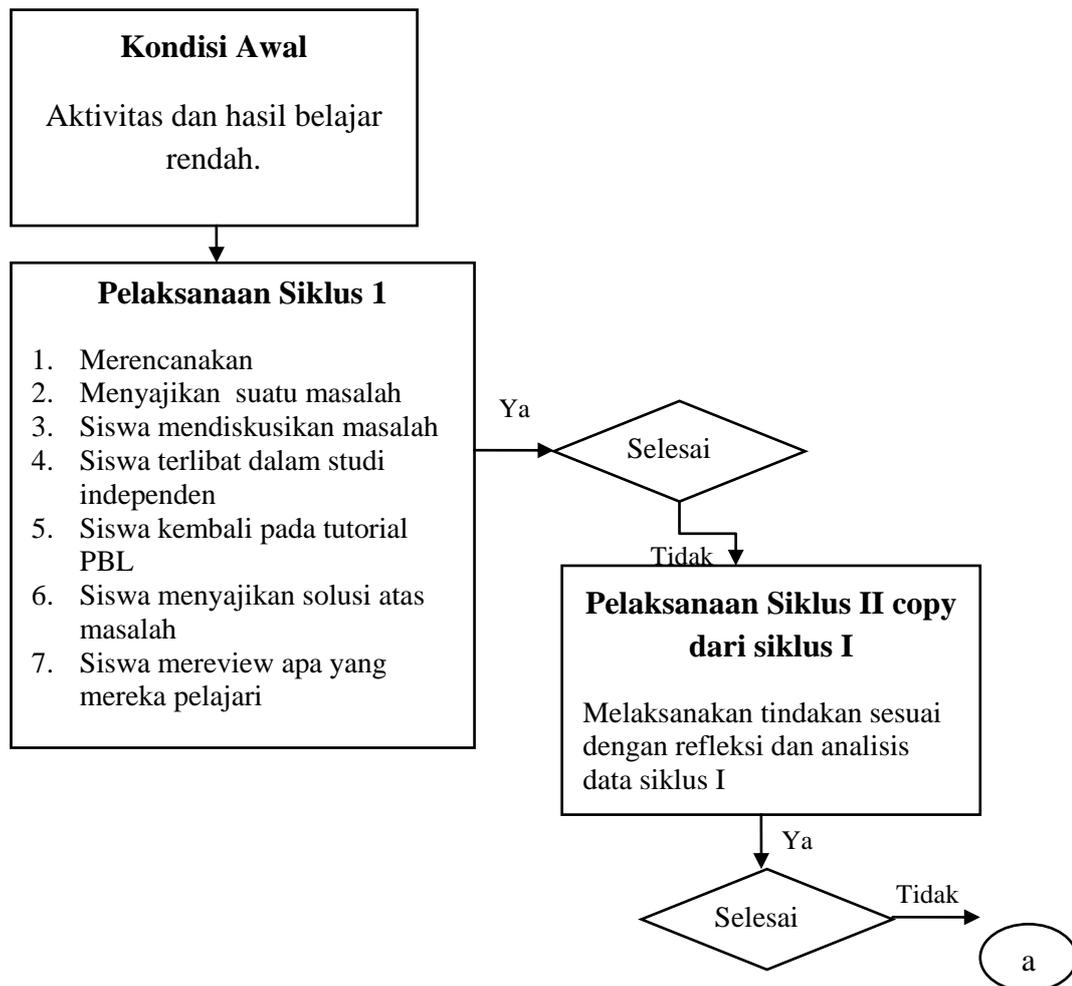
- a. Masalah menjadi titik awal pembelajaran.
- b. Masalah yang digunakan dalam masalah yang bersifat kontekstual dan otentik.
- c. Masalah mendorong lahirnya kemampuan siswa berpendapat secara multiperspektif.
- d. Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kompetensi siswa.
- e. Model pembelajaran berbasis masalah berorientasi pada pengembangan belajar mandiri.
- f. Model pembelajaran berbasis masalah memanfaatkan berbagai sumber belajar.

- g. Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
- h. Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pentingnya pemeroleh keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan.
- i. Model pembelajaran berbasis masalah siswa agar mampu berpikir tingkat tinggi, : analisis, sintesis, dan evaluatif.
- j. Model pembelajaran berbasis masalah dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* sebagai alternatif penelitian dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang akan dilaksanakan. Dengan model *Problem Based Learning* diharapkan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan siswa untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat memberi nilai lebih terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan Penelitian dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gayatri Desa Bojongpetir Kecamatan Tanggeung Kabupaten Cianjur).

Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam Gambar di bawah ini:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir
Dadang Iskandar dan Nasrim (2015:68)

H. Asumsi

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas maka tersebut antara lain:

1. Menurut Gagne dan Briggs (E Kosasih,2014:11) mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar. siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif.

2. Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.
3. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. inovasi setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik dan kreatif, setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasi oleh peserta didik itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yaitu masalah menjadi titik awal pembelajaran dan Masalah menjadi titik awal pembelajaran.

I. Hipotesis Tindakan

Hermawati Susilo dkk (2009:48) hipotesis tindakan adalah dugaan mengenai perubahan yang mungkin terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan umumnya dirumuskan dalam bentuk keyakinan bahwa tindakan yang diambil akan dapat memperbaiki proses dan hasil. Hipotesis tindakan merupakan

alternative tindakan yang dipandang paling tepat untuk dilakukan dalam rangka memecahkan masalah yang diteliti.

Dadang Iskandar dan Nasrim (2015:68) hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara yang didasarkan pada rumusan masalah. Jadi, jumlah hipotesis harus sama dengan jumlah rumusan masalah.

1. Hipotesis tindakan secara umum

Berdasarkan perumusan masalah, hipotesis tindakan sebagai berikut. Jika guru menerapkan model *Problem Based Learning* maka aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya pada siswa kelas IV di SDN Gayatri

2. Hipotesis tindakan secara khusus

- a. Jika guru menyusun rencana pembelajaran RPP dengan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gayatri akan meningkat.
- b. Jika guru melaksanakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri akan meningkat.
- c. Jika guru menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya, maka dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Gayatri.
- d. Jika guru menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayatri.

J. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalah tafsiran terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, dibawah ini akan diterangkan secara operasional beberapa istilah teknis yang dipandang penting untuk diketahui kejelasannya.

1. Model Problem Based Learning (PBL)

“Model *Problem Based Learning* atau model pembelajaran berbasis masalah berakar dari keyakinan John Dewey bahwa guru harus mengajar dengan menarik naluri alami siswa untuk menyelidiki dan menyimpan. Dewey menulis pendekatan utama yang seyogyanya digunakan untuk setiap mata pelajaran di sekolah adalah pendekatan yang mampu merangsang pikiran siswa untuk memperoleh segala keterampilan belajar yang bersifat nonskolastik” (Yunus Abidin,2014:158).

2. Peningkatan aktivitas dan prestasi hasil belajar siswa

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana (2009:23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisik peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Briggs (1979) (Ekawarna,2013:69) Hasil belajar yang disebut dengan istilah “*scholastic acbievement*” atau “*academic acbievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nial berdasarkan tes hasil belajar.