**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbangnyakemampuan kognitif,afektif dan psikomotor, misalnya pembelajaran yang monoton dariwaktu kewaktu,guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat merasa bosan dan kurangnya minat untuk belajar. Dari masalah tersebut seorang guru harus selalumeningkatkan kualitas dan kuantitas kita sebagai tenaga pengajar dan pendidik agar dapat menambah wawasan luas dalam pengetahuan, metode dan model pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenih dan bosan. Serta kita dapat memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa aktif dan dapat berkomunikasi untuk mengemukakan penapatnya.

Dalam hal permasalahan ini model-model yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sangatlah bermacam-macam.Mulai dari *Cooperative Learning* dan *Scientific* serta jenis model-model yang sangat beragam macamnya misalnya *picture and picture*, jigsaw, NHT (*Numbered Head Together*),*talking stick*, PBL (*Problem Based Learning*),DL (*Discovery Learning*), PJBL (*Project Based Learning*) dan lain-lain.

Model  *problem based learning*  adalah model pembelajaran  dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga  siswa dapat  menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh  kembangkan  keterampilan yang  lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep- konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.*Problem based learning*  ataupembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau  masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Rubahnya suatu tatanan kurikulum juga berarti menuntut guru untuk mau merubah suatu proses pengajaran dari metode-metode yang sudah lama atau jadul.

Seringkali masalah yang ditimbulkan pada KTSP adalah kurang baiknya model dan metode yang kurang cocok untuk diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga kondisi awal yang dirasakan oleh siswa sangat monoton, jenuh, dan cenderung siswa tidak konsentrasi dan ngantuk karena model pembelajaran yang di berikan itu-itu saja misalnya metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Peserta didik tidak diikut sertakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

*Menurut Finkle dan Trop*menyatakan bahwa PBL merupakan pengembangan kurikulum dan *system* pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam kehidupan sehar-hari (1995).

Kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan interaksi yang paling penting karena dapat menjalin komunikasi dengan kelompok atau dengan orang lain. Kerjasama dalam pembelajaran bisa menjadi suatu model pembelajaran yang dapat memberikan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik secara personal ataupun kelompok menumbuhkan rasa tanggungjawab dan gotong-royong dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam proses kegiatan pembelajaran selain menggunakan model pembelajaran yang menarik kita juga harus bisa mengukur hasil dari model yang kita gunakan. Diantaranya adalah prestasi belajar bagi siswa itu sangat penting, prestasi belajar siswa merupakan kebutuhan untuk mengatasi hambatan,melatih kekuatan,berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin.

*Menurut Thursan Hakim* mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian anusia,dn perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan dan sikap(2000:1)*.*

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar yang terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri beserta masyarakat.

Sehingga dapat disimpulakan bahwa pendidikan mengandung makna yaitu usaha manusia untuk menyiapkan diri dalam perannya dimasa yang akan datang bahwa setiap manusia yang lahir kedunia berhak untuk mendapatkan suatu pendidikan yang layak. Pada zaman era globalisasi ini setiap manusia wajib menempuh bangku sekolah yaitu maksimal 9 tahun yaitu: SD, SMP, SMA, dan bila mampu dapat di lanjutkan ke perguruan tinggi atau dilanjut ke universitas.

*Menurut H. Horne*pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan menurut H. Horne pendidikan itu sangat melekat dalam diri kita dan akan kekal sampai kita mati dan pendidikan itu merupakan pembentukan suatu emosional yang ada dalam diri setiap seseorang. (<http://mtk2012unindra.blogspot.com/2012/10/definisi-metode-pembelajaran-menurut.html>).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam  pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

Makna pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna pada pembelajaran tematik terpadu artinya, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep yang lain yang sudah mereka pahami.

Dalam kurikulum 2013 ini memberikan suatu tatanan baru dalam proses pembelajaran, yang lebih terstruktur seperti adanya suatu tema yang akan dipelajari oleh siswa.

Hasil observasi di lapangan, permasalahan yang ditemukandi SDN Pakutandang 02 yaitu guru mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat klaksikal atau mengunakan model pembelajaran ceramah dan terkadang diselingi oleh tanya jawab dengan peserta didik pembelajarn ini sangat bersifat monoton dan membosankan.

Model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas III pada materi lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah adalah model *problem based learning*. Model ini sangat cocok dengan materi karena dalam proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan lebih berfokus pada siswa dan siswa lebih dituntut dapat berfikir kritis.

Pada kenyataannya, terdapat beberapa masalah yang terjadidi sekolah terutama dalam pemilihan strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang sangat menjenuhkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pakutandang 02 di kelas III dengan jumlah peserta didik 53 orang siswa yang terdiri dari 30 siswa perempuan dan 23 siswa laki-laki dan siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria ketuntasan miniml) sekitar 60 % dari 53 orang siswa. Dengan KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 70 dan rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut teridentifikasi beberapa kekurangan dari proses pembalajaran yang dilaksanakan yaitu kurangnya persiapan guru dalam penerapan model yang cocok dengan materi yang akan dipelajari,rendahnya kerasama peserta didik dalam proses pembelajaran, banyaknya faktor-faktor yang menyebabkan kerjasama dan prestasi di SDN Pakutandang 02 rendah, materi yang terlalu banyak sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar seperti siswa menjadi mengantuk dan hilang kefokusan dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis memilihmodel *problem based learning*sebagai solusi untuk mengatasi permasalahn yang terjadi. Pendekatan pada model *problem based learning*menggunakan pendekatan *scientific*.

Pendekatan *scientific* ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan proses pembelajaran dengan cara mengamati atau mengidentifikasi hal-hal yang merumuskan mengenai pertanyaan.

Model pembelajaran *problem based learning* memberikan suatu permasalahan sebagai pengantar dalam proses pembelajaran. Masalah-masalah yang diberikan ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan suatu permasalahan yang akan diajukan oleh guru baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan atau dalam bentuk soal carita.  Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning*adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan untuk memicu peserta didik dengan materi yang dibahas. Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat tertarik dalam suatu proses pembelajaran.

Pada model *problem based learning*  juga mengajak langsung para peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan suatu wawasan dan pemikiran peserta didik yang meluas,aktif dan kreatif, sehingga siswa terstimulus untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Selain memiliki wawasan yang luas, dengan penerapan model ini juga dapat membentuk karakter peserta didik yang lebih baik. Misalnya dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk bekerjasama dengan teman sekelompok. Kerjasama merupakan salah satu karakter yang dapat membentuk siswa menjadi lebih berkarakter.

Menurut Prof. Suyanto Ph.Dkarakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.Potensi karakter yang baik telah dimiliki tiap manusia sebelum dilahirkan, tetapi potensi tersebut harus terus-menerus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan sejak usia dini.

Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (fitrah-natural) dan lingkungan (sosialisasi atau pendikan-natural).Pendidikan merupakan salah satu wadah dalam menunjang pembentukan karakter tiap individu.SD (Sekolah Dasar) merupakan pendidikan awal penanaman karakter anak dalam perkembangan dirinya.

Pembelajara berbasis *problem based learning* ini dimaksudkan untuk memberikan ruang gerak berpikir yang bebas kepada siswa untuk mencari konsep dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang disampaikan dapat mereka pahami sendiri. Untuk mengarahkan siswa agar terlibat langsung dan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dari permasalahan di atas maka penulis ingin mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Bagi Siswa KelasIIIpada Materi Lingkungan Alam dan Buatan di Sekitar Rumah dan Sekolah”.

1. **Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian guru kurang menggunakan RPP dan kurang paham dalam membuat RPP yang baik dan benar.
2. Sebagian besar siswa belum mencapi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan pembelajarn di SDN Pakutandang 02 menunjukkan kerjasama yang belum maksimal.
3. Penbelajaran tidak memberikan model pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan di SDN pakutandang 02 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.
4. Pembelajaran *student center* tidak berlangsung sebagaimana seharusnya. Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sementara peserta didik pasif. Hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang interaktif.
5. **Rumusan Masalah**

 Atas dasar latar belakang dan identifikasi di atas maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang benar di kelas III SDN Pakutandang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dengan model *problem based learning*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan *problem based learning* di kelas III SDN Pakutandang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SDN Pakutadang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dapat meningkatkan kerjasama siswa?
4. Apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SDN Pakutadang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?
5. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diurutkan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Kerjasama dan prestasi belajar yang di ukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Dari sekian pokok bahasan pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pada pokok bahasan mengenai lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.
3. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa dalam materi lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah.
4. Obyek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa kelas III di SDN Pakutandang 02.
5. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, peneliti ini memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.Adapun tujuan umumnya yaitu ingin menerapkan metode pembelajaran *problem based learning* pada materi lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah pada siswa kelas 3 SDN Pakutandang 02 sehingga meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa.Dan tujuan khususnya yaitu:

1. Ingin menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan baik dan benar.
2. Ingin melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan *problem based learning* pada siswa kelas III dengan materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.
3. Ingin menerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SDN Pakutadang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dapat meningkatkan kerjasama siswa.
4. Inginmenerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SDN Pakutadang 02 pada mata pelajaran IPS dalam materi lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
5. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat secara teoritisnya yaitu:

1. Agar kerjasama siswa SDN Pakutandang 02 kelas III dalam materi lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *problem based learning* meningkat.
2. Agar prestasi belajar siswa kelas III SDN Pakutandang 02 meningkat pada materi lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sehingga mencapai suatu hasil pembelajaran yang lebik baik serta menumbuhkan suatu proses pembelajaran yang PAILKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Langsung Kreatif dan Menyenangkan).

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini terdiri dari manfaat bagi peserta didik, bagi guru, bagi sekolah, bagi peneliti. Dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi peserta didik
2. Dapat meningkatkan percaya diri dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Dapat berinteraksi dan berkomunikasi antara siswa dalam menyampaikan pendapatnya.
4. Dapat menceritakan kembali materi yang telah di sampaikan oleh guru.
5. Manfaat Bagi Guru
6. Dapat menggunakan metode dan model baru dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi peserta didik.
7. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih aktif sehingga peserta didik dapat ikut serta dalam proses pembelajaran.
8. Manfaat Bagi Sekolah
9. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kuantitas guru.
10. Dapat memajukan program pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang baru.
11. Manfaat Bagi Peneliti
12. Memberikan wawasan, teori, pengetahuan keterampilan bagi peneliti berikutnya.
13. Menambah pengetahuan dalam pengembangan model pembelajaran terutama model *problem based learning* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi siswa.