

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di dunia ini adalah hal yang sangat penting dan wajib untuk kehidupan manusia. Manusia yang selalu menimba ilmu pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih positif dan baik. Zaman sekarang tidak ada yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak dan tidak ada manusia yang menginginkan hasil yang sama-sama saja. Semuanya menginginkan hal yang lebih baik dalam kehidupannya.

Kemajuan yang sangat pesat mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi menuntut seorang guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan karena seorang pendidik sangat berperan penting untuk membelajarkan siswanya guna bekal masa depan yang lebih indah. Usaha seorang guru guna menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan tidaklah mudah, karena kualitas mengajar guru sekarang masih menggunakan cara konvensional. Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan berfikir secara ilmiah, kemampuan dalam perkembangan teknologi dan interaksinya dalam masyarakat. Pembelajaran yang masih seperti itu tidaklah efektif bahkan lebih ke arah yang membosankan dan monoton.

Guru merupakan pembimbing yang mempunyai peran penting dalam mengubah pola pembelajaran dari pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru (*teacher center learning*) ke pembelajaran konstruktivisme yang lebih berpusat pada siswa (*student center learning*) dengan menggunakan desain pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif misalnya menggunakan pendekatan PAKEM menggunakan model yang beraneka ragam sesuai materi yang disampaikan. Karena guru tidak hanya menyampaikan saja melainkan membimbing, memberikan informasi yang dapat melibatkan pengalaman untuk di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Untuk kepentingan tersebut, Pemerintah melakukan penataan baru terhadap kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Dengan tujuan untuk melanjutkan

pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Kurikulum 2013 dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dimulai dari kelas I, II, IV, dan V. Tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Selain itu pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam segi sikap, pengetahuan dan keterampilan antar mata pelajaran.

Dengan adanya pembelajaran tematik siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Utuh dalam arti pengetahuan dan keterampilan secara utuh, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Bermakna disini memiliki arti bahwa pada pembelajaran terpadu siswa akan lebih memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam satu pelajaran maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran terpadu lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 untuk siswa kelas I, II, IV, dan V. Tema yang dipilih berkenaan dengan kebersamaan karena memberikan makna yang substansial terhadap mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni-budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olah raga dan Kesehatan. Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah Dasar secara institusional telah diterima oleh seluruh SD, termasuk SD 2 Rendeng Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Tetapi dalam pelaksanaannya masih ada kendala yang teridentifikasi oleh peneliti.

Berdasarkan observasi pada tanggal 28 November 2018 di SD 2 Rendeng Kecamatan Kota Kabupaten Kudus ditemukan permasalahan lemahnya proses pembelajaran. Terbukti bahwa pembelajaran yang disampaikan masih berpusat pada guru (*teacher center learning*) hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi

hanya dengan menggunakan buku pegangan, lebih banyak pada ceramah dan memberikan latihan-latihan soal, belum menggunakan media pembelajaran yang menarik serta tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dalam kegiatan belajar permasalahan yang terlihat antara lain siswa belum terlihat secara aktif melainkan sibuk sendiri, merasa bosan dan kurang bersemangat, sebagian besar siswa belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan, belum terjalin kerjasama kelompok untuk mengerjakan tugas-tugas, siswa belum mengembangkan keterampilannya yang penting sudah mengerjakan soal yang diberikan. Pada mata pelajaran Matematika siswa masih bingung dalam materi pecahan dan hitung-hitungan, sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih sulit dalam memahami isi dongeng binatang (fabel) serta menceritakan kembali.

Dari permasalahan di kelas II SD 2 Rendeng Kecamatan Kota Kabupaten Kudus yang telah dipaparkan terdahulu, penelitian ini difokuskan perhatiannya pada proses pembelajaran tema “Kebersamaan”, yang fokus pembelajarannya telah diteliti adalah pengintegrasian mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Matematika, karena menurut wawancara yang dilakukan kepada guru kelas II SD 2 Rendeng Bapak Marsiyo, S.Pd menyatakan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang dilakukan oleh beliau, hal ini bisa dilihat dari hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) yang menunjukkan hasil yang relatif rendah. Batas minimal pada muatan Bahasa Indonesia 70 sedangkan pada Muatan Matematika 65. Namun, pada muatan Bahasa Indonesia hanya 38,46% (5 dari 13 siswa) yang mendapat nilai mencapai batas minimal atau tuntas, sedangkan 8 siswa belum tuntas (61,54%). Pada muatan Matematika hanya 30,77% (4 dari 13 siswa) yang mendapat nilai mencapai batas minimal atau tuntas, sedangkan 9 siswa belum tuntas (69,23%).

Maka salah satu upaya yang dilakukan untuk permasalahan tersebut adalah memperbaiki proses mengajar dengan merencanakan pembelajaran yang dapat memposisikan siswa untuk terlibat secara aktif, melatih untuk berfikir kreatif dan melakukan sebuah penemuan atau eksperimen dengan mengaitkan kehidupan sehari-harinya secara konkret pada lingkungan alam sekitar agar pada diri siswa

muncul antusiasme belajar terhadap pelajaran. Pelajaran tersebut dapat di implementasikan dengan menerapkan model pembelajaran yang menumbuhkan pemikiran siswa secara aktif, kreatif dan berfikir kritis dengan model pembelajaran berdasarkan masalah atau *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret.

Penerapan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret ini sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu pada materi Bahasa Indonesia dongeng binatang (fabel) dan untuk materi Matematika pecahan karena dapat mengidentifikasi masalah-masalah dan melakukan penyelidikan untuk masalah tersebut. Alasan pemilihan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret karena model tersebut sesuai dengan ruang lingkup yang dapat mengembangkan cara berfikir siswa secara ilmiah untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara melakukan penyelidikan atau pengamatan yang hasilnya akan disampaikan dalam bentuk laporan.

Suyanto (dalam Cahyo, 2018) menyatakan *Problem Based-Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran atau metode mengajar yang fokus pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri yang terlibat langsung secara aktif terlibat dalam pembelajaran berkelompok. PBL membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan mereka dalam memeberikan alasan dan berpikir ketika mencari data atau informasi agar mendapatkan solusi untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Istarani (dalam Sumarni, 2017) model *Problem Based-Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Winataputra (dalam Yupriyanti, 2015) media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa akan selalu ingat. Karena pembelajaran seperti ini dapat diartikan pembelajaran yang utuh sehingga dapat bermakna bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penerapan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar ini didukung oleh beberapa penelitian-penelitian lain, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2017) menunjukkan bahwa pada siklus I mencapai persentase 31,82%, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 81,82%, sedangkan kekurangan pada penelitian ini yaitu siswa masih malu-malu dalam bertanya tentang materi pembelajaran dan masih mengandalkan rekan yang pandai dalam mengerjakan tugas, semangat belajar siswa belum baik, serta siswa belum berani tampil ke depan kelas dengan inisiatif sendiri. Maka solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah dengan cara membangkitkan motivasi siswa agar lebih semangat dalam menerima pembelajaran dan berani tampil di depan kelas.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yupriyanti (2015) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran generatif berbantuan media benda konkret memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,80. Namun pada penelitian ini memiliki kekurangan yaitu siswa seharusnya berupaya untuk membangun pengetahuannya sendiri, membangun pengetahuan dari berbagai sumber, mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata serta menjadikan guru hanya sebagai fasilitator. Maka solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah guru seharusnya selalu berinovasi menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta dapat menarik perhatian siswa agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. hal tersebut dapat diatasi dengan mampu memfasilitasi proses belajar siswa menjadi lebih baik, dan guru hendaknya memperhatikan serta menggunakan berbagai media yang ada, terutama media konkret untuk menurunkan keabstrakan dari suatu materi pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berhasil dengan lebih baik dan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Penerapan Model *Problem Based-Learning* berbantuan Media Konkret untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Tema 7 Kebersamaan” dengan muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret pada kelas II SD 2 Rendeng Kudus?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II SD 2 Rendeng Kudus dengan penerapan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret?
3. Bagaimana peningkatan pengetahuan siswa kelas kelas II SD 2 Rendeng Kudus dengan penerapan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret pada kelas II SD 2 Rendeng Kudus.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas II SD 2 Rendeng Kudus dengan penerapan model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret.
3. Menemukan peningkatan pengetahuan siswa berbantuan media konkret pada siswa kelas II SD 2 Rendeng Kudus dengan menerapkan model *Problem Based-Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun secara teoritis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat menambah pengetahuan tentang salah satu model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

a. Bagi Peneliti

Dari hasil kegiatan ini memberikan banyak pengalaman, wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi dan mengatasi segala permasalahan yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang dikelolanya sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

c. Bagi Siswa

Melalui model *Problem Based-Learning* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar dengan menimbulkan rasa nyaman sehingga dapat berfikir kreatif, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerjasama dengan siswa yang lain.

d. Bagi Sekolah

Sebagai alat evaluasi sekolah serta menambah referensi dan wawasan guru dalam memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran khususnya pada kemajuan sekolah pada umumnya.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD 2 Rendeng Kudus kecamatan Kota Kabupaten Kudus dengan sampel siswa kelas II semester 2 tema 7 Kebersamaan, subtema 3 Kebersamaan di Tempat Bermain dengan pembelajaran ke 1 dan 3 dan subtema 4 Kebersamaan di Tempat Wisata dengan pembelajaran ke 1 dan 6 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya] berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah subtema 1 dan 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika yang dapat dilihat di bawah ini:

a. Bahasa Indonesia

- 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.9 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

b. Matematika

- 3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini, ditujukan bagi pembaca untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam pemaknaan. Judul dalam penelitian ini yaitu “Penerapan Model *Problem Based-Learning* Berbantuan Media Konkret untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Tema 7 Kebersamaan”. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Model *Problem Based-Learning*

Model *Problem Based-Learning* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan kepada siswa adapun langkah-langkah model *Problem Based-Learning* yaitu mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa agar belajar, memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, kemudian menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu tindakan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran berhasil, Hasil belajar sendiri mencakup dari ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Indikator dari pengetahuan untuk muatan pelajaran Matematika yaitu pemahaman, penyajian dan penafsiran, penalaran, dan pemecahan masalah, sedangkan untuk Bahasa Indonesia menggunakan indikator pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dan pada penilaian keterampilan yaitu mengukur aktivitas siswa.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan keterampilan yang dapat mencerminkan kualitas mengajar guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Kualitas tersebut berpengaruh untuk membentuk pribadi guru. Jika guru memiliki kualitas yang baik, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan begitupula sebaliknya.

4. Media Konkret

Media merupakan alat perantara. Dalam dunia Pendidikan dikenal sebagai media pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, berfungsi memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan lebih maksimal dalam memahami pengetahuan yang diajarkan. Media konkret merupakan suatu objek asli maupun tiruan yang dapat dilihat, diraba dan berwujud yang digunakan untuk menyalurkan rangsangan kepada siswa dengan tujuan dapat mengembangkan ketrampilan, minat dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung sehingga pembelajaran tercapai.

