

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keragaman dalam masyarakat dan pemerintah di Indonesia sangat erat dengan dunia pendidikan, dengan kata lain masyarakat dan pemerintahan tidak dapat dipisahkan dengan dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk melakukan pengembangan kemampuan dan kepribadian di dalam sekolah. Tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menyenangkan dan siswa dapat memahami materi yang diberikan guru dalam belajar. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Triwiyanto (2014: 2) menyebutkan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini, siswa disajikan pembelajaran yang terintegrasikan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran yang di jadikan satu dalam sebuah tema. Dalam pembelajaran tematik ini salah satu pelajaran yang terintegrasikan yakni mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memfokuskan kajiannya pada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antar manusia. Sedangkan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan tata cara berkomunikasi dengan baik, lisan maupun tulis.

Berdasarkan hasil wawancara prasiklus dengan guru kelas IV yang bernama Sutomo, S.Pd, SD pada tanggal 30 November 2019, dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 diperoleh data hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Jumlah siswa keseluruhan SDN 4 Kalipucang Wetan sebanyak 21, hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa sedangkan 11 siswa

masih belum mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai tertinggi hasil wawancara prasiklus 85 sedangkan nilai terendah 60. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan persentase ketuntasan prasiklus siswa sebesar 47.61% sedangkan persentase siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 52.39% yang artinya hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan masih rendah.

Dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 4 Kalipucang Wetan pada tanggal 30 November 2019, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menunjukkan beberapa permasalahan yang mengarah pada kurangnya tingkat Pemahaman konsep siswa dalam memahami suatu materi masih rendah, ditemukan beberapa siswa kurang menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Selain itu siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kenyataannya pembelajaran sudah berjalan aktif, namun belum terbentuknya kerjasama secara kelompok karena saat dilaksanakan diskusi kelompok, hanya didominasi oleh siswa yang secara kemampuan lebih pandai, sedangkan siswa yang kurang pandai hanya diintruksikan guru bertanya kepada siswa yang pandai tanpa diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya. Pada saat kegiatan pembelajaran guru kurang mampu dalam menggunakan media pembelajaran, serta siswa. Oleh sebab itu, guru yang mengajar di kelas IV dapat membangkitkan kemampuan pemahaman konsep siswa melalui pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Observasi yang dilakukan di kelas IV tema 7 indahny keragaman di negeriku 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan 2 indahny keragaman budaya negeriku yang berfokus pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia, terdapat beberapa temuan meliputi belum menggunakan media disetiap pembelajaran, guru hanya terpaku pada buku pegangan saja.

Berdasarkan kondisi tersebut, untuk memecahkan masalah diperlukan tindakan alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam hal ini peneliti

merancang pembelajaran kooperatif yang membuat siswa aktif dalam berdiskusi, menganalisis dan mengemukakan gagasannya sehingga pemahaman konsep siswa meningkat. Penerapan model pembelajaran yang inovatif juga menjadikan suasana proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran juga akan memudahkan keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan konsep materi pembelajaran dan akan tercipta peningkatan siswa dalam memahami sebuah konsep materi yang dijelaskan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* biasa dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dimana dengan pembelajaran tersebut guru tidak menggunakan model konvensional dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan sehingga keterampilan guru bisa meningkat. Model pembelajaran *Problem Based Learning* bisa mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan topik permasalahan yang disediakan sehingga pemahaman konsep siswa bisa meningkat dengan baik. Hal tersebut dipertegas pendapat Menurut Cahyo (2013:283) model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. Sehingga siswa dapat mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah serta membangun pengetahuan baru. Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berpusat pada siswa, realistik dengan kehidupan siswa, dan dapat memupuk sifat inkuiri siswa (Trianto, 2011:96-97). Dengan diterapkannya pendekatan saintifik yang berada dalam kurikulum 2013 dan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa siswa tema 7 indahny keragaman di negeriku yang bermuatan Bahasa Indonesia dan IPS.

Selain penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*, media pembelajaran juga dijadikan penunjang dalam meningkatkan

pemahaman konsep siswa. Media Kartu Gambar Ilustrasi adalah media yang hanya menadalkan indera penglihatan dan dapat menjelaskan atau menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang berupa foto atau gambar agar mudah dipahami. Media Kartu Gambar Ilustrasi di desain untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi tertarik untuk ikut belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara” dapat mengatasi dampak-dampak permasalahan yang ditulis peneliti diatas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Ilustrasi Kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara?
2. Bagaimanakah Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Ilustrasi Kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara?

C. Tujuan Penelitian

- 1 Mendeskripsikan Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Ilustrasi Kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara?
- 2 Mendeskripsikan Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Ilustrasi Kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara?

D. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian dapat menambah pengetahuan maupun wawasan serta pemahaman peneliti terhadap penggunaan model

pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara dan memberikan dampak positif terhadap pendidikan dalam mengembangkan keilmuan peneliti melalui karya ilmiah

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran tema indah nya keragaman di negeriku

2. Bagi Guru

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta memudahkan dalam penyampaian materi tema indah nya keragaman di negeriku

3. Bagi Sekolah

Penggunaan model *Problem Based Learning* membantu menciptakan inovasi pembelajaran dan memperbaiki sistem pembelajaran disekolah tersebut

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai syarat kelulusan dalam menempuh Sarjana (S1) dan memberikan pengalaman peneliti dalam menerapkan model inovatif yang bisa diterapkan saat mengajar nantinya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada pembelajaran tema indah nya keragaman di negeriku dengan sub tema 1 dan 2 dalam pembelajaran 3 dan 4 yang bermuatan Bahasa Indonesia dan IPS dengan fokus meningkatkan pemahaman konsep siswa melalu model *Problem Based Learning* kelas IV SDN 4 Kalipucang Wetan Jepara.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman dan persamaan makna, maka peneliti akan menguraikan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif yang berbasis masalah. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah ini, siswa dihadapkan dengan satu topik masalah yang nantinya akan dipecahkan. Salah satu keunggulan model pembelajaran ini merupakan siswa dilibatkan secara langsung pada proses belajar sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuannya. Tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah cara memanfaatkan masalah untuk dipecahkan serta mengembangkan kemampuan berfikir melalui pengalaman nyata (permasalahan dalam kehidupan sehari-hari). Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu (1) orientasi siswa kepada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing siswa menyelidiki individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Pemahaman Konsep Siswa

Pemahaman konsep siswa merupakan tercapainya tujuan akhir dari proses pembelajaran yang ditandai perubahan perilaku individu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil pemahaman konsep siswa aspek kognitif dimaksudkan hasil yang diperoleh pada akhir pembelajaran yang diukur dengan tes dan mencapai ketuntasan belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal 75. Sedangkan untuk mengukur ranah afektif dilakukan pada saat siswa melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pada aspek psikomotorik

diukur dengan pada saat siswa melakukan percobaan pada lembar kegiatan siswa (LKS) yang dilakukan secara kelompok.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang guru pada saat mengajar. Keterampilan ini berguna untuk membimbing siswa dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Keterampilan dasar guru dalam mengajar antara lain: (1) Keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan bertanya, (3) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (6) keterampilan mengelola kelas, (7) keterampilan perseorangan, (8) keterampilan menutup pelajaran.

4. Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku

Merupakan tema yang ada didalam kurikulum 2013 kelas IV tema 7 yang mempunyai berbagai muatan antara lain Bahasa Indonesia, IPS, IPA, PPKn, dan SBDP. Penelitian ini pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang bermuatan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada pembelajaran 3 dan 4, dengan kompetensi dasar (KD) muatan Bahasa Indonesia 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks dan 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan bahasa sendiri sedangkan kompetensi dasar (KD) muatan IPS fokus pada 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang.

Subtema 2 indahnnya keragaman budaya negeriku bermuatan Bahasa Indonesia dan IPS pada pembelajaran 3 dan 4, dengan fokus kompetensi dasar (KD) muatan Bahasa Indonesia 3.7 menggali

pengetahuan baru yang terdapat pada teks dan 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan bahasa sendiri sedangkan kompetensi dasar (KD) muatan IPS fokus pada 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang.

