

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini tentunya didukung oleh Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercipta melalui proses pendidikan. Hidayat, dkk (2019: 24) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang dibangun masyarakat guna membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Terselenggaranya proses pendidikan yang baik, maka sumber daya manusia yang tercipta di generasi mendatang akan memiliki kualitas yang lebih baik lagi. Proses pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran yang saat ini terselenggara di jenjang Sekolah Dasar (SD) menggunakan kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, mendeskripsikan kompetensi mata pelajaran IPA SD antara lain menunjukkan sikap ilmiah (rasa ingin tahu, kritis, dan logis), melakukan pengamatan tentang alam sekitar, mendeskripsikan konsep IPA berdasarkan hasil pengamatan. Melalui Standar Isi mata pelajaran IPA tersebut, peran seorang guru sangatlah penting dalam hal ini, guru tidak lagi sebagai sumber belajar di kelas, akan tetapi berperan sebagai fasilitator bagi siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menjembatani siswa untuk melakukan pengamatan. Guru dituntut dapat menjadikan suasana belajar di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Sementara pada saat proses pembelajaran berlangsung, peran seorang siswa harus aktif dalam memperoleh pengetahuan sendiri guna meningkatkan pengalamannya. Dengan adanya kreativitas seorang guru

dalam melakukan proses pembelajaran, serta keaktifan siswa di kelas, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang hendak diharapkan.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan pembelajaran yang terjadi di Kelas IV SD 4 Hadipolo. Suasana kelas yang ramai, siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru, siswa yang pasif ketika diberi pertanyaan oleh guru, dan juga siswa yang tidak semangat mengikuti pelajaran ditemui peneliti ketika peneliti melakukan observasi di Kelas IV SD 4 Hadipolo pada tanggal 05 Januari 2021. Kondisi kelas yang ramai karena pelajaran yang disampaikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah, siswa yang duduk di bangku belakang tidak mendengarkan penjelasan dari guru karena lebih memilih ngobrol dan main dengan teman sebangkunya, siswa yang pasif ketika tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan Guru Kelas IV SD 4 Hadipolo di hari dan tanggal yang sama, di mana hasil wawancara menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran tematik, diantaranya 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*), 2) Kurangnya semangat dan perhatian siswa dalam menyimak pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, 3) Jarang diterapkannya model pembelajaran dikarenakan memakan waktu yang lama, 4) Jarang digunakannya media pembelajaran dikarenakan perlu waktu yang cukup lama guna mempersiapkan media terlebih dahulu, 5) Perolehan nilai hasil belajar siswa muatan IPA dan Bahasa Indonesia yang tergolong rendah.

Beberapa hal terkait dengan masalah pada saat pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SD 4 Hadipolo juga ditemui pada saat wawancara dengan beberapa siswa kelas IV pada tanggal 05 Januari 2022. Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV, menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh keadaan siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru saat pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah, sehingga siswa kesulitan memahami makna dan arti

pelajaran tersebut karena tidak adanya suatu hal secara langsung atau media pelajaran yang dapat membantu mengartikan maksud dari konsep pelajaran tersebut. Selain itu, dengan dilaksanakannya pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah itulah, lama-kelamaan siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada pelajaran, dan lebih memilih bermain atau berbicara dengan temannya sendiri daripada memperhatikan penjelasan guru.

Permasalahan terkait pembelajaran diatas juga didukung oleh hasil observasi keterampilan mengajar guru yang menunjukkan hasil ketuntasan sebesar 63% dengan kategori perlu bimbingan pada pembelajaran prasiklus yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2022. Sedangkan perolehan hasil belajar siswa aspek pengetahuan didukung dari hasil perolehan Penilaian Tengah Semester 1 Kelas IV SD 4 Hadipolo Tahun Pelajaran 2020/2021 muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia tergolong masih rendah. Rata-rata klasikal perolehan nilai muatan pelajaran IPA adalah 62,4 sedangkan muatan pelajaran Bahasa Indonesia 68,2. Presentase muatan pelajaran IPA adalah 56% (14 siswa yang tuntas) dan 44% (11 siswa yang tidak tuntas). Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia presentasenya adalah 60% (15 siswa yang tuntas) dan 40% (10 siswa yang tidak tuntas). Batas minimal atau KKM untuk muatan pelajaran IPA adalah 72, sedangkan batas minimal atau KKM muatan pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75.

Perolehan hasil belajar siswa aspek keterampilan juga menunjukkan hasil belajar yang tergolong rendah. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi aspek keterampilan yang menunjukkan perolehan hasil belajar yang tergolong rendah. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi aspek keterampilan yang menunjukkan perolehan nilai rata-rata sebesar 63,6 dengan kategori (D) atau perlu bimbingan. Hasil observasi aspek keterampilan juga didukung dengan dengan kondisi dimana siswa belum mampu menyelesaikan soal dari guru secara mandiri, siswa masih perlu bantuan guru guna menyelesaikan soal tersebut atau untuk memahami permasalahan dan solusinya (lampiran 3 halaman 149).

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada saat pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SD 4 Hadipolo, maka diperlukan adanya solusi untuk menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran guna mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa, dimana model yang akan digunakan dapat membantu permasalahan yang dialami siswa kelas IV SD 4 Hadipolo yaitu siswa kesulitan dalam memahami konsep permasalahan yang dihadapinya serta minimnya siswa dalam memecahkan masalah yang dijumpainya dalam pembelajaran IPA.

Maka dari itu, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Syamsidah, dkk (2018: 9) menyatakan bahwa model PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah, sehingga dengan penerapan model ini diharapkan siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah sekaligus mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan metode ilmiah dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya. Model *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menerapkan masalah yang terjadi secara nyata di kehidupan sehari-hari, maka dari itu sangat cocok guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas IV SD 4 Hadipolo yaitu rendahnya nilai hasil belajar siswa pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* agar dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk bersemangat mengikuti pembelajaran, dengan adanya model pembelajaran yang berbasis masalah ini diharapkan dapat melatih siswa dalam menghadapi permasalahan yang nanti akan dijumpainya dalam pembelajaran dan juga mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran terkait permasalahan sehari-hari dalam muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Pemilihan model pembelajaran *Problem Based Learning* cocok untuk

mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SD 4 Hadipolo karena dengan adanya model ini dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena terdiri dari beberapa sintaks pembelajaran yang dapat menjadikan siswa ikut berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga menjadikan siswa mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang dijumpainya terkait contoh di kehidupan sehari-hari (Amir (2009: 32)).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai beberapa keunggulan, yaitu dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena didorong dengan adanya suatu tindakan guna memecahkan permasalahan yang dihadapi. Ariani (2017: 89) menyatakan siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikannya, tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas, tetapi juga dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Nuraini (2017) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dikarenakan dalam proses pembelajaran guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan aktivitas menemukan pengetahuan baru, melakukan pengamatan dan pemecahan masalah, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam dunia nyata.

Penelitian oleh Yusita dkk (2021) terbukti model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa menggunakan berbagai informasi terkait dengan memecahkan masalah, serta dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum menerapkannya pada masalah, sehingga siswa mampu merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran yang dibutuhkan dalam kompetensi Bahasa Indonesia. Penerapan model *Problem Based Learning* juga memerlukan media pembelajaran guna menunjang peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya dengan media konkret atau nyata. Syaodih dalam Warsiti (2014: 3) menyatakan guna mendapatkan hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang penting adalah dengan digunakannya media

yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau konkret. Salah satu media dalam bentuk nyata atau konkret yaitu media diorama bulusan.

Sanaky (2013: 133) menyatakan diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama bulusan berisi komponen pendukung materi pembelajaran pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia yaitu materi macam-macam gaya dan listrik. Kelebihan media diorama bulusan ini dibanding dengan media diorama lainnya yaitu selain berisi materi pembelajaran pada tema 7, juga memuat kearifan lokal Kudus yaitu Bulusan, sehingga siswa dapat belajar tentang materi pelajaran sekaligus belajar mengenal tradisi kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan, maka siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat menemukan konsep materi serta memecahkan masalah yang ada dengan bantuan diorama bulusan tersebut. Penelitian oleh Gustina (2021) terbukti bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SD 20 Baringin dengan hasil perolehan nilai 74,3 pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II dengan hasil 88,6.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memberikan solusi guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas IV SD 4 Hadipolo, yaitu dengan mengkaji model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media diorama bulusan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Diorama Bulusan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV SD 4 Hadipolo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Diorama Bulusan dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema 7 siswa kelas IV SD 4 Hadipolo tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Diorama Bulusan dalam meningkatkan hasil belajar IPA dan Bahasa Indonesia pada tema 7 siswa kelas IV SD 4 Hadipolo tahun pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru melalui model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan pada tema 7 muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 4 Hadipolo tahun pelajaran 2021/2022.
2. Menganalisa peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan pada tema 7 muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 4 Hadipolo tahun pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Toeritis

Secara teoritis, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat dijadikan sumber acuan untuk kegiatan penelitian di masa mendatang yang berkaitan dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 muatan

pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dengan membangkitkan keaktifan dan semangat siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya, serta mampu melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapatnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterapkan dan membantu mengatasi permasalahan yang ada sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta sebagai tambahan pengetahuan bagi guru terkait model pembelajaran yang dapat mngasah keaktifan siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dorongan untuk siswa dalam meningkatkan mutu dan kualitas sekolah melalui perolehan nilai hasil belajar yang maksimal. Serta dapat menjadi inspirasi yang lebih baik lagi bagi guru dalam memperbaiki sistem pembelajaran, khususnya pada penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang variatif.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman sekaligus refleksi bagi peneliti dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan, seta sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian tindakan kelas ini meneliti tentang penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan diorama bulusan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SD 4 Hadipolo khususnya kelas IV pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
3. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 4 Hadipolo yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

4. Penelitian ini berfokus pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku khususnya pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.
5. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.
6. Hasil belajar pada penelitian ini meliputi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai maksud judul dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan dari masing-masing variabel dalam definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berisikan suatu permasalahan nyata terkait kehidupan sehari-hari, yang dapat melatih siswa untuk belajar memahami permasalahan serta mampu melatih siswa untuk berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan penerapan model *Problem Based Learning*, siswa dapat aktif pada saat kegiatan pembelajaran di kelas karena siswa akan terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok yang akan diadakan oleh guru.

2. Media Diorama Bulusan

Media diorama adalah media visual tiga dimensi yang berbentuk miniatur mini berisi komponen kecil mengenai materi gaya dan listrik beserta kearifan khas Kudus yaitu Bulusan. Media diorama bulusan ini berukuran 60 cm x 40 cm yang berisi komponen yang terdapat dalam media diorama bulusan diciptakan guna membantu siswa memahami konsep permasalahan terkait kehidupan sehari-hari dalam pelajaran IPA.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seorang siswa berupa perubahan pola pikir yang terjadi setelah melalui proses belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil

belajar siswa tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan saja, akan tetapi juga aspek sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa meliputi seluruh hal yang dipelajari siswa di sekolah, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini, perolehan hasil belajar aspek pengetahuan didapatkan melalui hasil tes, sedangkan aspek keterampilan siswa dan keterampilan mengajar guru didapatkan melalui hasil observasi.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh seorang guru berkaitan dengan keterampilan menguasai kelas, memberikan pengetahuan yang baik bagi siswa sehingga mampu menciptakan hasil belajar yang baik merupakan salah satu contoh wujud keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat sembilan aspek keterampilan yang harus dimiliki guru ketika mengajar antara lain: keterampilan membuka, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan diskusi, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perseorangan, dan keterampilan menutup pembelajaran.