

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia pada era modern saat ini. Pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu, tetapi juga harus dapat membentuk watak dan karakter seseorang. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat 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 bertanggungjawab (Nusa dkk, 2017: 91).

Pendidikan yang berkualitas akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tercapainya pendidikan yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu runtutan kegiatan belajar yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuan pribadinya. Pelaksanaan pembelajaran harusnya berpusat pada siswa, agar tercipta prakarsa, kreativitas, dan kemandirian dari siswa (Fitriani, 2020: 45).

Adanya proses pembelajaran siswa akan belajar yang tidak hanya mengumpulkan pengetahuan saja, tetapi memahami pengetahuan yang diterima. Belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Proses belajar akan mengajarkan siswa untuk lebih memahami pengetahuan tersebut melalui metode pembelajaran (Sanjaya, 2006: 32). Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar belajar dengan baik. Proses pembelajaran perlu melibatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan. Guru sebaiknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Kodariyati dan Astuti, 2016).

Adanya wabah penyakit Covid 19 yang terjadi sejak bulan Maret 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, tak terkecuali bidang pendidikan. Sekitar pertengahan bulan Maret 2020 pendidikan atau

persekolahan di Indonesia meliburkan semua peserta didik sampai batas yang tidak ditentukan dan menerapkan pembelajaran jarak jauh melalui dalam jaringan (daring). Permasalahan yang timbul dari kegiatan belajar mengajar secara dalam jaringan (daring) yaitu peserta didik mengalami kesulitan menyerap materi pelajaran yang disampaikan dan melaksanakan tugas dari guru (Basuki, 2020).

Pembelajaran melalui dalam jaringan (daring) sangat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran secara daring memang tidak akan sama jika dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka yang mempertemukan guru dan peserta didik, karena dengan menghadiri sekolah akan dapat meningkatkan kapasitas memori peserta didik (Gunawan, 2020). Proses pembelajaran secara daring hanya dapat dilakukan dengan waktu yang singkat sehingga guru hanya menjelaskan sedikit dan banyak memberi tugas tanpa adanya interaksi dengan siswa. Guru hanya mengajarkan siswa dan menuntut siswa untuk menghafal saja, tanpa harus mengeluarkan pendapatnya sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif (Ginting dan Setiawan, 2021).

Proses pembelajaran secara dalam jaringan (daring) selama 1 tahun membuat siswa menjadi jenuh sehingga motivasi belajar dan hasil belajarnya pun mulai menurun. Penurunan motivasi dan hasil belajar ini dikarenakan kontrol pendampingan yang kurang maksimal baik dari guru yang tidak bisa bertemu langsung dan juga orang tua yang harus bekerja. Hal ini diperparah oleh pengaruh lingkungan yang cenderung mengkondisikan mereka untuk bermain terus karena jenuh dengan serangkaian kegiatan yang itu-itu saja sehingga mengesampingkan tugasnya, dan kesadaran dari diri siswa untuk disiplin dan mengutamakan kewajibannya belajar (Seftiarinidkk, 2021).

Kurangnya kesadaran dan semangat untuk belajar juga dialami siswa kelas 5 SD 4 Karangbener pada awal pembelajaran tatap muka. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang menyebabkan penyampaian materi oleh guru tidak berhasil sehingga berdampak menurunnya hasil belajar terlebih pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada tema Makanan Sehat. Banyak siswa kelas 5 yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal, dimana baru 35% siswa

yang sudah mencapai ketuntasan minimal yang ditentukan, sehingga masih ada 65% siswa belum tuntas. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan mengindikasikan bahwa banyak siswa yang belum memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Kekurangmampuan siswa dalam memahami materi disebabkan dalam proses pembelajaran di kelas 5 masih bertumpu pada guru, dimana guru merupakan pusat pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru dalam pembelajarannya didominasi menggunakan metode ceramah. Ketika guru mengajak bertanya jawab, banyak siswa yang takut mengungkapkan pendapatnya, hanya sebagian kecil siswa yang berani bertanya.

Melihat kondisi seperti itu, perlu adanya model pembelajaran yang mampu merangsang keinginan siswa untuk belajar dan mampu meningkatkan interaksi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa belajar dan mampu meningkatkan interaksi serta aktivitas belajar siswa akan mampu memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*problem basis learning*) berbantu media video.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah. *Problem based learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut (Syamsidah dan Suryani, 2018: 5-6).

Pembelajaran dengan model *problem based learning* akan lebih bermakna bila ditambah dengan media pembelajaran salah satunya adalah media video. Media video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak) yang berperan sebagai pengantar informasi yang

terstruktur dari guru kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. Media video pembelajaran memiliki keunggulan dibanding dengan media yang lain, karena media video pembelajaran mampu memperjelas sajian ide dan mengilustrasikannya agar siswa tidak mudah lupa pada materi pembelajaran, penggunaan media video pembelajaran juga dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara praktis dan asik (Soima dkk, 2021: 141).

Penelitian yang dilakukan Yosepina (2020: 14-32) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik dengan *Problem Based Learning* di Kelas V SD Negeri 46 Parepare” menunjukkan *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas guru terlihat pada saat pembelajaran dimana guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyajikan dan menyampaikan informasi, mengorganisasi siswa, membimbing siswa pada saat diskusi kelompok, serta mampu mengevaluasi setiap siklus. Siswa dalam proses pembelajaran lebih semangat dan antusias serta aktif sehingga daya serap terhadap materi meningkat dan berpengaruh pada hasil belajar.

Penelitian lain tentang penerapan *problem based learning* dilakukan oleh Putri dan Wardani (2021: 138-148) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD” menunjukkan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran dengan *problem based learning* membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar. Siswa antusias untuk berdiskusi dengan temannya mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru, sehingga mampu membentuk pengetahuan secara inquiri yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Penelitian mengenai penggunaan media video yang dilakukan oleh Anggreni dan Suniasih (2021: 319-328) dengan judul “Pengembangan Video Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Hidup Hewan pada Muatan IPA Kelas IV SD” menunjukkan pengembangan video berbasis *problem based learning* mampu

meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Proses pembelajaran dengan video berbasis *problem based leaning* mampu menarik siswa untuk belajar sehingga meningkatkan motivasi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas bahwa proses pembelajaran setelah masa pandemik sebaiknya menggunakan model pembelajaran dan penggunaan media yang tepat untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar sehingga akan mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA dan Bahasa Indonesia pada Tema 3 Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video pada Siswa Kelas V SD 4 Karangbener Bae Kudus Tahun 2022/2023.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD 4 Karangbener tahun 2022/2023?
2. Bagaimanakan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 di SD 4 Karangbener tahun 2022/2023?
3. Bagaimanakan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SD 4 Karangbener tahun 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan guru dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video pada mata pelajaran IPA dan

Bahasa Indonesia pada siswa kelas V kelas 5 SD 4 Karangbener tahun 2022/2023

2. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD 4 Karangbener tahun 2022/2023
3. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD 4 Karangbener tahun 2022/2023

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh melalui pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi penelitian berikutnya dimasa yang akan datang berkaitan dengan model *problem based learning* berbantu media video dan hasil belajar
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu bagi para pembaca khususnya dalam dunia pendidikan
2. Secara praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan memberi informasi yang bermanfaat untuk pihak yang berkepentingan khususnya guru dan lembaga pendidikan
 - b. Penelitian ini dapat memberikan masukan tentang pentingnya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Pembahasan dalam penyusunan skripsi ini sangatlah penting agar permasalahan dalam objek yang diteliti dapat dicapai tanpa menghubungkan dengan permasalahan lain maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pemahaman, peningkatan aktivitas siswa, dan peningkatan keterampilan guru.
2. Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD 4 Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus yang berjumlah 24 siswa dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *problem based learning* berbantu media video
4. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia tema 3 Makanan Sehat

1.6 Definisi Operasional

Judul skripsi ini adalah “Peningkatan Hasil Belajar IPA dan Bahasa Indonesia pada Tema 3 Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video pada Siswa Kelas V SD 4 Karangbener Bae Kudus Tahun 2022/2023” untuk menjaga agar tidak terjadi salah pengertian di dalam memahami judul skripsi ini, maka kiranya penulis memberikan penjelasan dan pengertian beberapa istilah pokok yang terdapat dalam judul tersebut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku (kemampuan) siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi tingkat penguasaan yang dimiliki oleh siswa melalui evaluasi untuk mengetahui tercapainya tujuan dalam belajar. Kurikulum 13 menjelaskan 3 aspek yang dapat untuk menilai yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Peneliti akan menilai unsur pemahaman dalam aspek pengetahuan (kognitif) untuk mengukur hasil belajar. Pemahaman dalam aspek kognitif diperoleh melalui tes yang diberikan.

2. Model pembelajaran *problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari

pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dimulai dengan guru memberikan materi serta permasalahan mengenai kejadian sehari-hari di lingkungan. Pemberian materi akan dapat membantu siswa untuk memiliki pengetahuan sehingga mampu memahami dan memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut. Melalui model pembelajaran ini diharapkan siswa membangun sendiri pengetahuan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Media video

Media video adalah media pembelajaran yang memiliki unsur suara (audio) dan gambar (visual) yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Adanya media video siswa akan memperoleh pengetahuan nyata mengenai kehidupan sehari-hari sehingga akan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian definisi operasional di atas, maka dibuat kesimpulan bahwa penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mempertinggi hasil belajar IPA dan Bahasa Indonesia tema makanan sehat kelas V pada SD 4 Karangbener Bae Kudus melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video.