

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi sudah menggeser nilai budaya lokal Indonesia. Pergeseran nilai budaya ini berdampak pada nilai budaya lokal, salah satu cara yang dapat dilakukan guna memperbaiki nilai budaya yaitu dengan pendidikan. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 (1) Tentang Sistem Pendidikan Indonesia. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terencana guna menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan supaya siswa bisa mengembangkan kemampuan dirinya untuk memilih ilmu, pengendalian diri, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara. Keberhasilan pembelajaran akan tercapai apabila siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan dengan perasaan enjoy. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang memberikan kebebasan namun bermakna. Setiawan (2020:51) mengungkapkan pembelajaran tematik merupakan metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus untuk mengajarkan konsep kurikuler, konsep integrasi beberapa subjek untuk mengajar di sekolah. Pembelajaran tematik memuat beberapa tema, di dalam tema memuat subtema dan pembelajaran. Hal ini seperti yang tercantum pada buku tematik kelas V tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, bahwa didalamnya ada muatan IPA, Bahasa Indonesia yang terdapat pada pembelajaran 1, 2 dan juga 5. Pembelajaran tematik memosisikan siswa sebagai subjek sedangkan guru sebagai fasilitator.

IPA merupakan muatan pembelajaran yang mempelajari alam semesta, benda yang ada di muka bumi, perut bumi juga luar angkasa yang dapat diamati oleh indera maupun tidak menggunakan indera. Di dalam pembelajaran IPA siswa dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa dalam menerima dan menyimpan pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu muatan pembelajaran yang sangat penting di sekolah terutama di jenjang sekolah dasar dimana siswa dapat mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain yang ada disekitarnya, serta dapat mengemukakan gagasan dan perasaannya. Pada kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia memuat pembelajaran berbasis teks berupa ungkapan pikiran manusia yang didalamnya ada situasi dan konteksnya.

Pengkolaborasi muatan IPA dan Bahasa Indonesia diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengaplikasikan proses pembelajaran yang didapatkan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran bisa dikatakan ideal jika didalam pembelajaran tercipta pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi siswa. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, menumbuhkan kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat dan minat sesuai dengan perkembangan fisik.

Kondisi pembelajaran yang telah disebutkan di atas ternyata tidak sama dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara guru Kelas V SD 4 Karangbener pada tanggal 23 Desember 2022 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan siswa yang hasil belajarnya masih rendah di bawah KKM terutama pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Di SD 4 Karangbener ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan juga kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran hanya pernah menggunakan model pembelajaran *talking stick*.

Peneliti juga melakukan observasi dengan terjun langsung ke lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2023 di SD 4 Karangbener ditemukan beberapa realita pada saat pembelajaran tematik tema 6 panas dan perpindahannya subtema 2 perpindahan panas di sekitar kita bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran, hanya menggunakan metode saja. Metode yang digunakan guru yaitu ceramah, tanya jawab dan

penugasan. Proses pembelajaran yang terjadi berdasarkan hasil observasi yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah kemudian guru mendesain pembelajaran dengan membentuk kelompok. Satu kelompok terdiri dari dua siswa. Setelah berkelompok siswa mengerjakan soal dengan media Quizizz. Saat mengerjakan soal ditemukan beberapa siswa yang menjawab secara asal tanpa mencari jawaban di buku. Kelompok yang mendapat nilai di atas KKM dan di bawah KMM guru memberi tindakan dengan memberi soal mengerjakan LKS halaman 7 secara mandiri kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Pemilihan metode dalam pembelajaran dirasa kurang tepat karena dengan metode ceramah saja, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru terlihat saat siswa mengerjakan soal dengan media Quizizz siswa yang mengalami kesulitan menjawab soal disebabkan kurangnya menguasai materi yang disampaikan. Saat melakukan pembelajaran pemilihan metode yang tepat itu sangat penting sebelum menjelaskan materi tentang perpindahan panas disekitar kita dengan metode ceramah alangkah baiknya dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh siswa untuk belajar di lapangan terbuka mengamati alam sekitar dan melakukan percobaan dengan praktek secara langsung macam-macam perpindahan panas. Percobaan sederhana yaitu dengan memanaskan tangan atau bagian tubuh lain terhadap panas matahari secara langsung sehingga dapat dirasakan oleh tubuh. Percobaan itu dinamakan macam perpindahan panas radiasi, dengan siswa ikut serta dalam pembelajaran dan melakukan percobaan secara langsung maka pembelajaran akan lebih bermakna dan siswa mudah mengingatnya.

Dalam penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar masih belum sesuai dengan kebutuhan siswa selain pemilihan metode yang kurang tepat dan juga penggunaan alat peraga yang kurang dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh peneliti tersebut, guru kurang menggunakan media pembelajaran saat belajar hanya menggunakan video yang diambil dari You Tube dan juga Quizizz. Kurangnya penggunaan media dan alat peraga dalam pembelajaran membuat siswa tertinggal dalam penggunaan teknologi sehingga

siswa kesulitan dalam menggunakannya. Kenyataan yang diperoleh peneliti saat observasi di lapangan peneliti menemukan beberapa siswa bingung dan kesulitan mengoperasikan *chromebook* dalam mengerjakan soal dengan media Quizizz. Terlihat ada beberapa siswa yang merasa kesal karena waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal terbuang sia-sia dan siswa jengkel karena tidak bisa mengerjakan soal tersebut. Kemampuan pengetahuan siswa yang kurang dalam penggunaan teknologi itu memicu kesulitan belajar siswa untuk itu penggunaan media teknologi lebih ditingkatkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti juga menemukan masalah bahwa kemampuan berbicara siswa rendah. Hal ini disampaikan oleh guru bahwa pada saat sesi tanya jawab berlangsung, siswa yang menjawab pertanyaan dari guru hanya sedikit. Kurangnya keaktifan siswa juga ditemukan saat presentasi didepan kelas, saat kelompok yang mendapat giliran maju ke depan mereka malu-malu untuk maju kedepan dari dorongan guru sehingga mereka maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya namun dengan suara yang pelan mereka membacakan hasil diskusinya.

Masalah yang terjadi di kelas V SD 4 Karangbener dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan hal terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas V SD 4 Karangbener pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia kurang memuaskan, karena masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia khususnya di kelas V SD 4 Karangbener tidak bisa dibiarkan begitu saja, sebab bisa berdampak pada mata pelajaran, sikap dan juga karakter yang akan dikuasai siswa nantinya, untuk itu permasalahan tersebut harus segera dicari solusi yang tepat. Solusi yang peneliti tawarkan dalam hal ini yaitu penggunaan model pembelajaran dan media secara khusus. Model pembelajaran dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang peneliti tawarkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Prasetyo & Nisa (2018: 85) Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang efektif yang digunakan dalam pengajaran berpikir tingkat tinggi,

pengajaran yang membantu serta mempermudah jalannya peserta didik dalam mencari dan memproses informasi yang sudah tertanam dalam pikirannya selanjutnya melakukan analisis pengetahuan melalui pengamatan dan penyelidikan mengenal dunia sosial dan lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menjadikan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan. Kusumawardani dkk (2022: 1418) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah orientasi pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, pembimbingan siswa secara individu maupun kelompok, mempresentasikan hasil karya, dan melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Tahapan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut akan mendorong siswa berpikir kritis menumbuhkan kerja sama dalam kelompok serta bertanggung jawab dan menjadikan siswa kreativitas dalam menjawab permasalahan dan siswa juga lebih siap mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dapat menuntut siswa melibatkan seluruh panca indera agar bisa mempelajari dan memecahkan masalah yang kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga dengan penggunaan model *Problem Based Learning* bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu yang menunjukkan keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini adalah penelitian yang dilakukan Prasetyo (2022) hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika pada materi PLSV kelas VII SMP Sultan Agung Surabaya dengan rata-rata kelas mencapai 83 dan ketuntasan belajar 100%.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dibuktikan oleh Fitriana dkk (2022) hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar saintifik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga masih kurang dibuktikan pada wawancara guru kelas V guru belum pernah menggunakan modul untuk itu peneliti mempunyai solusi untuk menggunakan media modul Lisaki yang memiliki arti "Lingkungan Sahabat Kita" diambil oleh peneliti dari tema 8 yaitu lingkungan sahabat kita yang di akronimkan menjadi Lisaki. Dalam modul Lisaki ini didesain sedemikian rupa berupa cerita dan gambar-gambar yang memuat keunggulan dan kearifan lokal daerah Kudus sehingga siswa tidak bosan dan lebih mengenal dan mencintai daerah tempat tinggalnya sendiri. Inovasi dari peneliti ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam semua aspek yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik di kelas V pada tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita" penggunaan media modul Lisaki yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran di SD 4 Karangbener kelas V akan berdampak beberapa hal, yaitu kemampuan kognitif siswa akan meningkat karena dibantu dengan media modul Lisaki sebagai penghantar dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan afektif siswa juga akan meningkat karena mereka menjalin hubungan satu sama lain dalam berdiskusi, sehingga mereka lebih intens dalam bergaul dan memahami satu sama lain serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui presentasi yang dilakukan pada akhir model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kemampuan psikomotorik siswa juga akan meningkat karena pada saat proses belajar berlangsung siswa akan menunjukkan keterampilan gerakan dasar, kompleks, dan gerakan refleks tanpa disadari oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Modul Lisaki Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD 4 Karangbener"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan modul Lisaki terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 4 Karangbener pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia?
- 1.2.2 Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 4 Karangbener setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan modul Lisaki?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka diperoleh tujuan peneliitian sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan modul Lisaki terhaap hasil belajar siswa kelas V SD 4 Karangbener pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 4 Karangbener setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan modul Lisaki.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran yang inovatif, dapat memberikan informasi bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran dan media, dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada tema 8 subtema 1 kelas V, serta diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti-peneliti mengenai pembelajaran yang inovatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotor, dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan pengetahuan bermakna bagi siswa.

1.4.2.2 Manfaat bagi pendidik

Penelitian ini dapat menciptakan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar.

1.4.2.3 Manfaat bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan yang lebih konkrit apabila nantinya akan terjun di dunia pendidikan di Sekolah Dasar.

1.4.2.4 Manfaat bagi pembaca

Secara umum dapat menambah wawasan mengenai materi yang disampaikan dalam skripsi ini.

1.4.2.5 Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan membantu kepala sekolah untuk menjadi gambaran atau referensi penggunaan model pembelajaran, dapat memotivasi guru dalam meningkatkan keterampilan dalam mengajar serta menggunakan model dan media pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah yang harus dikembangkan agar penelitian ini fokus pada permasalahan yang diteliti, adapun batasan masalahnya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*, media modul Lisaki berbasis kearifan lokal, pencapaian hasil belajar siswa SD, pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Adapun aspek yang akan dikaji yaitu aspek sikap meliputi sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran

pada tema 8 subtema 1 pada pembelajaran 1, 2 dan 5 dikelas V SD 4 Karangbener menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan modul Lisaki. Aspek keterampilan yang akan di kaji berkenaan pada keterampilan motorik siswa selama pembelajaran pada tema 8 subtema 1 berlangsung. Aspek pengetahuan yang akan dikaji yaitu mengenai hasil tes atau soal evaluasi materi IPA dan Bahasa Indonesia pada tema 8 subtema 1 kelas V.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu.

1.6.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat memberikan kondisi belajar secara aktif dengan menggunakan sintak atau langkah-langkah pembelajaran sehingga siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah. Adapun sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu fase I *orientation*, fase II *organizing*, fase III *guiding*, fase IV *presentation*, fase V *Integrate and Evaluate*.

1.6.2 Media Pembelajaran Modul Lisaki

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sejalan, bertujuan, dan terkendali. Modul Lisaki adalah sebuah buku yang didesain sedemikian rupa yang didalamnya memuat kearifan dan keunggulan lokal daerah Kudus, didalamnya juga memuat gambar-gambar sehingga tidak memberikan kesan bosan pada siswa saat belajar. Pada modul Lisaki ini ukuran kertasnya A5. Pembelajaran yang ada pada modul ini yaitu tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan. Pada subtema 1 terutama muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA terdapat pada pembelajaran 1 materinya tentang

peristiwa tindakan pada teks nonfiksi dan manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. Pada pembelajaran 2 materi Bahasa Indonesia tentang mengurutkan peristiwa dalam bacaan dan IPA meterinya menjelaskan terjadinya siklus air. Pada pembelajaran 5 muatan pelajaran Bahasa Indonesia mengidentifikasi urutan peristiwa teks fiksi dan muatan IPA tentang pengaruh siklus air terhadap makhluk hidup. Di dalam modul ini memuat beberapa hal yaitu halaman pertama sampul, kemudian kata pengantar, panduan untuk pendamping, cara penggunaan modul, daftar isi, KI, KD, pembelajaran 1, pembelajaran 2 dan pembelajaran 5, sekilas info, evaluasi, daftar pustaka dan juga biodata penulis.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai materi yang telah dipelajari baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada pembelajaran kelas V tematik terdapat KI 1 sampai KI 4 yang utamanya yaitu KI 3 pengetahuan (Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain) dan KI 4 keterampilan (Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya). Pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia KI 3 terdapat pada KD 3.8 bunyinya menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup sedangkan pada Bahasa Indonesia yaitu menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. Kemampuan kognitif (Pengetahuan) siswa diukur dengan hasil tes sesuai dengan materi yang terdapat pada bunyi KD. Kemampuan psikomotorik ini terdapat pada KI 4 yang memuat keterampilan terdapat pada KD 4.8 pada IPA bunyi KDnya yaitu membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari

berbagai sumber sedangkan bunyi KD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi. Pada kemampuan psikomotorik ini siswa akan menyajikan sebuah karya sesuai dengan bunyi pada KD 4.8.

