

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat suatu proses pembelajaran dan evaluasi. Untuk mendapat *out-put* belajar-mengajar yang berkualitas diharapkan kedua proses tersebut hendaknya dikelola dan dilaksanakan dengan baik dan berarti. Suatu proses pengajaran dikatakan berhasil apabila terjadi strukturisasi situasi perubahan tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku siswa pada saat proses pembelajaran digunakan sebagai salah satu indikasi terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik. Tujuan setiap proses pembelajaran adalah diperolehnya hasil yang optimal. Hal ini akan dicapai apabila semua terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun emosional. Tujuan pembelajaran menyatakan suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran itu dan bukan sekedar suatu proses dari pembelajaran itu sendiri.

Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2013 pasal 37 ayat 1 tentang sisdiknas disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:

1. Pendidikan agama
2. Pendidikan kewarganegaraan
3. Bahasa
4. Ilmu Pengetahuan Alam
5. Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Seni dan budaya
7. Pendidikan jasmani dan olahraga
8. Keterampilan/kejujuran
9. Muatan lokal (Depdiknas, 2003:18)

Dalam Undang-Undang tampak jelas bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah terutama di jenjang sekolah dasar.

Tuntutan manusia yang berkualitas hanya dapat dipenuhi oleh dunia pendidikan. Upaya pemenuhan tersebut merupakan suatu proses yang panjang yang dimulai sejak anak belajar di SD. Salah satu unsur yang turut menentukan kualitas Sumber Daya Manusia yaitu penguasaan IPA. Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yang perlu ditingkatkan kualitasnya adalah mata pelajaran IPA, karena ipa mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia dan SD merupakan tempat pertama siswa mengenal konsep-konsep dasar IPA, karena itu pengetahuan yang diterima siswa hendaknya menjadi dasar yang dapat dikembangkan di tingkat sekolah yang lebih tinggi di samping mempunyai kegiatan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran IPA sangat berkaitan dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat membuka berbagai pikiran dari siswa yang bervariasi sehingga siswa dapat mempelajari konsep-konsep dalam penggunaannya pada aspek yang terkandung dalam mata pelajaran IPA untuk memecahkan suatu masalah atau persoalan serta mendorong siswa membuat hubungan antara materi IPA dan penerapannya yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena

IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat siswa serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga fakta penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Abdullah (1998: 18) IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar seperti yang diamanatkan dalam kurikulum KTSP tidaklah hanya sekedar siswa memiliki pemahaman tentang alam semesta saja. Melainkan melalui pendidikan IPA siswa juga diharapkan memiliki kemampuan, (1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (3) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Oleh karena itu IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa karena perannya sangat penting berguna dalam kehidupan sehari-hari (Sri Sulistyorini, 2007: 42).

Kenyataan yang terjadi di sekolah, mata pelajaran IPA tidak begitu diminati dan kurang disukai siswa. Bahkan siswa beranggapan mata pelajaran IPA sulit untuk dipelajari. Akibatnya rata-rata sikap rasa ingin tahu siswa serta hasil belajar cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran lainnya.

Sikap tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan mata pelajaran IPA, salah satunya pada materi memahami hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat. Materi tentang memahami hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat dapat menggali sikap rasa ingin tahu siswa. Sikap rasa ingin tahu dapat dikembangkan melalui proses pengamatan, menanya dan mencoba pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Namun tujuan pembelajaran yang diharapkan ternyata tidak sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan, banyak sekali permasalahan yang terdapat di dalam sebuah proses pembelajaran. Lewat sebuah observasi mengajar dan wawancara bersama guru kelas yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Muararajeun Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung yang pada pembelajarannya masih belum maksimal dalam mengembangkan sikap peserta didik. Metode yang digunakan masih berupa ceramah dan penugasan sehingga peserta didik tidak terlatih untuk mengembangkan keterampilan dan sikap yang merupakan kriteria keberhasilan dari pembelajaran. Pada proses pembelajarannya peserta didik kurang mempunyai sikap rasa ingin tahu dan kurang aktif dalam pembelajaran karena kurangnya media yang digunakan. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dari peserta didik kelas IV SD

Negeri Muararajeun yang berjumlah 25 orang hanya 9 orang (36%) yang sudah tuntas sedangkan 16 orang (64%) yang belum tuntas, dalam pembelajaran yang diterapkan. Rendahnya nilai tersebut dikarenakan kurang aktifnya siswa mengikuti pembelajaran. Siswa masih masih terlihat malas mengikuti kegiatan pembelajaran, pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak aktif dan kurang menyenangkan. Siswa terlihat mengantuk dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Apalagi dalam pelajaran IPA yang lebih banyak konsep dan keterampilan sains yang diperoleh.

Tabel 1.1
Nilai siswa kelas IV pada pembelajaran IPA

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai IPA	Tuntas	Belum tuntas
1	Aaliyah Nasyita Istiazah	65	80	√	
2	Abidah Desiana Rahma	65	40		√
3	Achmad Fadlilah -	65	55		√
4	Chantika Putri	65	65	√	
5	Daffa Zaky A	65	35		√
6	Dara Sri Rizki Novita S	65	45		√
7	Dea Aulia Munadi	65	85	√	
8	Dea Azka Anastasya	65	60		√
9	Elvansya Sabrina C	65	45		√
10	Fathimah Mukhlisyah	65	55		√
11	Fauziyyah Layifah	65	80	√	
12	Frizka Syakira Handoyo	65	60		√
13	Helmi Maratama	65	65	√	
14	Intan Nur Alya	65	30		√
15	Istiqomah Zainanisa	65	65	√	
16	Khairul Zhafip Ramadhan	65	85	√	
17	Laudza Marzela Putri	65	50		√
18	M. Azyz Aliman	65	40		√
19	Mahesa Putra Pratama	65	40		√
20	Mira Hidiani	65	60		√
21	Mochamad Ikhsan Fauzi	65	35		√

22	Muhammad Fakhri H	65	75	√	
23	Nabila Nur Aulia Zahra	65	80	√	
24	Raihan Raditya	65	50		√
25	Rifki Panca Tri Putra	65	60		√
Jumlah			1440	9	16
Rata-rata			58		
Presentase				36 %	64 %

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Muararajeun dapat disimpulkan bahwa rendahnya sikap rasa ingin tahu disebabkan karena (1) situasi belajar yang kurang kondusif, siswa cenderung ribut didalam kelas, (2) siswa lebih banyak mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak mendengarkan penjelasan guru, (3) konsentrasi yang kurang karena situasi belajar yang tidak kondusif juga kurang menariknya materi pembelajaran yang disajikan, (4) siswa enggan mengemukakan pendapatnya karena takut salah.

Selain dari faktor siswa yang mempengaruhi, ada pula faktor yang berasal dari guru tersebut, beberapa faktor tersebut adalah (1) pembuatan RPP jarang dibuat, guru membuat RPP pada saat akhir kegiatan pembelajaran akan usai, (2) pemanfaatan media jarang digunakan karena beliau enggan pusing dan sulit, (3) jarang membuat media karena keterbatasan waktu dan biaya, (5) jarang menggunakan model atau metode pembelajaran, selama ini hanya menggunakan metode konvensional.

Beberapa penyebab itulah yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif dan pembelajaran tidak menyenangkan. Sikap-sikap yang kurang

muncul dan hasil belajar yang rendah membuat siswalah yang akan menjadi rugi kelaknya.

Dalam proses pembelajaran, Rasa ingin tahu pada diri siswa perlu dikembangkan tidak hanya pada hal-hal positif tetapi juga pada informasi mengenai hal-hal negatif dengan tujuan agar mereka tidak terjerumus pada hal-hal yang negatif setelah mereka mengetahui sebab dan akibatnya.

Menurut Kemendiknas (2010: 10) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Totalitas psikologis dan sosiologis kultural mengelompokkan rasa ingin tahu dalam olah pikir. Maka dari itu sikap rasa ingin tahu perlu ditanamkan dalam setiap kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Rendahnya hasil belajar IPA siswa dibanding mata pelajaran lain karena hingga kini proses pembelajaran masih menggunakan *paradigma absolutisme* yaitu proses dimulai dari merancang kegiatan pembelajaran, mengajar, belajar, dan melakukan evaluasi yang mengalir secara linier. Guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa yang belajar tinggal datang ke sekolah duduk mendengarkan, mencatat, dan mengulang kembali di rumah serta menghafal untuk menghadapi ulangan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa pasif karena siswa berada pada rutinitas yang membosankan sehingga pembelajaran kurang menarik. Pada umumnya pembelajaran lebih banyak memaparkan fakta, pengetahuan, hukum, kemudian biasa dihafalkan bukan berlatih berpikir

memecahkan masalah dan mengaitkannya dengan pengalaman empiris dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dita Anjani Damayanti dengan judul Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV SDN Cibaduyut pada materi IPA mengemukakan bahwa berfikir kritis dan rasa ingin tahu sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Namun kondisi nyata di SDN Cibaduyut berfikir kritis dan rasa ingin tahu sangat rendah. Hanya beberapa siswa yang mempunyai sikap rasa ingin tahu. Peneliti tersebut mengubah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, hasilnya dapat terlihat dari peningkatan sikap dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Untuk menggali potensi anak agar selalu kreatif dan berkembang perlu diterapkan pembelajaran bermakna yang akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa makin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri yaitu proses yang melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan suatu konsep. Untuk itu sudah menjadi tugas guru dalam mengelola proses belajar-mengajar adalah memilih model pembelajaran yang sesuai, agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Hal ini disebabkan adanya tuntutan pada dunia pendidikan bahwa proses pembelajaran tidak lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari guru ke

siswa. Guru harus mengubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Terkait dengan belum tumbuhnya sikap rasa ingin tahu serta meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti harus merancang sebuah pembelajaran yang mengaktifkan siswa, memberikan pengalaman belajar secara langsung. Setelah mengkaji beberapa alternatif pemecahan masalah, peneliti memilih untuk menerapkan model *Problem Based Learning*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, model ini dapat mengaktifkan siswa dalam belajar karena siswa didorong untuk mengemukakan pendapat atau menyanggah berbagai masalah yang diajukan baik dari guru maupun dari rekan kelompok.

Menurut Cahyo (2013: 283) pembelajaran berdasarkan masalah *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisi dan integrasi pengetahuan baru.

Menurut Abdul (2014: 162), pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Sementara menurut Ibrahim dan Nur dalam Cahyo (2013: 283), model pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran penemuan (inkuiri discovery)

yang lebih menekankan pada masalah akademik. Dalam pembelajaran berbasis, pemecahan masalah didefinisikan sebagai proses atau upaya untuk mendapatkan suatu penyelesaian tugas atau situasi yang benar-benar nyata sebagai masalah dengan menggunakan aturan-aturan yang sudah diketahui.

Menurut Rusman dalam Septiana (2013:34) mengemukakan:

Tujuan PBL adalah penguasaan isi belajar dari disiplin *heuristic* dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaboratif dan belajar tim, dan keterampilan belajar reflektif dan evaluatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning*, model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, dimana siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk menggali rasa ingin tahu, proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan peserta didik dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata dan mampu mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan fakta di SDN Muararajeun terdapat masalah dimana peserta didik kurang memperoleh hasil belajar yang optimal dan belum memiliki nilai sikap rasa ingin tahu dalam proses belajar di kelas pada pembelajaran, sehingga nilai belajarnya kurang maksimal, hal tersebut ditandai pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan aktivitas lain,

seperti melamun, mengobrol, mengusili teman, saling mengejek dan berbicara dengan teman sebangku dan berjalan-jalan disekitaran kelas dan tidak kondusif.

Permasalahan seperti ini akan terus terjadi jika tidak segera diatasi. Menurut peneliti, keadaan ini dapat diatasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung, selain itu juga penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membantu mengaktifkan siswa sehingga siswa berani mengungkapkan pendapatnya dengan percaya diri.

Maka dari itu penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah dasar. Atas dasar pemikiran di atas, peneliti bermaksud untuk mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "***Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV*** (Penelitian Tindakan Kelas Mata Pelajaran IPA dengan Standar Kompetensi Memahami Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat dan Kompetensi Dasar Menjelaskan Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Teknologi di Kelas IV SDN Muararajeun Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung Tahun Ajaran 2015-2016)"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diketahui identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada siswa kelas IV SDN Muararajeun kurang memiliki sikap rasa ingin tahu.
2. Pada siswa kelas IV SDN Muararajeun kurang memiliki kemampuan memahami dalam materi menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan.
3. Pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Muararajeun metode yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa ceramah dan penugasan.
4. Dalam kegiatan berdiskusi kurangnya kerjasama siswa dalam bekerjasama.
5. Proses pembelajaran belum mengembangkan keterampilan dan sikap yang merupakan kriteria keberhasilan pembelajaran.
6. Tidak nampaknya sikap yang muncul, yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.
7. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
8. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang memadai.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya kegiatan penelitian terfokus pada variabel apa yang akan ditingkatkan. Dalam hal ini titik fokus berada pada menumbuhkan

sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan kompetensi dasar menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Adapun rincian pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- b. Penerapan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Muararajeun.
- c. Penerapan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Muararajeun.
- d. Penerapan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Muararajeun Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang di utarakan, maka rumusan masalah yang diungkapkan pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana penggunaan model *PBL (Problem Based Learning)* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas IV SDN Muararajeun?

Adapun rincian pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun?
2. Bagaimana pelaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun?
3. Bagaimana menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun setelah menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*?
4. Bagaimana respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN Muararajeun.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)* dalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)* dalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di Kelas IV SDN Muararajeun.
- c. Untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)* di Kelas IV SDN Muararajeun.
- d. Untuk mengetahui respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)* untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dengan mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Muararajeun.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Umum

Manfaat umum penelitian ini agar sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Muararajeun meningkat melalui penerapan model *PBL (Problem Based Learning)* pada kegiatan proses pembelajaran.

2. Manfaat Khusus

a. Bagi Peneliti

Dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti mampu mendeteksi kemudian memperbaiki proses pembelajaran untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mata pelajaran IPA menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)*.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *PBL (Problem Based Learning)*.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV Sekolah Dasar serta dapat memperoleh wawasan dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian

dalam penerapan model *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan kreativitas dan profesionalisme guru dalam pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu sebagai sumber inspirasi dalam upaya perbaikan kualitas pada proses kegiatan pembelajaran dan mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Bagi PGSD

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai bahan kajian dalam memahami serta meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*.