

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan ini memiliki peranan penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia-manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Menurut M.J. Langeveld, pendidikan adalah setiap pergaulan atau hubungan mendidik yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak. Di dalam Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa, “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.” Sudarwan (2011, hlm.4).

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses membimbing manusia dari kegelapan kebodohan menuju kecerahan pengetahuan. Pendidikan adalah “suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan dapat bermanfaat dalam kehidupan masyarakat nantinya”.

Merujuk pada pernyataan di atas maka pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri, menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya.

Belajar merupakan kegiatan fisik dan mental, sehingga perubahan yang ada

harus tergambar pada perkembangan fisik dan mental siswa, keberhasilan belajar siswa dapat diukur berdasarkan pada besarnya rentang perubahan sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan belajar. Dari proses belajar mengajar itu diharapkan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi dan itulah yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Hamalik (2002, hlm. 30) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan, perubahan yang terjadi dapat diamati melalui beberapa aspek berikut: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran. Evaluasi yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar biasanya menggunakan suatu test.

Taksonomi Bloom ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga *domain* (ranah kawasan) kognitif, afektif, dan psikomotor dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya. Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut yang secara konvensional telah lama dikenal taksonomi tujuan pendidikan yang terdiri atas aspek cipta, rasa dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Tujuan dari pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yaitu berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif), yaitu berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), yaitu berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. (Yaumi, 2013 hlm.88)

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*) - C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (a) Pengetahuan tentang istilah, (b) Pengetahuan tentang fakta khusus, (c) Pengetahuan tentang konvensi, (d) pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan, (e) Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, (f) Pengetahuan tentang kriteria, (g) Pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

- b. Pemahaman (*Comprehension*) - C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (a) Translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain, (b) Interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi), (c) Ekstrapolasi (memperpanjang atau memperluas arti/memakai data). Contoh: Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran.

- c. Penerapan (*Application*) – C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/aturan dalam menghitung gaji pegawai.

- d. Analisa (*Analysis*) – C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke empat dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) Analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi), (b)

Analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan), (c) Analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi. Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.

e. Sintesis (*Synthesis*) – C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (a) memproduksi komunikasi yang unik, (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh, dan (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

f. Evaluasi (*Evaluation*) – C6

Level ke enam dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai 'manfaat' suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu: (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal, dan (2) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

Ranah Afektif mencakup mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks :

a. Penerimaan (*Receiving*) – A1

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: Mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b. Responsive (*Responding*) – A2

Satu tingkat diatas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: Berpartisipasi dalam diskusi kelas.

c. Nilai yang dianut (*Value*) – A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan opresiasi”. Serta kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d. Organisasi (*Organization*) – A4

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e. Karakterisasi (*Characterization*) – A5

Mengacu kepada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada lima kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

a. Peniruan – P1

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan control otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi – P2

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan – P3

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi – P4

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan – P5

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energy fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

1. Pengetahuan

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengetahuan kompetensi yang terdapat pada C2 maka hasil belajar pada tema 9 Sahabat Lingkungan Kita

Subtema 2 Perubahan Lingkungan yang menjelaskan tentang pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam, menyebutkan akibat-akibat pemanfaatan alam yang sembarangan, membuat kesimpulan dari data tabel frekuensi, maka hasil belajar tentang pengetahuan yang sesuai dengan standar penilaian harus sesuai dengan nilai KKM yaitu 70.

2. Afektif

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan afektif yang terdapat pada A3, yang mengacu kepada nilai yang esensinya terdiri dari kecermatan, kemandirian, kerjasama.

3. Keterampilan

Kompetensi dasar pada Tema 9 Sahabat Lingkungan Kita pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan siswa membuat laporan tentang pemanfaatan alam yang sembarangan, membuat poster dari data yang telah dikumpulkan dan membuat tabel distribusi frekuensi.

Menurut buku Panduan Penilaian hlm.8 yaitu tentang penilaian dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.

8. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
9. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Kegiatan belajar mengajar yang tidak dirancang secara baik akan menyebabkan hambatan untuk mencapai hasil-hasil belajar yang diharapkan, karena itu kegiatan belajar mengajar harus dirancang sedemikian rupa agar proses mengajar berhasil secara optimal (Harjanto, 2006 hlm 232).

Menurut Permendikbud No.24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013, pasal 1 ayat 3 yaitu :

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI.

Pada tahun 2013, kemendikbud melakukan sejumlah terobosan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar pendidikan memiliki kualitas yang lebih baik dan tidak tertinggal dibanding Negara yang lebih maju. Salah satu terobosannya adalah dengan memberlakukan kurikulum 2013. Pemberlakuan kurikulum 2013 ditunjukan untuk menjawab tantangan zaman terhadap pendidikan yaitu untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, inovatif dan berkarakter.

Pemberlakuan kurikulum 2013 membuat beberapa perubahan, diantaranya perubahan pada proses pembelajaran dan perubahan pada sistem penilaian. Pembelajaran dalam konteks 2013 merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan bimbingan guru. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses yang menuntut kegiatan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara mandiri.

Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil observasi belajar siswa pada pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan data yang di peroleh dari guru kelas V di SDN Pameungpeuk 1 Kec.Pameungpeuk Kabupaten.Bandung pada subtema Perubahan Lingkungan hasil belajar siswa masih rendah dilihat dari banyaknya

siswa yang belum mencapai KKM, dari jumlah siswa 27 penilaian sikap siswa 60% atau 20 siswa dalam posisi cukup dengan poin 2, 20% atau 10 siswa dengan nilai baik poin 3 dan 20% atau 8 siswa juga yang mencapai nilai Baik sekali poin 4, sehingga diperlukan peningkatan hasil belajar.

Pada masalah-masalah yang ditemukan peneliti ternyata guru masih menggunakan pembelajaran *teacher centered* yang mungkin tradisi ini susah untuk ditinggalkan karena berpusat pada guru dianggap lebih mudah untuk dilakukan. Penyampaian materi ini biasanya hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saja, sehingga sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya dan mengoptimalkan pemahamannya. Tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi ajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.

Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus, hal itu akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar adalah dengan melakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Menurut Suryanto (1997), mengemukakan PTK atau Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Proses belajar mengajar yang bermutu adalah proses belajar mengajar yang berorientasi pada keaktifan, kreativitas dan kemandirian siswa, dengan segala potensi yang dimiliki, seperti pengetahuan, sifat dan kebiasaan siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru

harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, agar bermanfaat bagi siswa dan adanya rasa dihargai atau diakui dalam diri siswa.

Berdasarkan hal di atas, guru dituntut agar dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah model *problem based learning*. Model ini memiliki ciri penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. Model ini mengutamakan proses belajar sehingga nantinya tugas guru lebih fokus untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Langkah-langkah model *problem based learning* jenis *trouble shooting* (David H. Jonassen (2011, hlm. 93) sebagai berikut: a. Merumuskan uraian masalah, b. Mengembangkan kemungkinan penyebab, c. Mengetes penyebab atau proses diagnose, d. Mengevaluasi. Adapun keunggulan dari model ini yaitu: 1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, 2. Berpikir dan bertindak kreatif, 3. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, 4. Mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan, 5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, 6. Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat, 7. Dapat membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan.

Dengan penerapan model *problem based learning* diharapkan agar siswa dapat memahami bahwa materi pembelajaran dapat bermanfaat untuk kehidupannya. Model ini memiliki ciri penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. Model ini mengutamakan proses belajar sehingga nantinya tugas guru lebih focus untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Karena pembelajaran *problem based learning* ini juga memiliki karakteristik yaitu masalah sebagai awal dari pembelajaran, memunculkan masalah yang sesuai dengan kehidupan sekitar, sehingga siswa mengalami langsung permasalahan-permasalahan yang ada dan memahami jika pembelajaran yang dilakukannya bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Dan dengan penerapan model *problem based learning* pada pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan baru, siswa dapat berkolaboratif

dengan siswa lainnya, siswa dapat berkomunikasi dengan baik saat diskusi maupun presentasi, memiliki kerja sama yang baik dengan siswa lainnya, sehingga siswa terus termotivasi untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka saya memandang penting dan perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Tema Sahabat Lingkungan Kita Subtema Perubahan Lingkungan Dilaksanakan di Kelas V SDN Pameungpeuk 1 Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul tersebut di atas. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.
2. Pembelajaran masih menggunakan *Teacher Centered* (berpusat pada guru).
3. Suasana pembelajaran dalam kelas cenderung pasif dan monoton.
4. Kurangnya keterampilan guru dalam mengajar.
5. Guru masih menggunakan pendekatan dan metode yang konvensional.
6. Siswa masih malu dalam berinteraksi. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran kurang berbasis pada kehidupan nyata siswa.
7. Siswa tidak memperhatikan saat guru berbicara di depan kelas. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan.
8. Penyampaian pembelajaran subtema perubahan lingkungan guru menggunakan model pembelajaran yang monoton. Hal tersebut dikarenakan referensi model pembelajaran yang diketahui guru sedikit.
9. Masalah sikap yang tidak pernah dinilai oleh guru.
10. Hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema perubahan lingkungan masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 70.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan waktu, tenaga, biaya tidak semua dapat diteliti. Dalam penelitian ini peneliti memusatkan pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masalah sikap yang tidak pernah dinilai oleh guru.

2. Kurangnya keterampilan guru dalam mengajar.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema perubahan lingkungan masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 70.

2. Rumusan Masalah

1) Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan diatas maka dapat dirumuskan masalah secara umum sebagai berikut : **Bagaimana penerapan model pembelajaran *Prbblem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa?**

Agar masalah itu dapat diteliti dan dicarikan solusinya maka akan dirumuskan kedalam rumusan masalah yang lebih spesifik sebagai berikut:

2) Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)?
 - 3a. Apakah indikator sikap ketelitian, kerjasama dan tanggungjawab yang telah ditentukan itu terbetuk setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)?
 - 3b. Berapa besar peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebelum (pree test) dan setelah (post test) menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)?
 - 3c. Apakah keterampilan membuat laporan, poster, dan tabel frekuensi terbentuk setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

Kegiatan penelitian ini secara umum bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Perubahan Lingkungan pada siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1 Kabupaten Bandung.

2. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1.
- b. Untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1.
- d. Untuk meningkatkan sikap siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk menambah wawasan keilmuan pada peneliti dan secara langsung penguatan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran subtema 2 melalui penerapan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran kepada guru tentang penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran subtema 2, sehingga dapat melaksanakan pembelajaran yang sama untuk tema lainnya dan sebagai evaluasi dalam pembelajaran.

- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran dilaksanakan.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yaitu sebagai berikut:

a. Bagi siswa

1. Dapat memotivasi siswa dalam belajar memecahkan masalah.
2. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini juga akan menjadi bekal siswa untuk memecahkan masalah di kehidupan siswa selanjutnya.
3. Siswa dapat bekerjasama dengan teman-temannya, kegiatan ini menjadi latihan bagi siswa untuk bermusyawarah dalam masyarakat kelak.
4. Siswa belajar mencari informasi-informasi dari berbagai sumber yang berguna dan bermanfaat dalam memecahkan masalah.
5. Siswa belajar mempresentasikan hasil kegiatan.

b. Bagi Guru

1. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru dalam menggunakan model *problem based learning*.
2. Sebagai pilihan lain dalam menggunakan model pembelajaran.
3. Guru dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa.
4. Guru dapat terbiasa menyajikan masalah atau fakta yang sesuai dengan keadaan dan lingkungan sekitar siswa.
5. Sebagai bahan pembanding dengan model pembelajaran yang lain yang cocok digunakan dalam berbagai pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam upaya mengembangkan metode, model, dan media pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

1. Memberikan wawasan dalam pembelajaran tematik, terutama pada subtema perubahan lingkungan dengan menerapkan model *problem based learning*.

2. Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian, terutama penelitian tindakan kelas yang berguna untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.
3. Peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan model *problem based learning*.

e. Bagi Lembaga (PGSD)

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi Mahasiswa PGSD dalam menghadapi profesi guru nanti.