

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia. Pendidikan memberikan pengaruh terhadap hasil kerja manusia itu sendiri, oleh karenanya pemerintah memberikan anjuran agar setiap orang mendapatkan pendidikan sejak dini. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan 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 tanggung jawab.

Pendidikan selalu berubah-ubah terkait dengan perkembangan kurikulum. Menjadi wujud nyata dari perkembangan pendidikan. Kurikulum senantiasa dikembangkan mengikuti perkembangan zaman, namun tetap disesuaikan dengan karakter bangsa. Berkaitan dengan pembaharuan kurikulum, perlu diterapkan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter guna membekali siswa dengan berbagai kemampuan. Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan pendidikan terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum 2013 oleh pemerintah merupakan langkah tepat untuk memperbaiki berbagai kompetensi pendidikan. Sanjaya (2011 : 3-4) mengatakan kurikulum adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah asal kegiatan tersebut ada dibawah tanggung jawab guru (sekolah). Proses pembelajaran yang dilakukan anak didik baik disekolah maupun di luar sekolah hal yang harus dipahami, kaitannya sangat erat dengan evaluasi keberhasilan pelaksanaan suatu kurikulum, yaitu bahwa pencapaian target pelaksanaan suatu kurikulum tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menguasai seluruh isi materi pelajaran seperti yang tergambar dari hasil tes sebagai produk belajar, akan tetapi juga harus dilihat proses atau kegiatan siswa

sebagai pengalaman belajar. Yang dimaksud dengan kegiatan itu tidak terbatas pada kegiatan intra maupun ekstra kurikuler. Misalnya kegiatan anak mengerjakan pekerjaan rumah, mengerjakan tugas kelompok, mengerjakan observasi, wawancara, dan lain sebagainya, itu merupakan bagian dari kurikulum, karena memang pekerjaan-pekerjaan itu adalah tugas yang diberikan guru dalam rangka mencapai tujuan pendidikan seperti yang diprogramkan oleh sekolah.

Winarno (2012 :37) menyatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran PPKn kurikulum baru yang 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 tanggung jawab. Sedangkan muatan Bahasa Indonesia Susanto (2016 :245) mengungkapkan bahwa tujuan Bahasa Indonesia antara lain agar siswa memiliki keragaman membaca, meningkatkan karsa sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupan.

Tenaga pendidikan dalam hal ini adalah guru juga sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran didalam kelas dari suatu keberhasilan pendidikan. Berdasarkan yang ada dilapangan banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran masih kurang variatif, inovatif dan kreatif. Siswa kurang aktif dalam proses belajar, siswa lebih banyak mendengarkan, menulis dan menghafal sehingga siswa belum dapat memahami konsep dalam materi yang diajarkan. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, sehingga siswa terbiasa untuk mengingat dan sulit untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya pintar teori akan tetapi tidak paham dengan konsep yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN 02 Kayen Pati, pada tanggal 2 November 2018 kegiatan belajar mengajar guru belum menerapkan model pembelajaran, guru hanya memakai strategi

ceramah saja sehingga siswa mudah bosan. Guru juga belum menerapkan strategi yang tepat dengan kondisi kelas. Sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia karena pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dianggap sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan semata kurang menekan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar yang mengakibatkan hasil belajar PPKn dan Bahasa Indonesia siswa disekolah masih sangat rendah. Motivasi belajar siswa di SDN 02 Kayen Pati cenderung sangat kurang karena dibuktikan dengan nilai pelajaran yang kurang dari KKM, kebiasaan dan percaya diri siswa tidak percaya diri karena takut dengan guru dan takut menjawab pertanyaan jika salah. Shoimin (2014 :130) menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari. Dan peneliti ini menggunakan media palar (papan putar) yang dimana siswa memutar papan lingkaran yang ada gambarnya dan gambar tersebut berhenti apa arah panah. siswa akan fokus untuk mencari permasalahan dari suatu materi yang telah di ajarkan dengan demikian siswa diharapkan menemukan teks non fiksi dan bentuk keragaman suku bangsa, sosila dan budaya di Indonesia, supaya siswa aktif dalam pembelajaran tersebut.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* di perkuat dengan peneliti yang dilakukan oleh Sukaptiyah (2015). Dari hasil penelitian mengemukakan bahwa metode *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada kelas IV SD Negeri 1 Mongkrong, Wonosegoro semester 1 tahun ajara 2014/2015. yang terdiri atas 19 siswa yaitu 10 laki-laki dan 9 perempuan. Proses belajar Pkn materi proses perumusan pancasila dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari 8 siswa (72.7%) yang mendapat nilai tuntas menjadi 11 siswa (100%). Terjadi peningkatan sebanyak 3 siswa (27,3%) dan nilai rata-rata kelas dari 77,8 menjadi 83,5 meningkat sebesar 5,7.

Dari permasalahan yang ditemukan di atas perlu dicari strategi yang baru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan

kompetensi baik dalam ranak kognitif, afektif, dan spikomotorik. Oleh karena itu guru berperan tenting sekaligus tanggung jawab dalam mengajar atau proses belajar mengajar untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Berdasarkan penerapan tersebut maka peneliti tertarik melakukan tindakan kelas dengan judul **”Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Patar Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn di SDN 02 Kayen”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan putar (patar) pada Tema 7 kelas IV A SDN 02 Kayen?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelejaran Bahasa Indonesia dan PPKn pada Tema 7 kelas IV A SDN 02 Kayen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan putar (patar)?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn berbantuan media papan putar (patar) di Tema 7 kelas IV A SDN 02 Kayen?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn melai model pembelajaran *Problem Lased Learning* berbantuan media papan putar pada Tema 7 kelas IV SDN 02 Kayen.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn pada Tema 7 kelas IV SDN 02 Kayen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan putar.
3. Meningkatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn berbantuan media papan putar Tema 7 kelas IV SDN 02 Kayen.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pada peneliti ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan di jelaskan sebagai berikut.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dunia kependidikan dalam pembelajaran. Terutama dalam bidang pendidikan pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku dalam hal penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah bagi peneliti, bagi guru, bagi siswa, dan bagi sekolah yang akan di jelaskan sebagai berikut.

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan penelitian dan hasil penelitian ini dapat menggunakan cara meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diterapkan ketika sudah mengajar di kelas.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam proses pembelajaran yaitu dalam menggunakan Model PBL yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn, serta dapat memberikan dorongan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia dan PPKn melalui Model PBL dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

#### **d. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD O2 Kayen, dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran di sekolah.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SD 2 Kayen bersampel siswa kelas IV semester II tema 7 Indahnya Keragaman di

Negeriku dan Subtema 2 yaitu Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4, Subtema 3 yaitu Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pembelajaran 3 dan 4, dengan Kompetensi Inti yaitu (1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang di anutnya, (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (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, sekolah, dan tempat bermain. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia yaitu 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Dan Kompetensi Dasar PPKn yaitu 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

### **1.6 Definisi Operasional Variabel**

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* merupakan suatu proses belajar mengajar dimana siswa terlebih dahulu mengobservasi fenomena. Selanjutnya siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, tugas merangsang untuk berfikir dalam memecahkan masalah yang ada. Dari suatu masalah yang diangkat menjadi materi dimana peserta didik berusaha memahami apa yang menjadi masalah dan kemudian menyelesaikan masalah tersebut. Penerapan pembelajaran berbasis masalah akan membantu siswa untuk memecahkan masalah sesuai dengan konsep pemahaman sendiri. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan siswa didorong untuk memecahkan masalah dalam situasi nyata.

### **1.6.2 Keterampilan Guru**

Guru yang kreatif dapat meningkatkan semangat dan suasana pembelajaran yang efektif. Guru juga harus memiliki kompetensi yang sesuai untuk mengelola pembelajaran yang baik dan bermakna. Guru merupakan seorang pemimpin di kelas dalam pembelajaran dan bertanggung jawab terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap program pembelajaran.

### **1.6.3 Aktivitas Siswa**

Proses pembelajaran aktivitas menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga para siswa dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi. Aktivitas pembelajaran dapat mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, hubungan orang tua dengan guru, dan siswa dengan guru.

### **1.6.4 Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2016 :5) menjelaskan bahwa Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik yang dihasilkan selama kegiatan pembelajaran yaitu mencakup tiga aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai

hasil belajar merupakan acuan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa selama proses belajar yang diwujudkan melalui nilai KKM.

Penelitian ini fokus terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya materi hafalan, belum mengerti cara menulis yang baik, kurangnya variasi saat proses pembelajaran, minat belajar siswa yang masih rendah dan kurangnya keterampilan mengajar yang dimiliki oleh guru.

#### **1.6.5 Media Papan Putar (Patar)**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Media pembelajaran papan putar adalah sebuah media dua dimensi manipulatif yang terdiri atas papan berbentuk lingkaran yang terbuat dari papan dengan penyangga kayu. Papan lingkaran di bagi menjadi enam bagian sesuai dengan bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di dalamnya terdapat cerita yang menitikberatkan antara materi nonfiksi dan keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

#### **1.6.6 PPKn**

Materi yang diambil kali ini mengenai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terdapat pada Kompetensi Dasar 1.4 mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan. 3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan. 4.4 menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya dari Sabang sampai Merauke. Keragaman merupakan suatu kondisi pada kehidupan masyarakat perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, agama, ras, serta budaya. Keragaman yang ada di Indonesia adalah kekayaan dan

keindahan bangsa Indonesia. Masyarakat bisa mendorong keragaman tersebut untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan nasional menuju Indonesia yang lebih baik.

### **1.6.7 Bahasa Indonesia**

Materi yang diambil kali ini mengenai teks nonfiksi dan gagasan pokok yang terdapat pada Kompetensi Dasar 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Nonfiksi yang dimaksud untuk menyampaikan sesuatu yang bukan bersifat imajinatif, tetapi sesuatu yang ada dan dapat ditemukan secara empirik. Bacaan nonfiksi yang disampaikan dan dikemas dengan cara-cara cerita sebagaimana halnya bacaan yang menarik seperti cerita fiksi dan tidak bersifat mengurai juga akan menjadi bacaan yang menarik seperti cerita fiksi. Maksud dari peneliti nonfiksi bukan cerita melainkan kebenaran yang tidak terlalu penting, namun sama-sama menampilkan cerita yang banyak disukai oleh anak-anak.

Cara menentukan gagasan pokok pada paragraf yaitu, membaca seluruh kalimat dalam paragraf, menandai kalimat awal, kalimat akhir, atau kalimat awal dan kalimat akhir pada paragraf.