

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar bagi setiap individu dalam era globalisasi. Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang harus terus diupayakan. Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut yaitu dengan mengubah paradigma pendidikan dari pengajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*).

Teacher Centered Learning (TCL) yaitu model pembelajaran yang lebih banyak mendengarkan materi oleh guru yang ada di dalam kelas Ramadhani (2017: 69). Sedangkan Antika (2014: 253) mengemukakan, *Student Centered Learning* (SCL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pendekatan pembelajaran SCL, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajar saja di depan kelas melainkan juga berperan membantu murid untuk memecahkan masalah.

Dalam paradigma ini guru dituntut agar tujuan pendidikan tercapai apabila didukung dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan model pembelajaran beserta dengan media pembelajaran. Salah satu

upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, salah satu model pembelajaran tersebut adalah Model *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Shoimin (2017: 130), PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai solusi agar mendorong siswa mampu memecahkan masalah. Hal ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan dari model PBL menurut Wulandari dan Surjono (2013: 182) yaitu dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran, membantu siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah. Selain itu Nuraini.dkk (2017:370) mengemukakan bahwa PBL akan membuat siswa aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama untuk mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya. Jadi dapat diketahui bahwa model PBL mampu membangun pengetahuan dan keterampilan siswa dengan memecahkan masalah sehari-hari. Dengan kurikulum 2013 yang sebagian besar materi dapat dikaitkan dengan masalah sehari-hari, model PBL sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dengan diterapkannya model PBL terkadang pembelajaran masih kurang inovatif tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Bakkidu,dkk (2014:47) mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan indera pandang dan indera dengar tentu berbeda hasilnya dibanding jika siswa hanya belajar dengan menggunakan indera pandang atau indera dengar saja. Semakin bervariasi penggunaan media sebagai alat bantu mengajar, semakin besar kemungkinannya pelajaran itu berhasil mencapai tujuan. Jadi dengan model PBL berbantu

pemanfaatan media media multi media atau teknologi secara bervariasi dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Salah satu contoh kemajuan teknologi di bidang komunikasi adalah *Smartphone* atau *Android*. Banyak dampak positif serta dampak negatif yang timbul karenanya. Hal itu sejalan dengan dampak positif dan dampak negatif yang timbul dari teknologi itu sendiri. Berdasarkan fakta lapangan siswa kelas V di SDN 1 Tigajuru dari jumlah siswa 29 ada 20 siswa yang sudah memiliki *Smartphone* atau *Android* sendiri. Namun banyak siswa yang menyalahgunakan *Smartphone* atau *Android* hanya untuk bermain game yang menjadikan siswa malas belajar, sehingga hasil belajar siswa menurun. Hal ini dapat diatasi dengan mengajak siswa untuk menggunakan *Smartphone* atau *Android* untuk belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah media aplikasi *Android* kita pintar (ANKITAR) yang dikembangkan oleh peneliti.

Media pembelajaran aplikasi *android* kita pintar (ANKITAR) adalah aplikasi *Android* berbasis audio video yang berisi materi yang mengaitkan tentang masalah sehari-hari yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan berbasis masalah dengan tujuan agar siswa mampu memecahkan masalah dengan solusi yang siswa temukan. Disamping itu siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran karena menggunakan media *Smartphone* sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Tigajuru, hasil belajar siswa menurun dapat diketahui pada ulangan harian yang masih dibawah KKM (70). Jumlah siswa kelas V ada 29 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tuntas atau ≥ 70 ada sebanyak 27% (8 siswa) dan 73 % (21 siswa) mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Tigajuru diketahui bahwa penyebab hasil belajar siswa menurun antara lain guru masih sering menggunakan metode konvensional atau ceramah, kurangnya fasilitas media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar dan aktivitas siswa menurun. Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas V di SDN 1 Tigajuru

diketahui bahwa setiap hari pembelajaran di kelas sangat membosankan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan masih menggunakan model konvensional.

Berdasarkan uraian yang ada, maka peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media ANKITAR Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V SDN 1 Tigajuru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan ANKITAR?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata aktivitas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan ANKITAR?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa aspek pengetahuan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media ANKITAR.
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan rata-rata aktivitas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan ANKITAR.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan bagi perkembangan pendidikan di sekolah dasar dan menambah kajian ilmu khususnya dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan tepat guna

yang dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model PBL berbantuan media ANKITAR.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model PBL dan memberi alternatif bagi guru untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, menarik, kondusif, dan partisipatif.

c. Bagi Siswa

Melatih siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dengan cara komunikasi edukatif, menumbuhkan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan sosial individu siswa, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat optimal.

E. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pengajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai bahan ajar untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

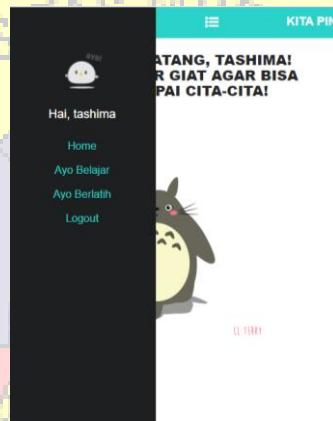
2. Hasil Belajar Siswa

Pengertian hasil belajar siswa adalah hasil evaluasi yang didapat setelah proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian hasil belajar ditinjau dari klarifikasi Benyamin Bloom yang meliputi 2 ranah, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Aspek pengetahuan diukur dengan tes, dan aspek keterampilan diukur dengan lembar pengamatan observasi.

3. Media Media Aplikasi Android Kita Pintar (ANKITAR)

ANKITAR adalah salah satu media pembelajaran modern dengan menggunakan gadget smartphone android sebagai perantaranya. Didalam

aplikasi ini terdapat materi berbasis masalah dan latihan soal seperti pada umumnya yang dikemas menjadi aplikasi yang bisa diakses melalui android. Media ANKITAR ini dibuat dengan bahasa pemrograman website. Untuk menghubungkan antara website dengan aplikasi android dibuat dari aplikasi dekstop Android Studio . Sedangkan database aplikasi kita pintar berada di hosting server. Untuk memudahkan pengguna, aplikasi ini tersedia di playstore dengan nama aplikasi “Kita Pintar”. Aplikasi ini mempunyai fitur antara lain pembahasan materi dan latihan soal secara online , Cara menggunakan aplikasi ini yaitu : (1) download aplikasi di playstore (2) login dengan password yang ditentukan oleh admin atau guru (3) pilih materi yang akan dipelajari (4) Muncul video (5) Muncul pertanyaan untuk siswa.



Gambar 1.1 Tampilan Utama ANKITAR

4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilaksanakan siswa baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Ada beberapa indikator aktivitas siswa yang diamati antara lain *Visual Activities* (kegiatan visual), *Oral Activities* (kegiatan lisan), *Writing Activities* (kegiatan menulis), dan *Drawing Activities* (kegiatan menggambar).