

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak bagi pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi.

Guru SD dalam setiap pembelajarannya selalu menggunakan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkannya. Namun masih sering terdengar dan juga ditemukan fakta bahwa monotonnya guru SD dalam menjalankan proses pembelajaran tanpa diiringi dengan kreatifitas dalam penggunaan metode dan strategi mengajar.

Menjadi guru SD yang kreatif dan mempunyai metode, strategi, dan pengetahuan yang luas menjadi senjata terbaik baik dalam memajukan pendidikan di Indonesia, karena salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga Negara yang bertanggung jawab. Di sekolah dasar pencapaian tujuan tersebut dilakukan dalam proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam memberikan wawasan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Undang-Undang Tentang Guru Dan Dosen No. 14 Tahun 2005 BAB I Ketentuan Umum PASAL 1

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Menurut Gunawan (2011, hlm93) berpendapat bahwa hakikat ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara

interdisiplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan.

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan 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.”

**Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007.** Menurut Permediknas ini bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Menurut UU No. 20 tahun 2003).

Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman Yunani kuno yang berasal dari kata curir (pelari) dan curere (tempat berpacu). Pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Orang mengistilalkannya dengan tempat berpacu atau tempat berlari mulai start sampai finish. Dalam arti sempit kurikulum diartikan sebagai “sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh untuk mendapatkan ijazah”. Sedangkan pengertian lain yaitu “kurikulum merupakan sekumpulan mata pelajaran yang bersifat sistematis dan diperlukan untuk mendapatkan ijazah dalam bidang studi tertentu”. Berdasarkan pengertian di atas, dalam kurikulum terkandung dua hal pokok, yaitu :

- 1) adanya mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa
- 2) tujuan utamanya yaitu untuk memperoleh ijazah.

Dengan demikian, implikasinya terhadap praktek pengajaran, yaitu setiap siswa harus menguasai seluruh mata pelajaran yang diberikan dan menempatkan guru dalam posisi yang sangat penting dan menentukan. Keberhasilan siswa ditentukan oleh seberapa jauh mata pelajaran tersebut dikuasainya dan biasanya disimbolkan dengan skor yang diperoleh setelah mengikuti suatu tes atau ujian.

Yang dimaksud dengan kurikulum menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum adalah dasar tujuan pengajaran, pengalaman-pengalaman belajar, alat-alat pelajaran dan cara-cara penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan. Kurikulum dipandang sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991, hlm 232) Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan tersebut diperoleh secara formal yang berakibat individu mempunyai pola pikir dan perilaku sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya.

Pembelajaran adalah “suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Surya (2004, hlm. 7).

. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah “usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”. Trianto (2010, hlm. 17).

Berdasarkan permasalahan di atas maka bisa diketahui bahwa pembelajaran adalah kegiatan sadar yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pengajaran, atau membelajarkan siswanya.

Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Menurut Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotoris*.

a) *Ranah kognitif*

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua

aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b) *Ranah afektif*

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c) *Ranah psikomotoris*

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah Psikomotoris, yakni (a) gerakan reflex, (b) ketempilan gerakan dasar (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Benyamin Bloom dalam (Nana sudjana, 2016,hlm. 22-23).

Ranah kognitif hasil belajar menurut Bloom meliputi penguasaan konsep , ide, pengetahuan faktual, dan berkenaan dengan keterampilan – keterampilan intelektual. Kebanyakan pendidik lebih menitik beratkan evaluasi atau peilaian terhadap hasil belajar kognitif. Taksonomi hasil belajar kognitif bersifat kumulatif dan merupakan hirearki yang bersifat sistematis untuk mendeskripsikan dan mengklasifikasikan kegiatan pembelajaran. Hierarki sistematis ini bermakna bahwa hasil belajar pada level yang lebih tinggi sangat tergantung pada pengetahuan atau keterampilan prasyarat (prerequisite) yang ada pada level dibawahnya. Bloom memberikan definisi sederhana untuk setiap kategori hasil belajar domain kogitif , yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. (wahab jufri, 2017, hlm. 75).

Lorin W. Anderson dan David R kratwohl yang diterjemahkan oleh agung prihantoro (2015, hlm, 61)Dimensi dalam dimensi proses kognitif terbagi menjagi 6 dimensi yaitu dari C1-C6 diantaranya sebagai berikut:

C1 (Mengingat), Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, C2 (Memahami) yaitu mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang di ucapkan, di tulis, dan digambar oleh guru), C3 (Mengaplikasikan) yaitu, menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu,C4 (Menganalisis) yaitu, Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan, C5 (Mengevaluasi) yaitu, mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan

atau standar, C6 (Mencipta) yaitu memadukan bagian bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Kriteria keberhasilan pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar terbagi ke dalam lima rentang penilaian yaitu Sangat baik, baik, cukup, buruk dan sangat buruk.

Menurut Lang dan Evans dalam (Wahab Jufri, 2017, hlm. 84) Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai – nilai, perasaan dan emosi, karakter, falsafah pribadi, konsep diri, tingkat penerimaan atau penolakan perilaku, terhadap sesuatu, dan kesehatan mental yang melekat dan membentuk kepribadian seseorang. Peserta didik perlu mendapatkan bantuan untuk memaknai dirinya dalam konteks memahami makna kemanusiaanya, memahami tugas dan tanggung jawabnya terhadap sesama manusia, dan hubungan antar sesama.

Berdasarkan buku Guru kelas V Tema 1, Subtema wujud benda dan cirinya, maka hasil belajar afektif yang akan diteliti yaitu sikap rasa ingin tahu, percaya diri dan peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar.

Untuk mengetahui hasil belajar pada ranah afektif sudah tampak atau belum tampak, dapat dilihat dari beberapa indikator.

Indikator rasa ingin tahu adalah:

1. Mengerjakan tugas dengan teliti
2. Berhati-hati dalam menyelesaikan tugas dan menggunakan peralatan
3. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar mutu
4. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar waktu

Sikap cermat merupakan sikap yang berhati-hati dan teliti dalam melakukan setiap pekerjaan.

Indikator peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar adalah:

1. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
2. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
3. Aktif dalam kerja kelompok
4. Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok
5. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi
6. Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain
7. Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama

Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu orang guna mewujudkan tujuan bersama.

Indikator percaya diri adalah:

1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.
2. Mampu membuat keputusan dengan cepat
3. Tidak mudah putus asa
4. Tidak canggung dalam bertindak
5. Berani presentasi di depan kelas
6. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan

Sikap percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang yang memberi keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak.

Ranah Psikomotor adalah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Berdasarkan kata kerja operasional (KKO) edisi revisi taksonomi bloom terbagi kedalam 5 dimensi diantaranya yaitu : P1 (Meniru), P2 (Manipulasi), P3 (Presisi), P4 (Artikulasi), P5 (Naturalisasi), pada pembelajaran tema 1 subtema 1 aspek keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan mencari informasi, mengomunikasikan hasil, analisis, dan menyimpulkan olah tubuh, mengklasifikasikan Jalan, lari, lompat lokomotor. Dari hasil analisis tersebut bahwa dapat disimpulkan pada tema 1 subtema 1 aspek Psikomotor yang dikembangkan dalam pembelajaran tersebut adalah terdapat pada P1(Meniru) dan p2 (Manipulasi).

Fenomena yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya, peserta didik kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran di kelas, hal ini bisa disebabkan oleh guru yang kurang mampu memberikan suntikan motivasi kepada peserta didiknya. Pembelajaran yang dilakukan hanya menekankan pada aspek kognitif saja, hal ini bisa terlihat dari kegiatan belajar mengajar yang selalu menekankan pada aspek pengulangan dan penugasan. kurangnya sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran baik itu tentang mengemukakan pendapat atau tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa sehingga guru cenderung menguasai kelas sedangkan siswa hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan dari guru, meskipun ada beberapa siswa yang aktif.

Dalam membuat perencanaan pembelajaran yang nantinya akan diajarkan acuan sebagai pengatur berjalannya pembelajaran, guru belum bisa merencanakan dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung masih bersifat teacher center, dimana pembelajaran berpusat pada guru, hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Disamping itu guru kerap sekali menggunakan cara konvensional dalam kegiatan pembelajaran, seperti metode ceramah dan penugasan, hal itu sangat monoton yang

menyebabkan siswa merasa bosan didalam kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru belum menggunakan implementasi kurikulum 2013, seharusnya guru mengembangkan 3 aspek dalam pembelajaran untuk hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut harus tercapai sesuai dengan indicator tujuan dan hasil belajar.

Pada umumnya di zaman sekarang ini, dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan gaya teacher center, oleh karena itu sebagai besar pelaksanaan pembelajaran masih sangatlah lemah dan ada beberapa guru dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan cara yan yang seluruhnya hanya mengandalkan metode ceramah saja yang bersifat monoton dan masih terpusat pada guru saja. Dan bahan media yang digunakan untuk mengajar hanya menggunakan buku sumber saja tidak ada media yang mendampingi untuk kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran bersipat monoton. Karena sebageian besar guru belum sepenuhnya memahami tentang penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga selalu memakai cara yang tradisional yaitu ceramah dan hanya meggunakan buku sumber saja, sehingga siswa lebih cepat bosan dalam melakukan pembelajaran dengan begitu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan model yang tidak tepat menyebabkan materi pembelajaran kurang bisa tersampaikan dengan baik terhadap peserta didik, guru harus memiliki keterampilan dalam pemilihan model pembelajaran, dilapang minim sekali guru yang memiliki keterampilan dan inovasi. Terakhir penggunaan media, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyalur atau jembatan dalam jalannya kegiatan belajar mengajar, nyatanya guru didalam kelas masih banyak yang tidak bisa memilih media yang sesua, bahkan secara umum kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran

Dari fenomena yang ada, dan fakta yang ditemukan oleh peneliti dari hasil observasi di SDN 2 Bojong , Kabupaten Bandung Barat. Menemukan beberapa hal, pada proses pembelajaran, tingkat penguasaan guru cukup baik terhadap meteri pembelajaran, akan tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, guru hanya fokus terhadap nilai afektifnya saja tanpa melihat secara detail nilai kognitif dan psikomotor yang dikembangkan siswa. Untuk peilaian sikap guru hanya melihat secara sepintas dari sikap yang ditonjolkan siswa dan begitupun ranah psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Berdasarkan fakta yang ditemukan peneliti saat observasi di SDN 2 Bojong Kabupaten Bandung Barat, memperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa masih rendah

di Kelas V, terlihat dari jumlah 23 orang siswa. 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, jika dipresentasikan kurang dari 50% yang dapat menyelesaikan atau menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru, 7 siswa atau 36,8% siswa telah mampu mencapai KKM sedangkan 16 siswa atau 63,1% mendapatkan nilai dibawah KKM. Guru hanya fokus terhadap nilai afektifnya saja tanpa melihat secara detail nilai kognitif dan psikomotor yang dikembangkan siswa. Untuk peilaian sikap guru hanya melihat secara sepintas dari sikap yang ditunjukkan siswa dan begitupun ranah psikomotornya guru hanya melihat hasil yang dikerjakan siswa tanpa melihat proses pengerjaan siswa.

Merujuk pada kurikulum 2013, seluruh kegiatan pembelajaran harus menggunakan model yang merujuk pada taksonomi Bloom, penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Apabila ditinjau dari katanya, *problem based learning* adalah pembelajaran yang dihadapkan kepada permasalahan.

Penguatan peneliti untuk menggunakan model pembelajaran discovery sejalan dengan kelebihan model *Problem Based Learning*.

Menurut kardi (2007.hlm, 77) Model *Problem Based Learning* diartikan menjadi sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berrkaitan dengan maslah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

Kelebihan PBL memiliki ragam namun, pada intinya PBL membentuk agar peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah. Kemendikbud dalam Abidin (2013, hlm. 160) memaparkan beberapa keunggulan PBL yaitu:

1. Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimiliki atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
2. Dalam situasi PBL peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
3. PBL dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SDN 2 Bojong belum sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Maka dari itu, penelliti mengambil keputusan akan melakukan penelitian menggunakan model *Problem Based*

*Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bojong sebagai tempat penelitian dengan judul penelitiannya :

**“Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”**

(Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda di SDN 2 Bojong Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2017 - 2018)

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan secara tidak langsung menurunnya rata-rata hasil belajar siswa, akhirnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang menjadi bahan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran kurang menarik.
2. Dalam penyampaian materi pembelajaran hanya satu arah.
3. Sikap siswa belum terlihat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran
5. Hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM yang telah di tentukan sekolah.

Berdasarkan masalah yang muncul penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas pada Subtema 2, Penulis mengadakan penelitian terhadap masalah tersebut melalui model *Problem Based Learning*. Permasalahan ini akan dibatasi dengan judul : Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 subtema perubahan wujud benda.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini melihat kemampuan, ketersediaan dan kepentingan pengembangan pendidikan dari sekian banyak permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada pembelajaran tematik, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan dalam Tema Benda-benda Di Lingkungan Sekitar Subtema Perubahan Wujud Benda.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Bojong pada Subtema Perubahan Wujud Benda.

4. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi tiga aspek yaitu Sikap, Pengetahuan, dan keterampilan.

#### **D. Rumusan Masalah**

##### **1. Rumusan Masalah Secara Umum**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penulis membuat rumusan masalah secara umum yakni Apakah Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bojong Kabupaten Bandung Barat pada subtema perubahan lingkungan?

##### **2. Rumusan Masalah Secara Khusus**

Berdasarkan latar belakang diatas, secara khusus maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagaiberikut :

1. Bagaimana rencana pembelajaran pada subtema 2 disusun agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas V ?
2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* dilaksanakan agar hasil belajar siswa pada subtema 2 di kelas V ?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada subtema 2 melalui model *Problem Based Learning* di kelas V?

#### **E. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan Umum**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar melalui model *Problem Based Learning* pada subtema perubahan lingkungan.

##### **2. Tujuan Khusus**

Mengingat rumusan masalah di atas masih terlalu luas, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan disusun dengan model *Problem Based Learning* agar hasil belajar siswa meningkat pada Subtema 2 perubahan wujud benda di kelas V ?
2. Berpakah nilai tara-rata sebelum menggunakan model *Problem Based Learning*?
3. Berapa peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada 6 kegiatan pembelajaran yang dilakukan ?
4. Apakah Indikator sikap sikap cermat, keraja sama dan percaya diri terlihat?
5. Apakah keterampilan yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tercapai ?

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang harus didapat dalam melakukan penelitian ini terdiri dari dua aspek, yaitu :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema kebersamaan dalam keberagaman.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan, hasil belajar siswa serta kemampuan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada subtema Bersyukur atas Keragaman.

#### **b. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran.

#### **c. Bagi Guru**

Meberikan masukan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema Bersyukur atas Keragaman.

#### **d. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **e. Bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pedoman bagi yang lain, khususnya mahasiswa yang sedang melaksanakan perkuliahan.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Model *Problem Based Learning***

Problem-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan (Duch, 1995). Finkle dan Torp (1995)

menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua definisi di atas mengandung arti bahwa PBL atau PBM merupakan setiap suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari.

Menurut Boud dan Felletti (1991, dalam Saptono, 2003) menyatakan bahwa "*Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity*". H.S. Barrows (1982), sebagai pakar PBL menyatakan bahwa definisi PBL adalah sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru.. PBL adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suradijono, 2004)

Berdasarkan pendapat pakar-pakar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

Sehingga dapat diartikan bahwa PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari prior knowledge ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL. PBL merupakan satu proses pembelajaran di mana masalah merupakan pemandu utama ke arah pembelajaran tersebut. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang

diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto,2011:46).

Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Winkel (dikutip oleh Purwanto, 2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

## **H. Sistematika Skripsi**

Dalam skripsi ini penulis membaginya dalam lima bab. Bab 1 akan memaparkan mengenai latar belakang masalah beserta permasalahannya. Disini penulis mengangkat permasalahan yaitu kurangnya hasil belajar di SDN 2 Bojong. Dari permasalahan ini penulis akan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 2 Bojong dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Bab 2 akan memaparkan mengenai tentang perumusan kajian teori yang keterkaitan dengan variabel – variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori ini berisi deskripsi teoritis yang mefokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

Kemudian bab 3 penulis memaparkan secara sistematis dan terperinci tentang langkah – langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Di bab 3 ini berisi hal – hal sebagai berikut: yang pertama metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Yang kedua yaitu desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit. Yang ke tiga yaitu subjek dan objek penelitian, subjek dan objek dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Terus yang ke empat ada pengumpulan data dan instrumen penelitian, dalam pengumpulan data mencakup jenis yang akan dikumpulkan, dan penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian. Yang ke lima yaitu teknik analisis data, teknik

analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data yang diperoleh, baik data kuantitatif maupun kuantitatif. Yang terakhir yaitu prosedur penelitian, dalam bagian ini memaparkan tentang prosedur aktifitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

Selanjutnya bab 4 menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

Terakhir bab 5 yaitu kesimpulan dan saran, penulis menyimpulkan dari hasil – hasil pengkajian seluruh bab kemudian ditarik suatu kesimpulan. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Dan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah dilapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.