

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa komponen yang menentukan keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar(KBM), yang meliputi: guru, siswa, kurikulum, metode, bahan ajar, sarana dan prasarana. Dalam komponen guru umumnya sudah memadai, namun peningkatan mutu guru masih tetap memerlukan peningkatan terutama peningkatan kompetensinya. Saat ini penyempurnaan kurikulum terus menerus dilakukan, demikian pula sarana dan prasarana. Dalam sejarah perjalanan pendidikan di Indonesia, kurikulum sudah menjadi stigma negative dalam masyarakat karena seringnya berubah tetapi kualitasnya masih tetap diragukan. Kurikulum merupakan sarana untuk mencapai program pendidikan yang dikehendaki. Sebagai sarana, kurikulum tidak akan berarti jika tidak ditunjang oleh sarana dan prasarana yang diperlukan seperti sumber-sumber belajar dan mengajar yang memadai, kemampuan tenaga pengajar, metodologi yang sesuai, serta kejernihan arah serta tujuan yang akan dicapai.

Pelaksanaan suatu kurikulum tidak terlepas dari arah perkembangan suatu masyarakat. Perkembangan kurikulum di Indonesia pada zaman pasca kemerdekaan hingga saat ini terus mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman serta terus akan mengalami penyempurnaan dalam segi muatan, pelaksanaan, dan evaluasinya sehingga pada saat ini kurikulum yang di gunakan yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang melakukan penyederhanaan, dan tematik-integratif, menambah jam pelajaran dan bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran dan diharapkan siswa kita memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam

memilih atau penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang tepat, oleh karena itu memerlukan penelitian lebih lanjut.

Guru melakukan usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan, memotivasi siswa. Belajar dalam kelompok dengan berdiskusi merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar sehingga siswa benar-benar ikut serta dalam proses pembelajaran. Ini berarti pembelajaran yang ada berpusat pada siswa yaitu lebih menekankan keaktifan belajar siswa, tidak hanya berpusat pada guru.

Aktivitas belajar peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama atau berkelompok dengan peserta didik lain.

Keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik itu sendiri dengan kelompoknya. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SDN Asmi Dengan jumlah peserta didik Sebanyak 23 Orang yang terdiri dari 10 orang peserta didik perempuan dan 13 orang peserta didik laki-laki.

Di kelas V SDN Asmi Bandung siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran sehingga siswa kurang mampu untuk mengemukakan gagasannya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini dipengaruhi oleh strategi mengajar yang diterapkan oleh guru, dimana pembelajaran lebih berpusat pada guru dibandingkan siswa.

Maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Asmi ini, peneliti akan menerapkan pembelajaran tematik sebagai gambaran atau contoh

bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa kelas V SDN Asmi sehingga dapat menciptakan hasil belajar siswa yang sesuai harapan dan meningkatkan kualitas guru di SD tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran ini yaitu mengubah model pembelajaran yang kurang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang diyakini akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Asmi tersebut. Salah satu model dalam upaya meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik khususnya. Dalam hal ini penulis memilih model “pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang terlibat dengan masalah masalah yang siswa alami pada subtema wujud benda dan cirinya”.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses belajar mengajar didalam kelas dimana siswa terlebih dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena. Kemudian siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu tugas guru adalah merangsang untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan perspektif yang berbeda diantara mereka. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan ajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Bahan ajar dalam proses pembelajaran hanya merupakan perangsang tindakan pendidik atau guru, juga hanya merupakan tindakan memberikan dorongan dalam belajar yang tertuju pada pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk

mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan kontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20). Proses pembelajaran hendaknya mencerminkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Paikem). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Gagne dalam Dimiyati (2002: 10) berpendapat bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Menurut Gagne komponen belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar.

Mudjino (2007, hlm 10), menjelaskan tentang belajar sebagai berikut:

“Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral.”

Dengan demikian, belajar selain suatu kegiatan yang kompleks juga berupa suatu perilaku yang menghasilkan respon lebih baik karena memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Sedangkan, hasil belajar merupakan kapabilitas siswa yang terdiri dari 5 kapabilitas, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Hasil belajar yang diperoleh merupakan hasil interaksi antara kondisi internal dengan kondisi eksternal.

Kondisi internal maksudnya adalah kondisi yang mencerminkan keadaan dalam diri pembelajaran. Sedangkan kondisi eksternal adalah keadaan di luar pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar.

Salah satu kondisi eksternal dalam belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan. Masing-masing metode pembelajaran memiliki keunikan

tersendiri dalam mempengaruhi kondisi internal sehingga mempengaruhi hasil belajar. Metode pembelajaran yang dianggap cocok akan memberi dampak positif terhadap hasil belajar, dan sebaliknya jika metodenya tidak cocok maka akan memberi dampak negatif terhadap hasil belajar.

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk yang dikutip Harjono (1997) sebagai berikut:

1. Indikator Aspek Kognitif
 - a. Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari
 - b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.
 - c. Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
 - d. Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan mengguraikan mengidentifikasi dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antarbagian guna membangun suatu keseluruhan.
 - e. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
 - f. Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu
2. Indikator Aspek Afektif
 - a. Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk penerimaan memperhatikan pada suatu perangsang.
 - b. Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberikan tanggapan, secara sukarela.
 - c. Penghargaan (*valuing*), ketanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
 - d. Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai.
 - e. Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.
3. Indikator Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor (Samson 1974) mencakup:

 - a. Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
 - b. Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.

- c. Repon terbimbing (*guide respons*) yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerakan.
- d. Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau didopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e. Respon yang kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f. Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- g. Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

Metode pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru pada subtema wujud benda dan cirinya ini adalah dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini kurang mengedepankan keaktifan dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar bagi guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ciri – ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Berdasarkan uraian diatas ranah afektif meliputi sikap terhadap materi pelajaran, sikap terhadap guru, terhadap proses pembelajaran, sikap yang berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Ranah kognitif ialah bagian dari peserta didik yang terkait dengan pemikiran/pemahaman dan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan

(skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Sternberg (2008: hlm 2) Psikologi *kognitif* adalah sebuah bidang studi tentang bagaimana manusia memahami, belajar, mengingat dan berfikir tentang suatu informasi. Neisser (dalam Solso, 2008: hlm 10) menunjukkan dengan tepat istilah kognitif mengacu pada seluruh proses dimana input sensorik diubah, dikurangi, dimaknai, disimpan, diambil kembali dan digunakan.

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Misalnya kemampuan untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi dan membuat laporan.

Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan :

“Hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku).”

Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (samani, dkk 2012:hlm 104). Rasa ingin tahu senantiasa memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar.

Indikator sikap rasa ingin tahu Menurut (Arikunto, 2012 hlm 150) adalah sebagai berikut:

- a. Pada aspek keinginan untuk berinteraksi, indikatornya adalah tertarik pada materi yang akan diajarkan, dan penasaran pada materi yang akan diajarkan, dan penasaran dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Pada aspek keinginan untuk mengenal, indikatornya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

- c. Pada aspek keinginan untuk memahami, indikatornya adalah melakukan penyelidikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran.

. Rendahnya rasa ingin tahu siswa terindikasi dengan sikap peserta didik yang malu bertanya dalam proses pembelajaran yang masih belum mengerti akan materi pembelajaran tetapi saat di tanya mengaku sudah mengerti. Indikator hasil belajar merupakan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning*. penelitian dikatakan berhasil jika 85% dari seluruh jumlah siswa di kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 atau lebih besar dari KKM yang ditentukan sekolah.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: hlm 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: hlm 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar guru. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Howart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam indikator hasil belajar : (1) Keterampilan dan Kebiasaan, (2). Pengetahuan dan Pengarahan, (3). Sikap dan Cita-cita (Sudjana, 2004 :22). Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua factor indikator yakni (1) factor dari dalam diri siswa (2) dan factor dari luar diri siswa

(Sudjana,1989 : 39). Dari pendapat ini factor yang dimaksud adalah factor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga factor dari luar dari siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, (2002 : hlm 39).

Kenyataanya menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menciptakan sistem pembelajaran yang menumbuhkan rasa cinta mereka terhadap suatu mata pelajaran dan membuat mereka merasa senang ketika berada di kelas ternyata itu sulit dilakukan, tidak banyak pendidik yang berhasil membuat para siswa termotivasi dan merasa senang ketika berada di kelas. Hal itu terjadi karena sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung membosankan dan monoton, bahkan kebanyakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa jenuh dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan tidak terjadinya perubahan sikap pada peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan masih adanya ketidak tercapaian perubahan sikap dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut: (1) Dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang belum banyak bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yanterkait dengan pelajaran (2)siswa masih kurang mampu untuk membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru saja terjadi dan siswa masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran. (3) siswa masih sukar untuk bertanya tentang beberapa peristiwa sosial, budaya, dan ekonomi yang baru didengarkan. (4) siswa masih sukar untuk bertanya sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang di bahas di kelas

Kegiatan belajar mengajar pendidik harus memahami indikator keberhasilan penilaian dalam aspek sikap, pengeahuan, dan keterampilan karena penilaian yang dibutuhkan bukan hanya menilai ranah pengetahuan saja melainkan menilai dari segi proses pembelajaran juga. Dalam hal ini dirasa penilaian outentik tepat untuk dapat menilai ketiga aspek di atas. Sejalan

dengan hal tersebut Kemendikbud (2013: hlm 246), mengungkapkan penilaian outentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Lebih lanjut Mueller (dalam Nurgiyantoro, 2011: hlm 23), penilaian outentik merupakan suatu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan atau keterampilan (Peningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* Rohmad Fauzi 2014: hlm 5-6).

[\(http://download.portalgaruda.org/article.php?article=288788&val=7239&title=PENERAPAN%20MODEL%20PROBLEM%20BASED%20LEARNING%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA\)](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=288788&val=7239&title=PENERAPAN%20MODEL%20PROBLEM%20BASED%20LEARNING%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA).(24 April 2017; 23:57).

Setelah melihat dari sumber jurnal di atas bukan hanya indikator keberhasilan saja yang harus di kuasai tetapi peneliti harus menganalisis hasil penelitian terdahulu agar saat penelitian peneliti dapat menggambarkan seberapa besar keberhasilan hasil penelitian yang akan dilakukan pada judul “penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema wujud benda dan cirinya” berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu:

Perencanaan pembelajaran tematik di kelas V SD dengan Model PBL disusun dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Asmi Kota Bandung.

Berdasarkan lembar penilaian RPP terlihat bahwa pada siklus I pembelajaran 1 persentase yang diperoleh yaitu 66%% dengan peringkat C (cukup), pada siklus I pembelajaran 2 persentase yang diperoleh yaitu 70% dengan peringkat B (Baik). Kekurangan-kekurangan pada RPP siklus I diperbaiki pada siklus II, sehingga pada siklus II penilaian RPP memperoleh persentase 79% dengan peringkat B (Baik), Kekurangan-kekurangan pada RPP

siklus I dan II diperbaiki pada siklus III, sehingga pada siklus III penilaian RPP memperoleh persentase 89% dengan peringkat A (Sangat Baik). Hal ini menggambarkan perencanaan pembelajaran yang dibuat berdasarkan langkah-langkah PBL dapat peringkat sangat baik dan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan PBL terdiri dari kegiatan pendahuluan pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan penutup pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan indikator PBL dilaksanakan dengan langkah-langkah : (a) Orientasi siswa pada masalah (b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar , (c) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, (d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL pada aspek guru dan siswa pada siklus I pembelajaran 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal persentase yang diperoleh adalah 68% % dengan peringkat C (cukup) . Pada siklus I pembelajaran 2 diperoleh persentase 72% dengan peringkat B (Baik). Pada siklus II persentase yang diperoleh adalah 79% dengan peringkat B (Baik), Pada siklus III persentase yang diperoleh adalah 91% dengan peringkat A (Sangat Baik). Dari hal ini terlihat bahwa ada peningkatan pada pelaksanaan proses pembelajaran mulai dari siklus I siklus II sampai siklus III (Peningkatan pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model *Problem Based Learning (PBL)* Di Kelas V SD Doli Oktaseda Warizona 2015: hlm 14-15). e-Jurnal Inovasi pembelajaran SD <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pd> 24-04-2017; 23: 40

Data awal hasil pembelajaran di kelas V adalah sebagai berikut. belajar paling rendah pada ulangan harian tahun pelajaran 2017/2018 adalah kelas V pada tema 1 Benda-benda di lingkungan sekitar subtema wujud benda dan cirinya. Persentase ketuntasan hasil belajar kelas V, sebanyak peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di kelas V hanya 10 peserta didik (43%) dari jumlah keseluruhan 23 peserta didik yang mencapai KKM, hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran peserta didik kelas V lebih rendah dari hasil pembelajar di tema yang lainnya.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan aktivitas belajar peserta didik masih terlihat pasif. Peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi pelajaran, peserta didik kurang aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, pendidik lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran dan belum melibatkan peserta didik belajar secara berkelompok. Hal ini dapat terlihat saat peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik di depan kelas dan melaksanakan tugas jika pendidik memberikan latihan soal kepada peserta didik sehingga pembelajaran ini menjadikan pendidik sebagai pusat kegiatan dan peserta didik dibiarkan pasif dalam pembelajaran.

Pendidik masih kurang dalam menggunakan model pembelajaran sehingga lebih banyak terfokus pada guru saja tidak pada peserta. Hal tersebut dapat terlihat karena dalam proses pembelajaran belum menerapkan model yang bervariasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, keberhasilan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil akhir belajar peserta didik apakah nilai peserta didik melebihi kkm atau masih di bawah kkm, dan keberhasilan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dilihat dari persentase berapa kali peserta didik tersebut bertanya dan memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, oleh karena itu perlu adanya upaya perbaikan pada cara mengajar pendidik sehingga akan berdampak pada peningkatan menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Perkembangan peserta didik tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa atau rasa ingin tahu peserta didik saja, tetapi pendidik juga mengembangkan keterampilan pada peserta didik. Keterampilan peserta didik yang harus dikuasai pada tema 1 di materi subtema wujud benda dan cirinya adalah macam macam perubahan wujud benda yang di terangkan oleh pendidik di dalam buku panduan buku guru dan buku siswa, mengomunikasikan, menceritakan kembali cerita yang telah di baca oleh peserta didik pada buku siswa atau menjawab pertanyaan yang telah diberikan, dan menulis percobaan tentang wujud benda dan cirinya. Tetapi dalam permasalahan pada subtema wujud

benda dan cirinya adalah tentang peserta didik kurang memiliki sikap rasa ingin tahu dan mengomunikasikan jawaban yang telah dibuat dan juga kurangnya mengembangkan bahasa sendiri dalam membuat laporan percobaan.

Keterampilan yang dikembangkan oleh pendidik dalam subtema wujud benda dan cirinya adalah keterampilan mengomunikasikan dan menulis laporan percobaan. Indikator keberhasilan keterampilan dilihat dari ketepatan peserta didik dalam mencari tahu suatu jawaban sesuai dengan percobaan yang dilakukan. Indikator keberhasilan dalam keterampilan mengomunikasikan adalah peserta didik harus bisa bekerjasama dengan dengan baik dengan sekelompoknyadan juga dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Indikator keberhasilan dalam keterampilan menulis laporan percobaan adalah laporan dapat dikembangkan dengan bahasa sendi dan juga isi laporan sesuai dengan hasil percobaan yang telah dilakukan.

Keberhasilan dalam belajar dapat tercapai karena dalam diri peserta didik ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar ini disebut dengan motivasi dan rasa ingin tahu. Selain meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, yang menjadi keunggulan dari *problem based learning* adalah membantu peserta didik dalam menimbulkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motif belajar peserta didik, rasa ingin tahu ini dapat ditimbulkan oleh suasana yang dapat mengejutkan, keraguraguan, ketidak tahuan, adanya kontradiksi, menghadapi masalah yang sulit dipecahkan, menemukan suatu hal yang baru, menghadapi teka-teki.

Karena itu peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “ **PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA WUJUD BENDA DAN CIRINYA**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat didefinisikan beberapa masalah yang muncul antara lain :

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga kurang menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses penyampaian materi pembelajaran, sehingga hanya beberapa peserta didik yang mengerti dengan materi yang disampaikan pendidik.
3. Kurangnya pendidik dalam mengelola kelas selama pembelajaran sehingga peserta didik tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Masih rendahnya sikap rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada subtema wujud benda dan cirinya yang dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang belum berani berani atau menyampaikan pendapat.
5. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan yang berakibat rendahnya hasil belajar peserta didik, sehingga nilai peserta didik masih ada yang dibawah KKM yaitu dibawah 70.
6. Aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran masih bersifat pasif yang berakibat kurangnya rasa ingin tahu dan keterampilan peserta didik seperti berdiskusi atau mengomunikasikan materi dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Kesulitan siswa dalam dalam pembelajaran kelas V subtema wujud benda dan cirinya disebabkan kurangnya sikap rasa ingin tahu dan pemahaman siswa dalam belajar dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam cara mengajar sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Hal ini berdampak pada siswa dan mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum
 - a. Mampukah penggunaan model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi
2. Rumusan Masalah Khusus
 - a. Bagaimana penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam subtema wujud benda dan cirinya kelas V SDN Asmi
 - b. Bagaimana penyusunan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam subtema wujud benda dan cirinya kelas V SDN Asmi
 - c. Bagaimana penggunaan model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi
 - d. Mampukah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah ingin meningkatkan sikap rasa Ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi Bandung melalui model *Problem Based Learning*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan Khusus dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat

- menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi.
- b. Untuk mengetahui penyusunan pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa Ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar dalam subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi.
 - c. Untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi.
 - d. Untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya pada siswa kelas V SDN Asmi

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat pembelajaran tematik terpadu dengan penerapan model *problem based learning* yaitu untuk menambahkan wawasan dalam penggunaan model-model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di SD, terutama dalam meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pembelajaran di kelas V subtema wujud benda dan cirinya agar pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran .
2. Dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan rasa ingin tahu pada pembelajaran

b. Bagi Guru

1. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.
2. Dapat menambah pengetahuan guru dalam mengelola perencanaan dan aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*.
3. Meningkatkan model pembelajaran di kelas V SD yang mengutamakan pada aktivitas siswa melalui Model *Problem Based Learning*.

c. Bagi Sekolah

1. Dapat memberikan pembaharuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya pada sekolah itu sendiri dan umumnya pada sekolah lain.
2. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
3. Dapat meningkatkan pandangan masyarakat yang positif misalnya adanya perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral.

Dengan demikian, belajar selain suatu kegiatan yang kompleks juga berupa suatu perilaku yang menghasilkan respon lebih baik karena memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan ajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

3. *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Nurhadi (2004, hlm 109) Berpendapat sebagai berikut: “Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.”

Menurut (Ibrahim 2002, hlm 5). Berpendapat sebagai berikut:

“*Problem Based Learning* atau Pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah “

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menurut

(Ibrahim 2002) memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Belajar dimulai dengan satu masalah.
- 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.
- 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan disiplin ilmu.
- 4) Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta kompetensi peserta didik.
- 5) Menekankan pentingnya pemerolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan.
- 6) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar.
- 7) Mendorong peserta didik agar mampu berpikir tingkat tinggi : analisis, sintesis, dan evaluatif.

- 8) Menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.
- c. Ciri-ciri model pembelajaran *problem based learning*
Adapun ciri-ciri model pembelajaran *problem based learning*

menurut Ibrahim dan Nur (2000) adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. *Problem based learning* mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian peserta didik.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu. Masalah dan solusi pemecahan masalah yang diusulkan tidak hanya ditinjau dari satu disiplin ilmu (biologi/kesehatan), tetapi dapat ditinjau dari berbagai disiplin ilmu. Misalnya ekonomi, sosiologi, geografi, politik, dan hukum.
- 3) Penyelidikan autentik itu *problem based learning* mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi, maupun eksperimen. Dalam hal ini, siswa bisa menggumpulkan informasi dari beragam sumber pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan sekaligus mengembangkan hipotesis terhadap penyelesaian masalah yang dikemukakan.
- 4) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya. *Problem based learning* menuntut peserta didik menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak (poster, puisi, laporan, gambar dan lain-lain) guna menjelaskan atau mewakili penyelesaian masalah yang ditemukan, kemudian memamerkan produk tersebut

4. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa Ingin Tahu Menurut Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3)

berpendapat sebagai berikut:

“Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal. Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapatkan data dari berbagai sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.”

Menurut Sulistyowati (2012 : 74) berpendapat sebagai berikut:

“Ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator kelas; 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik). Mustari (2011 : 103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang, Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin” atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.”

Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

G. Sistematika Skripsi

Struktur organisasi yang ada dalam skripsi ini terdiri dari lima bab. Diantaranya bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan yang terakhir bab V kesimpulan dan saran. Dalam penyusunan skripsi ini, penulisan memaparkan dalam V Bab yaitu

Bab I pendahuluan terdiri dari : (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Definisi Operasional, (g) Sistematika Skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, terdiri dari : (a) Kajian Teori (meliputi : variable penelitian yang diteliti a) belajar b) pembelajaran c) model

probelam based learning d) hasil belajar e) rasa ingin tahu f) pengembangan dan analisis bahan ajar) , (b) Hasil Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berfikir, (d) Asumsi dan Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (a) Metode Penelitian, (b) Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) , (c) Subjek dan Objek Penelitian, (d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, (e) Teknik Analisis Data, dan (f) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari (a) Deskripsi Data Awal, (b) Hasil Penelitian, dan (c) Pembahasan Hasil Penelitian.

Dan Bab V Kesimpulan dan Saran, terdiri dari : (a) Kesimpulan, dan (b) Saran.