BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter, dan berdaya saing. Menurut Prastiawan (2015: 15) keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan yang utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa atau siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan mereka sesuai dengan pengetahuan bidang yang dipelajari. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, para guru juga dituntut mengetahui bagaimana kemampuan serta pengetahuan para siswa pada awal atau sebelum mengikuti pelajaran tersebut sehingga guru dapat menentukan metode ataupun media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa nantinya dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang akan disampaikan oleh guru.

Gerakan reformasi pendidikan saat ini membutuhkan persiapan calon guru dan guru bersertifikat untuk menangani masalah yang beragam dan kompleks yang muncul di kelas dan dalam pedagogi (Putnam & Borko, 2000; Zeichner & Conklin, 2005). Pemecahan masalah mengharuskan semua guru memahami beberapa komponen: (a) isi pengetahuan tentang domain (pengetahuan tentang fakta, ide, prinsip); (b) pengetahuan pedagogis tentang kurikulum, (pengetahuan tentang perbedaan pelajar, penilaian, dan manajemen kelas); dan (c) pengetahuan bersyarat, mengetahui kapan pengetahuan tertentu harus diambil dan kapan alat-alat pedagogis dapat diterapkan; dan (d) pengetahuan reflektif (mencerminkan-dalam-tindakan dan mencerminkan-dalam-tindakan) (Hmelo-Silver, 2004; Peterson & Treagust, 1998; Savery, 2006; Schön, 1991).

Guru dihadapkan pada banyak masalah kompleks yang membutuhkan

kolaborasi dengan rekan kerja mereka bingkai masalah, pertimbangkan berbagai perspektif, diskusikan solusi, konsekuensi, dan keputusan (Harrington, 1995; Hmelo-Silver, 2000; Hmelo-Silver & Barrows, 2006; Leinhardt & Steele, 2005; Mayer & Wittrock, 2006). Selain menguasai konten, calon guru dan guru juga diharapkan menggunakan strategi pedagogis untuk mengajar dan belajar. Mereka juga diharapkan bekerja dalam konteks kolaboratif dengan guru, siswa, dan orang tua lainnya. Selain itu, mereka diharapkan menjadi pembelajar mandiri secara keseluruhan profesi mereka (Bransford, Darling-Hammond, & LePage, 2005). Selain itu, mereka dihadapkan pada pengujian standar, yang tujuannya seringkali tidak konsisten dengan tujuan reformasi baru. Arus reformasi pendidikan menekankan pembelajaran sebagai proses yang tercermin dalam pengalaman kehidupan nyata yang asli dan dibangun antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Permasalahan yang ada pada hasil belajar asli siswa yang diperoleh berdasarkan observasi lapangan dengan menggunakan wawancara dengan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan kelas VI SD di Gugus Palapa Sayung Demak, beberapa permasalahan antara lain: (1) Dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan, sebagian guru masih menggunakan metode ceramah dengan media power point yang berisi teks; (2) Saat guru menjelaskan Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan di ruang kelas, pandangan siswa terhadap demonstrasi guru masih terbatas; (3) Media pembelajaran yang ada diambil dari video YouTube sehingga tidak memenuhi karakteristik media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran digunakan sebagai instrumen untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa dan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Daryanto (2010: 86) menyatakan bahwa media video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Media video mudah dipahami isinya karena merupakan pedoman dan penjelasan yang disampaikan langsung dengan visual dan suara. Minat siswa merupakan motivasi siswa untuk mengetahui

gambaran praktik yang akan dilaksanakan sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi lebih cepat dan maksimal (Bhaskara, dkk 2014: 42). Media video juga memungkinkan siswa untuk belajar sendiri, dengan menonton video pembelajaran tersebut berulang kali di luar jam sekolah. Metode dan media pembelajaran memiliki andil yang besar dalam proses pembelajaran. Media video juga memiliki ciri mengatasi keterbatasan jarak dan waktu).

Menurut Khalistiana, dkk. (2015: 20) fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang lebih baik jika penggunaan medianya tepat. Karena melalui mediapembelajaran, konsep-konsep yang bersifat absrak bagi siswa akan tergambar secara nyata sehingga membangkitkan minat belajar siswa.

Membuat pembelajaran dapat berhasil dengan baik tidaklah mudah, sebab kenyataan yang terjadi di lapangan banyak faktor yang menyebabkan ketidakberhasilan pembelajaran. Materi pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan yang diberikan kepada siwa kelas VI di Gugus Palapa Sayung Demak masih rendah. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran diharapkan secara klasikal sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai 70. Ternyata guru mengalami beberapa masalah yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan. Hal ini terlihat pada hasil tes, banyak anak yang belum mencapai nilai tuntas, terbukti dari 34 orang siswa, yang mendapat nilai di atas 70 adalah 5 orang siswa atau 14,7% siswa mencapai KKM. Penyebab rendahnya persentase hasil belajar siswa dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran antara lain banyak siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi sehingga pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru jarang sekali direspon oleh siswa, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran juga membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan gambar, buku guru dan buku siswa.

Penelitian ini merencanakan menggunakan model pembelajaran berbasis

masalah (*Problem Based Learning*) berbantuan media pembelajaran audio visual. Dengan model pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri. PBL (*Problem Based Learning)* juga memberi kesempatan siswa untuk mempelajari teori melalui praktek. Siswa bukan hanya perlu mencari konklusi tetapi juga perlu menganalisis data. PBM (pembelajaran berbasis masalah) adalah sebuah Model Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya. PBM adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru (Suyatno, 2008).

PBL (*Problem Based Learning)* atau pembelajaran berbasis masalah ini berasal dari kedokteran di McMaster University, tempat Barrows memelopori hal pendekatan ini (Barrows & Tamblyn, 1980; Gijbels, Dochy, Van den Bossche, & Segers, 2005). Setelah Barrows berhasil, PBL telah diterapkan secara luas ke bidang lain, seperti hukum, keperawatan, dan bisnis (Walker & Leary, 2009). Sejak tahun 1980-an, penerapan PBL paling banyak dilakukan oleh individu guru dalam pendidikan guru. Sejak kemudian, PBL menjadi lebih luas (Derry, Hmelo-Silver, Nagaran, Chernobilsky, & Beitzel, 2006; Hmelo-Silver, 2000; McPhee, 2002).

Peneliti di Rutgers University dan University of Wisconsin telah menerapkan PBL pada guru mereka program pendidikan (Derry et al., 2006; Hmelo-Silver et al., 2009). Selain itu, PBL telah menemukan aplikasi di pengembangan profesional guru (Zhang, Lundeberg, McConnell, Koehler & Eberhardt, 2010). Ada yang lebih kecil, lebih banyak aplikasi PBL individual yang telah dirintis oleh penulis di lembaganya. Aplikasi lain dipimpin oleh Karen Goodnough (2005) di Memorial University of Newfoundland bekerja dengan

sekelompok kecil in-service guru untuk menerapkan PBL dalam kurikulum sains. Di University of British Columbia, PBL terintegrasi kohort pra-jabatan guru belajar mengajar dan belajar menggunakan PBL.

PBL adalah pendekatan pedagogis berpusat pada peserta didik yang memberi peserta didik (termasuk calon guru dan guru bersertifikat) kesempatan untuk terlibat dalam penyelidikan yang diarahkan pada tujuan. Para pelajar bekerja secara kolaboratif dengan orang lain saat mereka menganalisis masalah yang kompleks dan tidak jelas (Hmelo-Silver, 2004). Peserta didik juga bekerja secara mandiri mengumpulkan informasi yang kemudian mereka bawa kembali ke grup saat mereka melanjutkan penyelesaian masalah bersama dan refleksi berikutnya tentang masalah yang dihadapi dan fungsi kelompok. Peran guru berubah dari satu terutama "memberitahu" informasi kepada salah satu yang memfasilitasi pemikiran, refleksi, dan penyelidikan kolaboratif, sementara keputusan konten diserahkan kepada siswa.

Dengan demikian, tujuan PBL terdiri dari konstruksi pengetahuan konten konseptual dan pedagogis, kolaborasi, dan pengarahan sendiri, belajar sepanjang hayat. Sasaran ini terwujud melalui keterlibatan para pelajar dalam tutorial PBL proses dan tiga fitur proses: kasus masalah, masalah pembelajaran, dan fasilitator.

Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu langkah yang ditempuh guru adalah menggunakan pembelajaran dengan media video pembelajaran. Media pembelajaran audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang pengunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara). Audio visual sebagai media pembelajaran digunakan dengan menampilkan gambar, video, dan suara. media video pembelajaran ini adalah suatu komponen dari suatu sarana belajar di mana guru menyediakan peralatan untuk menayangkan video baik menggunakan video player maupun komputer atau laptop.

Fakta yang diperoleh di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak, bahwa pelaksanaan *Problem Based Learning* belum pernah dilakukan. Kondisi faktual pelaksanaan pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan mengalami beberapa kendala. Berdasarkan latar belakang

masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil tes, banyak anak yang belum mencapai nilai tuntas, terbukti dari 34 orang siswa, yang mendapat nilai di atas 70 adalah 5 orang siswa atau 14,7% siswa mencapai KKM.
2. Penyebab rendahnya persentase hasil belajar siswa dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran antara lain banyak siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi sehingga pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru jarang sekali direspon oleh siswa.
3. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran juga membuat suasana belajar menjadi kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan gambar, buku guru dan buku siswa.
4. Ada beberapa siswa di sekolah mengalami permasalahan kemampuan bepikir kritis seperti tidak menyukai guru dan pembelajaran, siswa merasa putus asa dan frustasi jika mereka gagal dalam mengikuti ulangan, siswa mengalami krisis percaya diri jika diberikan kesempatan untuk tampil di depan kelas karena takut dipermalukan teman-temannya, saat diskusi siswa belum bisa mengontrol emosinya.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar pembahasannya tidak meluas atau lebih terfokus dengan dilakukan cakupan masalah. Adapun cakupan masalah penelitian ini meliputi keefektifan model *Problem Based Learning*, media video pembelajaran, peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis. Semua cakupan masalah tersebut bertumpu pada fakta di lapangan bahwa: (1) pembelajaran Tema 1 Subtema 3 Ayo, Selamatkan Hewan dan Tumbuhan dalam penelitian ini menggunakan model Problem Based Learning berbasis media video pembelajaran, (2) adanya masalah yang dialami siswa dalam hasil belajar, dan (3) adanya siswa mengalami permasalahan dalam kemampuan bepikir kritis.

Berdasarkan alas an tersebut, di pandang perlu untuk dilakukan penelitian keefektifan model Problem Based Learning berbasis media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa Gugus

Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

1.2 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan cakupan masalah, rumusan masalah-masalah yang ada berkenaan dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran terhadap kemampuan bepikir kritis siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti, tujuan utama penelitian ini adalah menentukan dan menganalisis pengaruh *Problem Based Learning Berbasis Media* video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.
2. Menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran terhadap kemampuan bepikir kritis siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Problem Based Learning berbasis media video pembelajaran ini dapat berkontribusi bagi khazanah ilmu pengetahuan dan pengembangan wawasan ilmu pendidikan dan secara khusus dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Guru kelas memiliki pengetahuan/ilmu baru tentang model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan bepikir kritis siswa. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran tersebut bisa dijadikan bahan pertimbangan/dasar untuk melaksanakan pembelajaran yang sama tetapi dengan tujuan yang berbeda. Bagi guru mata pelajaran Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak, untuk dapat bersama-sama memperhatikan dan membina para siswa bersama guru lain dan kepala sekolah serta orang tua.
b. Penelitian ini diharapakan meningkatkan efektifitas model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa di Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. Maka kepala sekolah dapat memberikan kesempatan, dukungan, atau fasilitas kepada guru kelas untuk melaksanakan pembelajaran tersebut.
c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi awal bagi penulis, sebagai latihan melakukan penelitian dalam rangka mengaplikasikan yang telah diperoleh pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pascasarjana, Universitas Muria Kudus.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi model *Problem Based Learning* berbasis media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 *Problem Based Learning*

Suyatno (2008 :78) mengemukakan bahwa odel *Problem Based Learning* adalah suatu kegiatan PBL (*Problem Based Learning)* juga memberi kesempatan siswa untuk mempelajari teori melalui praktek. Siswa bukan hanya perlu mencari konklusi tetapi juga perlu menganalisis data. PBL (*Problem Based Learning)* adalah sebuah Model Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah

(problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru. PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

1.6.2 Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran jenis audio visual. Video pembelajaran adalah alat bantu/perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan/isi materi pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar oleh penerima pesan (siswa). Selain itu penggunaan video melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, yaitu dapat dilihat dan didengar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/isi materi pembelajaran kepada penerima (siswa) (Kurniawati, 2014 :6)

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

1.6.4 Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis atau biasa disebut berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan berpikir mengolah segala informasi, observasi dan permasalahan yang didapat, dengan membuat keputusan apa yang harus dilakukan disertai dengan logika. Seseorang dalam berpikir pada dasarnya dilandasi dengan rasa ingin tahu, benar atau salahnya proses berpikir. Jaya, Swasono, Baswir, and

Prijambada (2015) mengungkapkan bahwa berpikir kritis merupakan bagian dari keterampilan atau kemampuan berpikir tingkat tinggi.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS