

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk membentuk watak siswa, menambah pemahaman dan mengubah sikap seseorang atau sekelompok orang. Pendidikan ini memiliki peranan penting dalam membina manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan Pasal I Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 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.

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan 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.

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan pendidikan perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran yang inovatif yang membuat siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari dan menyukai kegiatan pembelajaran.

Pendidikan memegang unsur penting dalam membentuk pola pikir, dalam membentuk pola pikir, akhlak. Dan perilaku siswa agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar terencana yang dilakukan secara formal maupun non-formal dengan tujuan memperbaiki kualitas individu.

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pada proses pembelajaran, guru adalah sebagai pemegang peranan utama. Sebagai pendidik, guru adalah sebagai pemegang peranan utama. Sebagai pemegang peranan utama. Sebagai pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah proses pendidikan .

Guru yang ideal senantiasa menciptakan situasi kondusif dalam kegiatan pembelajaran yang berakar pada berbagai pandangan sehingga mampu memotivasi siswa untuk membangun kompetensinya secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka proses pembelajaran akan kurang bermakna.

Guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan optimal adalah pembelajaran dimana guru tidak hanya menjelaskan saja tetapi siswa yang harus lebih aktif untuk mencari tahu dan membangun sendiri pengetahuannya dan peran guru sebagai fasilitator dan motivator, hal tersebut bertujuan agar siswa menjadi lebih mandiri/terampil dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan pembelajaran yang optimal harus memikirkan pendekatan, model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi. Tugas utama guru adalah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi secara optimal antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru atau sebaliknya.

Semua aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di SDN 08 Cibiru termuat pada buku guru, sesuai dengan tema dan Subtema yang akan dipelajari . Penelitian ini di arahkan pada Tema 1 Hidup Rukun Subtema 2 Hidup Rukun Ditempat Bermain Aspek yang di kembangkan pada subtema tersebut terdiri dari Pengetahuan (Kognitif) Kalimat yang mengandung ajakan berkaitan dengan hidup rukun ,Membandingkan dua bilangan cacah gerak koordinasi dalam tarian dengan Hitungan, gerak dasar lokomotor, Pengamalan

silanya pertama dan silanya kedua pada Pancasila, penerapan silanya keempat Pancasila ajakan, Penerapan silanya kelima Pancasila, Sikap (Afektif) Percaya diri dan Santun, Keterampilan (Psikomotor) aspek psikomotor yang harus dikembangkan pada subtema 2 Hidup Rukun Di Tempat Bermain adalah sebagai berikut Menyebutkan kembali kalimat yang mengandung kata ajakan berkaitan dengan hidup rukun, Mempraktikkan gerak dasar lokomotor, Menceritakan Pengalaman silanya pertama dan silanya kedua pada Pancasila, penerapan silanya keempat Pancasila ajakan, Penerapan silanya kelima Pancasila.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 sebagai acuan kurikulum pendidikan membuka pandangan baru system pendidikan di Indonesia saat ini. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 terdapat berbagai mata pelajaran yang saling terintegrasi yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK dan SBDP. Namun dalam pelaksanaannya kurikulum 2013 terdapat berbagai kendala. Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 08 Cibiru Kabupaten Bandung pada Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun Di Tempat Bermain menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kategori rendah.

Pada proses pembelajaran untuk menemukan dan mengungkapkan suatu permasalahan tersebut dikarenakan minimnya fasilitas dan perlengkapan siswa untuk belajar, dan kurang tepatnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, guru hanya memacu pada buku paket sehingga pada proses pembelajaran siswa kurang antusias dan kurang aktif pada proses pembelajaran guru tidak memusatkan pembelajaran kepada siswa (*Student Center*) sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan dengan guru kelas II SDN 08 Cibiru Bandung adapun permasalahan yang ada disana yaitu 1) Tidak terciptanya suasana nyaman dan menyenangkan saat proses pembelajaran 2) Rendahnya sikap Peduli siswa 3) Rendahnya sikap santun 4) Rendahnya pemahaman siswa 5) Rendahnya Keterampilan Mempraktikkan dalam pembelajaran 6) Hasil belajar siswa masih tergolong rendah 7) Kurangnya kreatifitas gurudalam memilih model pembelajaran 8) Kegiatan pembelajaran

bersifat *teacher centered* 9) Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan metode lainnya.

Fakta diatas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terlihat dari hasil belajar siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang ditetapkan SDN 08 Cibiru.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang kegiatan belajarnya bersama-sama . Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Terkait dengan rendahnya prestasi belajar siswa yang rendah, maka kita sebagai guru perlu kiranya bersama-sama memberikan perhatian terhadap anak untuk permasalahan ini sehingga siswa tidak merasa terpuruk dan enggan beranjak dari kondisi ini.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa maka akan diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) yang merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang menuntut siswa berfikir kritis. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran PBL siswa didorong untuk merangsang berfikir yang berorientasi pada kecakapan memproses informasi. Peneliti akan menerapkan model ini dengan pertimbangan karena model ini mempunyai keunggulan dapat mengoptimalkan sikap serta basil belajar siswa.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pernbelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan untuk pertama kalinya oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam

pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada (Amir, 2009___. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Lebih lanjut Panen (dalam Rusmono, 2014, hlm. 74) mengatakan bahwa dalam pembelajaran dengan model PBL, Siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah.

Sebagaimana mana dikemukakan oleh Rusman(2010, hlm. 229) PBL merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala smatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Dari beberapa uraian diatas mengenai pengertian *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya. Dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan penguasaan yang penting. membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim . Smith & Ragan (dalam Rusmono, 2014 hlm. 74) mengatakan bahwa strategi pembelajaran PBL merupakan usaha untuk membentuk suatu proses pemahaman isi suatu mata pelajaran pada seluruh kurikulum.

Oleh karena itu dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai hasil yang maksimal di perlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran khususnya pada Tema Hidup Rukun Subtema Hidup Rukun ditempat bermain Kelas II hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu

metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan Model *Problem Based Learning*

Adapun keunggulan dari model *Problem Based Learning* menurut Suyadi (2013: hlm 142) adalah :

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik, sehingga memberikan keleluasaan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
- f. Peserta didik mampu memecahkan masalah dengan suasana pembelajaran yang aktif-menyenangkan.
- g. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka guna beradaptasi dengan pengetahuan baru.
- h. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- i. PBM dapat mengembangkan minat peserta didik untuk mengembangkan konsep belajar secara terus-menerus, karena dalam prosesnya masalah tidak akan pernah selesai. Artinya, ketika satu masalah selesai diatasi, masalah lain muncul dan membutuhkan

Hal ini juga didukung berdasarkan Penelitian terdahulu dari Jurnal yang di akses melalui alamat website <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/5693> Di akses tanggal 25 April 2018. Dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X IIS 5 Sma Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015, menyebutkan bahwa :

Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ragam gelaja sosial, ditinjau dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hasil tes

kognitif pada siklus I diperoleh ketuntasan peserta didik sebesar 77,78% dengan rata-rata kelas 7,01, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,11% sehingga menjadi 88,89% dengan rata-rata kelas 8,15. Untuk penilaian aspek afektif presentase ketercapaian pada siklus I adalah 65,32% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,32%. Sedangkan pada aspek psikomotorik presentase ketercapaian pada siklus I adalah 70,12% kemudian mengalami peningkatan menjadi 84,42% pada siklus II.

Berdasarkan Jurnal yang di akses melalui alamat website <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwja38nA6dbaAhXJqY8KHRFLBC8QFjAHegQIABBy&url=https%3A%2F%2Fjurnal.unej.ac.id%2Findex.php%2Fpancaran%2Farticle%2Fdownload%2F2173%2F1767%2F&usg=AOvVaw3ev27xiyi6mh54yvQl1R91> Di akses tanggal 26 April 2018 Pukul 08.54 WIB. Dengan judul Penerapan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2014/2015.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 60% dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 95%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan klasikal sebelum tindakan sebesar 31,3% dengan rata-rata kelas 52,6. Pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 74,6 dengan prosentase ketuntasan sebesar 62,5%, Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu rata-rata kelas sebesar 82,8 dan prosentase ketuntasan sebesar 99,6% dan mencapai indikator ketuntasan minimal secara klasikal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba melakukan Penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Subtema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterampilan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) masih kurang berkembang.
2. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan model atau metode lainnya
3. Rendahnya sikap Percaya diri ketika pembelajaran Pada subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain.
4. Rendahnya sikap teliti ketika pembelajaran Pada subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain.
5. Rendahnya sikap santun ketika pembelajaran Pada subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain.
6. Rendahnya sikap Sportif ketika pembelajaran Pada subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain.
7. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran Hidup Rukun Dengan Teman Bermain
8. Kurangnya keterampilan Mempraktikan kalimat ajakn siswa kelas II SDN 048 Sirnamanah.
9. Nilai hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)75.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah dann identifikasi masalah, secara umum masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut **Mampukah Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain Kelas II SDN 08 Cibiru.**

2. Rumusan Masalah Khusus

Pemetaan indikator hasil belajar yang harus di tingkatkan pada subtema hidup rukun ditempat bermain yaitu aspek sikap percaya diri, sikap peduli, sikap santun, sikap teliti, sikap sportif. Aspek pengetahuan yang meliputi pemahaman, dan aspek keterampilan meliputi mempraktikkan, mengurutkan. Untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat pertanyaan penelitian yang lebih spesifik sebagai berikut:

- a. Bagaimana Rencana pelaksanaan Pembelajaran disusun dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada Subtema 2 hidup rukun ditempat bermain agar hasil belajar siswa kelas II di SDN 08 Cibiru meningkat?
- b. Bagaimana pelaksanaan guru dalam menggunakan model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di SDN 08 Cibiru meningkat?
- c. Mampukah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* meningkatkan sikap Percaya diri pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di kelas II SDN 08 Cibiru?
- d. Mampukah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* meningkatkan sikap santun pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di kelas II SDN 08 Cibiru?
- e. Mampukah penggunaan model pembelajarann *Problem Based Learning* meningkatkan pemahaman siswa pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di kelas II SDN 08 Cibiru?
- f. Mampukah penggunaan model pembelajarann *Problem Based Learning* meningkatkan Keterampilan Mempraktikkan kalimat ajakan pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di kelas II SDN 08 Cibiru?

- g. Mampukah model pembelajarann *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di kelas II SDN 08 Cibiru?

D. TUJUAN PENELITIAN

Dari hail perumusan masalah diatas maka peneliti mempunyai tujuan masalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas II sekolah dasar SDN 08 Cibiru.

2. Tujuan Khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Adapun tujuan Khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Ingin menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui penerapan model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 08 Cibiru
- b. Ingin melaksanakan model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 08 Cibiru.
- c. Ingin meningkatkan sikap percaya diri siswa melalui *model Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di Kelas II SDN 08 Cibiru.
- d. Ingin meningkatkan sikap santun diri siswa melalui model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di Kelas II SDN 08 Cibiru.
- e. Ingin meningkatkan pemahaman siswa melalui model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di Kelas II SDN 08 Cibiru.

- f. Ingin meningkatkan Keterampilan Menyebutkan kalimat ajakan siswa melalui model *Problem Based Learning* pada Subtema Hidup Rukun Ditempat Bermain di Kelas II SDN 08 Cibiru.
- g. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain di klea II SDN 08 Cibiru.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian akan dikatakan bermanfaat apabila memiliki nilai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut beberapa manfaat penelitian yang diharapkan dengan melihat beberapa aspek.

1. Manfaat teoritis

Pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya serta hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya model *Problem Based Learning* Hal ini tentu bermanfaat bagi penembangan kajian ilmu bagi guru-guru SD.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini pada umumnya merupakan data deskriptif tentang kondisi objektif terkait pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar di kelas II sekolah dasar, selain itu penerapan model Problem Based Learning dapat menjadi salah satu pilihan model yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Diharapkan kedua hal tersebut dapat bermanfaat pada beberapa konteks kepentingan berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Agar dapat menemukan pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang dirumuskan oleh guru
- 2) Meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.

- 4) Meningkatkan sikap santun siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Meningkatkan keterampilan menyebutkan kalimat ajakan dalam proses pembelajaran.
- 6) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran

b. Bagi guru

- 1) Guru menambah wawasan pada model *Problem Based Learning* dalam menyajikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.
- 2) Mengembangkan potensi guru dalam merancang dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada subtema hidup rukun di tempat bermain.
- 3) Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil Penelitian ini mampu menambah informasi tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) Sebagai masukan dan perbaikan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara intensif dan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif agar kualitas pembelajaran lebih efektif khususnya pada kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Perguruan tinggi Universitas Pasundan dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.
- 2) Sebagai referensi untuk peneliti lainnya dalam menerapkan model *Problem Based Learning*.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Dikemukakan oleh Tan (dalam Rusman, 2010, hlm. 229) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala smatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Pendapat diatas diperjelas oleh Ibrahim dan Nur (dalam Rusman 2010, hlm 241) bahwa *Problem Based Learning*(PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar sebagaimana belajar.

Dengan demikian kesimpulan yang dapat ditarik dari pengertian model PBL ini bahwa berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrotasi sehingga siswa dituntut untuk berpikir tingkat tinggi dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata.

2. Percaya Diri

Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri biasanya menganggap bahwa dirinya mampu melakukan segala sesuatu yang dihadapinya dengan kemampuan yang dimilikinya. Percaya diri merupakan meyakinkan pada kemampuan dan penilaian diri sendiri dalam melakukan tugas dan kemampuannya dalam menghadapi lingkungan (Ghufron dan Rini, 2010, hlm 34).

3. Santun

Santun merupakan sikap atau perilaku yang dimiliki oleh seseorang secara lembut,berbudi bahasa,sabar, tenang dalam situasi apapun dan berharap dengan siapapun.

Santun sebagaimana yang telah dipaparkan Kamus Umum Bahasa Indonesia milik W.J.S. Poerwadarminta, sopan adalah hormat dan takzim atau tertib menurut adat yang baik. Santun adalah halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya) atau sabar dan tenang. Sedangkan social diartikan sebagai segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan.

Sedangkan yang telah dipaparkan Suandi (2013, hlm.105) “Kesantunan (politeness) atau kesopan santunan atau etiket adalah tatacara, adat, atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat.” Kesantunan ini terbentuk dalam ruang lingkup daerah pada masyarakat tertentu. **Kalimat ajakan**

Kalimat ajakan merupakan salah satu jenis kalimat dalam Bahasa Indonesia yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan pembicara pada seseorang, agar mengikuti ajakannya atau perintahnya. Namun, kalimat ini jelas berbeda dengan kalimat perintah, dimana kalimat ajakan hanya bersifat mengajak namun tidak mengharuskan orang yang diajak untuk mengikuti ajakannya.

Sama halnya dengan kalimat persilahan dan kalimat suruh yang sebenarnya, kalimat ajakan ini, berdasarkan fungsinya dalam hubungan situasi, juga mengharapkan suatu tanggapan yang berupa tindakan. Hanya perbedaannya tindakan itu di sini bukan hanya dilakukan oleh orang yang diajak berbicara, melainkan juga oleh orang yang berbicara atau penuturnya. Dengan kata lain tindakan itu dilakukan oleh kita.

4. Pemahaman

Menurut Benyamin S. Bloom pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan

mengusai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

5. Hasil Belajar

Nana Sudjana(2013, hlm.2) mengemukakan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar dan hasil belajar”.

Hasil belajar menurut Bloom dala (Rusmono 2014, hlm.8), merupakan:”perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif,afekti,dan psikomotorik. Ranah kognitif tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap,minat, nilai-nilai, dan pengembangan apersepsi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli Di atas,maka yang dimaksud hasil belajar adalah hasil yang diperoleh sisswa setelah mereka menerima proses pembelajaran di sekolah, hasilnya dapat berupa nilai atau perubahanperilaku secara keseluruhan.

“Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain”

Dengan begitu maksud judul penelitian ini yaitu Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Subtema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada aspek kognitif yaitu pemahamannya, Aspek Afektif pada sikap Peduli dan Santun, Serta aspek Psikomotor yaitu pada keterampilan menyebutkan

kalimat ajakan Pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar SDN SDN 08 Cibiru

G. Sistematika Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, dan yang terakhir sistematika skripsi. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pertanyaan tentang masalah penelitian, masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Bab II Kajian Teori dan kerangka pemikiran. Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

Bab III Metode Penelitian dan pembahasan bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan.

Bab IV 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 permasalahan penelitian. (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian.

Serta saran berupa rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.