

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maju dan terbelakangnya suatu negara ditentukan oleh tingkat pendidikan masyarakatnya, negara yang memiliki pendidikan maju adalah masyarakat yang dapat menemukan dan mengamalkan ilmu yang dimilikinya demi kemajuan bangsanya. Sedangkan keberhasilan pendidikan bisa dilihat dengan mampunya membentuk generasi yang berkarakter, cerdas, dan berkepribadian.

Pendidikan adalah suatu keharusan yang setiap orang butuhkan untuk mengembangkan kapasitas, bakat dan potensi dalam dirinya. Sejalan dengan hal tersebut dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas maka harus diringi dengan proses pembelajaran yang juga berkualitas, proses pembelajaran yang berhasil ditandai dengan perubahan-perubahan positif baik dari sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut Hamiyah & Mohammad, (2014, hlm. 3) “belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia. Apabila tidak terjadi perubahan dalam diri manusia setelah belajar, maka tidaklah dikatakan bahwa telah berlangsung proses belajar padanya”. Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada seseorang, proses belajar mengajar merupakan suatu proses melihat dan mengalami, mengamati dan memahami sesuatu yang dipelajari untuk memperoleh hasil dan pengalaman yang ditentukan melalui pembinaan

Peranan pendidik terhadap peserta didik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang diberikan, maka dari itu pendidik harus bisa memberikan binaan, dorongan serta menciptakan hubungan yang positif sehingga menciptakan suasana yang aman, nyaman dan kondusif agar peserta didik terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tercapainya hal tersebut pendidik diutamakan memiliki kompetensi dan kemampuan yang memadai.

Berdasarkan observasi pada pelaksanaan pembelajaran nyatanya pendidik hanya menerapkan model pembelajaran kepada peserta didik namun tidak memberikan variasi terhadap model tersebut dan cenderung menjadi pembelajaran yang biasa saja. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pendidik hanya terpaku pada langkah-langkah modelnya saja, tentunya tidak ada masalah dalam penerapannya hanya saja jika dipadukan dengan berbagai media yang bervariasi tentunya akan menjadi lebih menarik dalam membantu model pembelajaran berbasis pemecahan masalah, dengan pemberian media yang menarik mungkin saja akan dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan temuan yang didapatkan dari guru yang mengajar kelas III B SDN Cobleng 024 terlihat hasil bahwa belum tercapainya ketuntasan belajar, dikarenakan dari data rekapitulasi hasil belajar siswa (kognitif) pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 hanya 12 siswa atau 30% dari 40 siswa yang bisa mencapai standar nilai minimal, sedangkan sisanya belum mendapatkan belum mencapai standar keberhasilan minimal yang anjurkan sebesar 75.

Data di atas menunjukkan fakta yang muncul dari pembelajaran tematik di SDN 024 Cobleng. Banyaknya siswa yang belum mendapatkan predikat B menandakan perlunya ada pembelajaran yang lebih inovatif dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Adapun sumber utama dari masalah tersebut bisa disebabkan kurang tepatnya suatu model dan kurangnya kreatifitas ketika menggunakan model pembelajaran. Padahal penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Rusmono (2014, hlm. 8) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”. Dengan demikian hasil belajar bisa diartikan suatu interaksi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan tingkah laku baik berupa kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan mengenai hasil belajar diperoleh data sebagai berikut, pada aspek kognitif (Kemampuan Berfikir) berfikir peserta didik belum berkembang secara optimal, hal ini ditunjukkan pada siswa yang belum mencapai nilai KKM di SDN Cobleng 024.

Dalam upaya untuk menemukan solusi masalah di atas, diperlukannya model pembelajaran yang didukung oleh suatu media pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sama dengan apa yang termasuk dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi untuk masalah nyata dan tentu saja apakah penggunaan media yang tepat membuat proses pembelajaran lebih optimal.

Menurut Savery dalam Suherti & Rohimah (2016, hlm. 62) “Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang bersifat *student centered* yang berfokus pada proses belajar, bukan mengajar”. *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikatakan bahwa model ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan siswa untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk mengembangkan solusi suatu masalah.

Untuk mencapai hal yang diharapkan, model *Problem Based Learning* akan dibantu menggunakan media video. Penggunaan media video berfungsi sebagai daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Piaget dalam Yusuf, (2012, hlm. 6) Anak pada usia 6-11 tahun berada tahap operasional konkret yang memungkinkan anak untuk dapat menyelesaikan masalah secara logis. Dalam proses pembelajaran penggunaan media video akan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan memberikan pengalaman, kejadian atau peristiwa langsung kepada peserta didik sehingga menjadi bagian dari pengalaman belajarnya.

Menurut Anderson (1987, hlm. 105) “video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dipercepat”. Dengan tujuan untuk mempelajari koordinasi antara alat-alat tertentu seperti pendakian, tarian dan lainnya. Dengan video diharapkan siswa dapat segera menerima umpan balik visual tentang kemampuan untuk mencoba suatu kemampuan yang berkaitan tayangan.

Tidak bisa kita pungkiri bahwa kegiatan belajar mengajar pada era digital saat ini nampak terlihat beberapa perbedaan dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada masa lalu, dimana bertambahnya media media pembelajaran yang tidak berdasarkan media visual saja namun lebih mengarah ke media audiovisual.

Pesatnya perkembangan era digital tentunya tidak dapat kita tahan, akan timbul dampak-dampak baru dalam pembelajaran, oleh sebab itu kemampuan guru dalam memvariasikan strategi, model dan metode pembelajaran dengan media sangatlah dibutuhkan. Khususnya pada perkembangan teknologi audiovisual saat ini dimana sudah banyak alat-alat modern yang diharapkan mampu dijadikan sebagai media yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta memberikan peran positif pada kegiatan belajar-mengajar, salah satu contoh media audiovisual yang efektif digunakan dalam pembelajaran adalah media video.

Berangkat dari pemikiran dan uraian di atas, peneliti mengambil fokus penelitian kuasi eksperimen dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik masih rendah.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran masih jarang digunakan.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video pada siswa kelas IV SD SDN 024 Cobleng?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video di kelas IV SD SDN 024 Cobleng?
3. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 024 Cobleng?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video pada siswa Kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam ilmu Pendidikan anak sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video, sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model *Problem Based Learning* serta menjadi bahan studi lebih lanjut.

2. Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat memperoleh beragam informasi dan pengetahuan baru.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) Membantu meningkatkan semangat dan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, diharapkan kualitas lulusan akan meningkat dan dapat dianggap sebagai peningkatan keterlibatan sekolah untuk membuat kualitas siswa lebih baik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video.
- 2) Menjadi Sumber rujukan dan studi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan dan mengembangkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

F. Definisi Operasional

Sebagai upaya menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian terhadap istilah-istilah pada variabel penelitian, pada bab ini terdapat definisi operasional dengan tujuan memudahkan memahami istilah yang digunakan pada variabel penelitian, oleh karena itu istilah tersebut didefinisikan. Adapun definisi operasional pada setiap variabel penelitian ini yaitu dapat dilihat pada halaman berikutnya.

1. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Savery dalam Suherti & Rohimah (2016, hlm. 62) menyatakan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran dengan pusat pada peserta didik, yang berfokus pada proses pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Ini bertujuan untuk memberi siswa kesempatan untuk melakukan penyelidikan, mengintegrasikan teori dan praktik, menggunakan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan mereka untuk mengembangkan solusi penemuan atau solusi untuk masalah tertentu. *Problem Based Learning* (PBL) menurut Sugiyanto (2010, hlm. 91) adalah pembelajaran yang menyajikan permasalahan yang bermakna serta memungkinkan memudahkan siswa untuk menyelidiki.

Berdasarkan pengertian yang telah terlulis di atas dapat diambil simpulan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memfokuskan pada suatu masalah yang ada pada dunia nyata sebagai konteks untuk kegiatan belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan terhadap masalah.

2. Pengertian Media Video

Menurut Anderson (1987, hlm. 105) media video adalah media yang cocok untuk menunjukkan atau menunjukkan tentang sesuatu. Alat ini dapat dijelaskan, baik dengan memperlambat atau mempercepat. Tujuannya adalah untuk mengajarkan koordinasi antara perangkat tertentu. Dengan media video, siswa dapat segera mendapatkan umpan balik visual tentang kemampuan untuk menguji kemampuan yang berkaitan dengan suatu .

Sedangkan menurut Arysad (2011, hlm. 49) menyatakan bahwa “video merupakan gambargambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”.

Berdasarkan hal tersebut, maka bisa diartikan bahwa media video adalah bagian dari jenis media audio dan visual yang bisa menayangkan objek yang bergerak secara beraturan dan adanya bunyi yang sesuai. Kemampuannya untuk melukis gambar dan mengeluarkan suara yang hidup membuat media ini memiliki daya tarik tersendiri. Media video dapat menyajikan suatu data, menjelaskan prosesnya, menjelaskan langkah-langkah, memberi ajaran bakat, mempersingkat atau memperlama tayangan. Media video juga dapat memengaruhi pengetahuan serta sikap seorang individu dengan informasi dan isi dari tayangan video tersebut.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Purwanto (2011, hlm. 44) mengatakan bahwa Hasil belajar merupakan suatu perolehan sebagai hasil dari aktivitas atau proses yang menghasilkan perubahan input fungsional. Selama belajar, perubahan perilaku didapatkan pada orang yang belajar dan perubahan perilaku adalah perolehan hasil belajar selain hasil belajar *kognitif* siswa.

Sedangkan Slameto (2010, hlm. 2) mengatakan “Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”.

Hasil belajar merupakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar. Hamalik (2001, hlm. 30) mengatakan bahwa bukti nyata individu telah belajar adalah telah terjadinya perubahan pengetahuan, sikap atau tingkah laku pada individu tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sehubungan dengan pendapat di atas, maka Wahidmurni, dkk. (2010, hlm. 18) menjelaskan bahwa “Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya”.

Berdasarkan pemahaman hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar mereka. Hasil belajar juga bisa dalam bentuk nilai, pengetahuan, sikap dan lain-lain yang telah mencapai tujuan dengan kemampuan memahami sesuatu yang telah diajarkan. Serta bukti nyata individu telah belajar adalah telah terjadinya perubahan pengetahuan, sikap atau tingkah laku dan ketrampilan padapeserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini ditulis kedalam 5 bab, yaitu bab I pendahuluan berisi : 1) latar belakang masalah, membahas tentang latar belakang pada penelitian ini yaitu permasalahan di SDN 024 Cobleng dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut. 2) identifikasi masalah, memaparkan masalah-masalah yang terdapat di SDN 024 Cobleng. 3) rumusan masalah, merumuskan masalah atau memaparkan sesuai dengan identifikasi masalah. 4) tujuan penelitian, untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh dari model pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik. 5) manfaat penelitian, mencakup manfaat penelitian yang akan diperoleh guru, peserta didik, sekolah dan peneliti sebagai masukan arah yang lebih baik lagi. 6) definisi operasional, memaparkan penyimpulan terhadap pembatasan istilah sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah. 7) sistematika penulisan skripsi, mencakup urutan-urutan dalam penulisan skripsi serta hubungan dalam setiap bab agar terbentuk skripsi yang sistematis.

Bab II, di dalamnya terdapat kajian teori dan kerangka pemikiran, pada bab ini membahas kajian dari teori variabel-variabel yang dijadikan judul dalam penelitian. Dalam pembahasan ini terdiri dari: kajian teori, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

Bab III metode penelitian, dalam bab ini menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan penelitian, sehingga akan memperoleh kesimpulan. Bagian ini terdiri dari: metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknis analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini membahas hasil dari temuan penelitian berdasarkan pengolahan data penelitian yang telah dilakukan, serta membahas temuan penelitian untuk menjawab dari pertanyaan penelitian.

Bab V terdapat Simpulan dan Saran, bab ini terdiri dari simpulan dan saran, dimana simpulan merupakan uraian pembahasan hasil penelitian untuk menjawab dari rumusan masalah. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang dibuat dan ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian hal yang sama.