**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dengan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas.

Berdasarkan perubahan zaman tersebut menuntut para guru harus bisa lebih kreatif dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, karena cenderung anak masih senang bermain, bila di bandingkan belajar.

Pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual, atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung).

Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka sekolah seyogianya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pembelajaran yang dibacanya atau dijelaskan guru, membuat karangan, dan menyusun laporan

Dalam UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sisdiknas*,* dikatakan 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, akhalak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sebagai seorang guru tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan atau materi yang akan di sampaikan pada pembelajaran di kelas saja, akan tetapi guru harus dapat menguasai pendekatan, model pembelajaran, dan metode pembelajaran yang harus di sesuai dengan keadaan siswa dan lingkungannya, sehingga dapat mendukung siswa untuk berfikir kritis, logis, pedagogik, menggunakan cara yang efektif, efisien serta dapat menumbuhkan diantaranya sikap disiplin, ilmiah, rasa tanggung jawab, percaya diri dan disertai iman dan taqwa.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan.Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini yaitu menggunakan pendekatan tradisional, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan berlangsung satu arah, contoh metodenya yaitu metode ceramah.Pada zaman yang sudah maju dan sudah memiliki teknologi yang canggih ini pembelajaran dengan menggunakan metode satu arah atau ceramah kurang cocok diterapkan pada anak, karena metode tersebut kurang memicu siswa untuk belajar secara aktif dan berfikir kritis dalam menerima materi pembelajaran. Jika guru tetap menggunakan metode pembelajaran ceramah, siswa dalam pembelajaran di kelas akan lebih cepat bosan dan jenuh, dalam menyimak materi dari guru.

Perkembangan zaman menuntut bidang pendidikan untuk bisa ikut berkembang. Pembentukan karakter yang akan dibentuk pada siswa dalam proses belajar merupakan satu tujuan dari perkembangan kurikulum terutama kurikulum 2013. Di karena permasalahan tersebut maka guru dalam pembelajaran di kelas harus menggunakan beberapa metode dan model pembelajaran yang menarik, dan bisa membuat siswa menjadi aktif, diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)*.*

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berbasis dengankan masalah. Siswa akan diberikan permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir secara kritis. Penyampaian materi dengan timbulnya peran aktif dari siswa merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pembelajaran yang dirasa dapat menumbuhkan motivasi siswa serta dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa dengan peran aktif dari siswa tersebut.

Dari permasalahan inilah peneliti termotivasi untuk mengambil judul ”Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tentang Tema Indahnya Kebersamaan Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku. (Penelitian Tindakan Kelas ini Pada Siswa Kelas IV SDPN Sabang Bandung)”

1. **Identifikasi Masalah**

Setelah mengamati kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan pribadi maupun hasil pengamatan teman sejawat adanya ketidaktuntasan siswa dalam memahami materi, maka masalah yang ditemukan adalah:

1. Kurangnya termotivasinya siswa selama mengikuti pembelajaran
2. Metode yang digunakan hanya berpusat kepada guru
3. Proses pembelajaran yang tidak menarik, sehingga siswa merasa jenuh.
4. Dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif karena tidak banyak mendapat kesempatan berbicara.
5. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut secara umum: “apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD”. Agar penelitian ini lebih terarah maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas IV SDPN Sabang Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas IV SDPN Sabang Bandung?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDPN Sabang Bandung?
4. **Pembatasan Masalah**

Untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah maka pokok permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek tertentu, yaitu:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar di kelas empat yang efektif, inovatif, siswa menjadi aktif, dan pembelajaran berjalan menyenangkan.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu ukuran tingkah laku yang dicapai melalui belajar.
3. Pembelajaran dikelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dilaksanakan agar tercapainya hasil pembelajaran yang lebih baik.
4. Pengelompokkan siswa dalam pembelajaran ini dilaksanakan agar mempermudah siswa dalam proses belajar.
5. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dilihat melalui hasil tes aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diberikan pada setiap siklus (penilaian proses dan hasil).
6. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV SDPN Sabang Bandung.
7. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan batasan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Percobaan Negeri Sabang Bandung.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sesuai dengan masalah yang telah dikemukakan secara khusus yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran di kelas IV SD melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kelas IV SD melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Guru dapat menggunakan hasil penelitian sebagai tolak ukur untuk evaluasi dan memperbaiki kekurangan agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
5. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan pendidikan, terutama guru di kelas IV SD.

1. Menambah pengetahuan dalam mengelola perencanaan dan aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa kelas IV SD.

PTK ini juga bermanfaat untuk:

1. Bagi siswa
2. Dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan berpikir kritis.
3. Dapat meningkatkan keaktifan pada pembelajaran di kelas.
4. Meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Bagi Guru
7. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan guru melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan dalam pelaksanaan tugas profesinya.
8. Memberikan sumbangan pemikiran tentang pentingnya memilih dan menerapkan pola pendekatan dan strategi pembelajaran dalam proses pembelajran di kelas IV agar lebih menarik, aktif dan diminati siswa hingga akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.
9. Sebagai bahan masukan dalam memilih strategi pembelajaran di kelas IV yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan belajar.
10. Bagi SDPN Sabang
11. Memberikan gagasan baru dalam pembelajaran di kelas IV SD untuk meningkatkanpemahamandan motivasi belajar siswa.
12. Diharapkan menjadi input bagi sekolah dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan para guru dalam meningkatkan efektifitas dan kreatifitas pembelajaran di kelas.
13. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
14. Menambah wawasan bagi Mahasiswa PGSD dalam menghadapi profesi guru nanti.
15. **Kerangka Pemikiran**

Model *Problem Based Learning* (PBL) diasumsikan dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna, dan siswa lebih memahami konsep pembelajaran. Menurut Nurhadi (2004: 109) “Pembelajaran Berbasis Masalah yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran”.

*Problem Based Learning* (PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata.

Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) diperkirakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya siswa kelas IV. Penguasaan materi pembelajaran salah satunya dapat diukur dengan membentuk siswa menjadi kelompok dan diajak untuk bermain sambil belajar sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa untuk aktif dalam memimpin, bekerjasama, dan berpendapat dalam kelompoknya sehingga timbul suasana belajar yang interaksinya tidak hanya dengan guru saja. Metode seperti ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

1. **Asumsi**

Pengertian asumsi menurut arti kata (dalam <http://arti-kata.com/22102/asumsi.html>) adalah satu dugaan yang diterima sebagai dasar; dua landasan berpikir karena dianggap benar;meng·a·sum·si·kan, menduga; memperkirakan; memperhitungkan; meramalkan.

Dalam penelitian ini peneliti berasumsi:

1. Model pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan sangat menikmati belajar karena disisipkannya pembelajaran yang tidak siswa sadari secara langsung.
2. *Problem Based Learning* Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.
3. **Hipotesis**

Menurut FN. Kerlinger (dalam Ir. A. Tohardi, M.M., 2008:94) yang dimaksud dengan hipotesis adalah kesimpulan sementara tentang hubungan dua variabel atau lebih. Untuk itu pengertian dari hipotesis coba dijabarkan lebih lanjut menjadi: suatu pernyataan yang dirumuskan dalam bentuk yang harus dapat diuji dan menjelaskan bentuk hubungan yang ada antara dua atau lebih variabel. Pernyataan tersebut masih bersifat jawaban sementara dari suatu permasalahan penelitian.

Menurut Trelease (1960) yang dikutip oleh Zainal Mustafa, EQ 1996 (dalam Ir. A. Tohardi, M.M. 2008:94) yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati. Sedangkan menurut Good dan Scates 1954 yang juga dikutip oleh Zainal Mustafa, EQ 1996 (dalam Ir. A. Tohardi, M.M. 2008:94) mendefinisikan hipotesis sebagai sebuah tafsiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta atau kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah penelitian selanjutnya.

Sementara itu Manasse Malo dan kawan-kawan 2000 (dalam Ir. A. Tohardi, M.M. 2008:94) berkesimpulan bahwa:

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang dirumuskan dalam bentuk yang harus dapat diuji dan menjelaskan bentuk hubungan yang ada antara dua atau lebih variabel dan pernyataan tersebut masih merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan penelitian.

Peneliti berasumsi bahwa berdasarkan kerangka teoritik diatas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut, “Penerapan Model *Problem Based Learning* dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tentang Tema Indahnya Kebersamaan Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku. (Penelitian Tindakan Kelas ini Pada Siswa Kelas IV SDPN Sabang Bandung)

1. **Definisi Operasional**
2. *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) menurut Tan, 2003 (dalam Rusman, 2012: 229) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, meguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.
3. Motivasi belajar menurut Suryabrata (dalam Raniyati, 2010: 15) adalah keadaan dalam keadaan pribadi orang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan berbagai aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan
4. Hasil belajar menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller (dalam Rusmono, 2012: 7) adalah semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda. Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. . Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku seperti contoh di atas.