

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk kehidupan dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, menyatakan 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.

Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Tujuan pendidikan berdasarkan atas Pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan tersebut, dapat dicapai peserta didik salah satunya yaitu melalui belajar dan pembelajaran di sekolah.

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Belajar merupakan aktivitas psiko dan fisik yang menghasilkan perubahan atas pengetahuan, sikap dan keterampilan yang relatif bersifat konstan (Hanafy. 2014, hlm. 71). Belajar menurut Burton (dalam Hosnan, 2014, hlm. 3) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat

berinteraksi dengan lingkungannya. Kata kunci pendapat Burton adalah “interaksi”. Interaksi memiliki makna sebagai sebuah proses. Seseorang yang sedang melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu, maka orang tersebut dikatakan sedang belajar. Kegiatan atau aktivitas tersebut disebut aktivitas belajar.

Pembelajaran menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Hanafy, 2014: hlm. 74). Agar belajar dan pembelajaran berjalan secara optimal dan tujuan-tujuan pendidikan tercapai dengan baik maka, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan, diperlukan seperangkat rencana pembelajaran dan program pendidikan yang bersifat menyeluruh yang disusun dengan berbagai landasan dan rekonstruksi pengetahuan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman, yaitu kurikulum.

Menurut Mulyasa (2014, hlm. 6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain didunia. Sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan, paling tidak kurikulum memiliki tiga peranan, yaitu: peranan konservatif, peranan kritis atau evaluatif, dan peranan kreatif (Hamalik, 2011, hlm. 11-12). Dalam implementasinya, Kurikulum 2013 sangat menuntut kreativitas pendidik sebagai pelaksana pembelajaran. Meskipun di sekolah-sekolah sudah mulai

diterapkannya sistem pembelajaran berbasis Kurikulum 2013, pembelajaran seringkali masih dilakukan secara konvensional, yakni bersifat *teacher-centered* atau biasa disebut dengan metode ceramah.

Metode ceramah yang dalam istilah asing disebut “lecture” berasal dari kata Latin yaitu *legere*, (*legere*, *lectus*) yang berarti membaca. Kemudian *legere* diartikan secara umum dengan “mengajar” sebagai akibat guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan penggunaan buku kemudian menjadi “lecture method” atau metode ceramah. Metode ceramah disebut juga penuturan bahan pelajaran secara lisan (Abdul Azis Wahab, 2012, hlm. 88).

Ada beberapa kelebihan sebagai alasan mengapa ceramah sering digunakan:

1. Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Murah dalam arti proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
2. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat.
3. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
4. Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggungjawab guru yang memberikan ceramah.
5. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam, atau tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit. Asal siswa dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.

Disamping beberapa kelebihan diatas, ceramah juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswapun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.
2. Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme.
3. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada didalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran; pikirannya melayang kemana-mana, atau siswa mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru tidak menarik.
4. Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorangpun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham.

Atas dasar dari kekurangan metode ceramah tersebut di atas, peneliti akan menggunakan model yang lebih baik dari metode ceramah. Dari yang semula pembelajaran berpusat kepada pendidik atau *teacher-centered*, beralih menjadi *student-centered*. sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu pendidikan medis (Ibrahim, 2012, hlm. 8). Dalam Perkembangannya, pembelajaran *Problem Based Learning* dilandasi oleh teori-teori belajar konstruktivisme, teori penemuan Bruner, dan teori belajar bermakna David Ausubel. *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* juga memiliki karakteristik seperti:

pelajaran berfokus pada memecahkan masalah, tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada peserta didik, dan pendidik mendukung proses saat peserta didik mengerjakan masalah (Eggen dan Kauchak, 2012, hlm. 307). Model *Problem Based Learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong inkuiri terbuka dan berpikir bebas, serta membentuk peserta didik untuk menjadi pembelajar mandiri yang dapat memecahkan masalah (Huda, 2013, hlm. 271). Selanjutnya Stepien,dkk,1993 (dalam Ngalimun, 2013: 89) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Ngalimun (2013, hlm. 90) menyatakan, dalam model PBL, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga pebelajar tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, pebelajar tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

Dari pengertian *Problem Based Learning* menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan Proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung atau *student-center* dan sistem pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model *Problem Based Learning* dipandang sebagai model pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan, salah satunya keunggulan tersebut diungkapkan Kemendikbud (2013b) dalam Abidin (2014, hlm. 161) yaitu sebagai berikut:

1. Dengan model *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin

bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi tempat konsep diterapkan.

2. Dalam situasi model *Problem Based Learning*, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
3. Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal dalam belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Selain keunggulannya, model *Problem Based Learning* juga mempunyai kekurangan. Kekurangan dalam model *Problem Based Learning* menurut Abidin (2014, hlm.163) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari pendidik sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
2. Jika peserta didik tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah.
3. Tanpa adanya pemahaman peserta didik mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Berdasarkan uraian di atas, sama halnya dengan model pembelajaran yang lain model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya, yaitu jika peserta didik kurang memahami materi maka peserta didik akan sulit untuk memecahkan masalah, jika peserta didik tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang diberikan itu sulit maka peserta didik akan merasa enggan dalam memecahkan masalah tersebut, dan model *Problem Based Learning* ini membutuhkan waktu cukup lama untuk mempersiapkannya. Akan tetapi, peneliti merasa yakin dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Karena, model *Problem Based Learning* memiliki lebih banyak keunggulan dibandingkan dengan metode ceramah.

Hasil observasi pertama, pengamat menemukan fenomena yang terjadi di lapangan yaitu di SDN Sindangpanon Banjaran bahwa pendidik masih melakukan pembelajaran konvensional, pembelajaran yang masih terfokus pada pendidik atau *teacher-centered* menimbulkan suasana belajar yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif, sehingga pendidik saja yang bersifat aktif dalam pembelajaran tersebut, peserta didik masih terlihat kurang bekerja sama dalam kelompok, peserta didik terlihat jenuh dalam mengikuti pembelajaran, dan kurangnya sumber pembelajaran karena sumbernya hanya dari pendidik saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sebelumnya, banyak peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan nilai yang harus dicapai peserta didik untuk dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70. Dari jumlah peserta didik sebanyak 40 peserta didik, hanya 18 orang peserta didik yang nilainya sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan sisanya yaitu 22 orang peserta didik nilainya masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Pada zaman modern ini sudah banyak model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran atau yang biasa disebut dengan istilah *student-centered*, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning menurut para ahli dinilai dapat meningkatkan hasil belajar karena *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Hasil belajar menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad dan Haris, 2012, hlm.14) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2017, hlm. 3) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Sindangpanon Banjaran Kabupaten Bandung. Di dalam Subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang akan di kembangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Peduli

Peduli merupakan sikap keberpihakan untuk melibatkan diri dalam persoalan, keadaan atau kondisi yang terjadi di sekitar.

2. Santun

Santun merupakan sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma-norma yang berlaku di dalam lingkungan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah, agar hasil belajar peserta didik meningkat, maka penulis merasa perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*. Maka dari itu, skripsi yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU”** ini diharapkan bisa memberikan kontribusi agar mampu memberikan perubahan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang diteliti adalah, merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan.
2. Pembelajaran masih bersifat konvensional.
3. Pembelajaran peserta didik masih terbatas terhadap materi pembelajaran.
4. Metode yang digunakan belum membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
5. Pendidik belum bisa menggunakan model yang sesuai dengan kurikulum 2013.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok sebagai berikut:

Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dapat meningkatkan hasil belajar?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?
3. Mengapa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaku?

D. Tujuan Penelitian

1. Secara Umum

Secara umum tujuan penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penelitian tindakan kelas.

2. Secara Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- b. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- c. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara teoritis bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN Sindangpanon Banjaran.

Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada peserta didik, peserta didik mengerjakan tugas yang tidak lagi dikerjakan secara individu melainkan secara berkelompok sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman satu kelas atau dengan teman kelompoknya, menambah pengetahuan serta sumber belajar dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Menambah kualitas dan wawasan dalam pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan kepada pihak sekolah maupun sekolah lainnya dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumbangan pemikiran untuk kemajuan pendidikan ke depan.

F. Definisi Operasional

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

1. *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan membantu peserta didik menyediakan masalah-masalah tertentu, sedangkan sistem syaraf otak membantu menafsirkan bantuan sehingga masalah yang tersedia di lingkungan dapat terpecahkan dengan baik.

2. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar menurut Abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 2012, hlm. 14) merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sudjana (2017, hlm. 3) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bagian Bab I merupakan bagian awal skripsi yang menguraikan adanya pembahasan Latar Belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Skripsi.

2. Bagian II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian Kajian Teori berisi tentang pembahasan Kajian Teori-Teori yang akan dibahas, Kerangka Penelitian, Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III Penelitian menjelaskan secara sistematis dan terperinci adanya pembahasan seperti Metode Penelitian, Desain Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian, Teknik Analisis data, Prosedur Penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai adanya pembahasan seperti Hasil dan Temuan Penelitian dan Pembahasan Penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian adanya pembahasan seperti Kesimpulan dan Saran.