

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan pendidikan formal pertama yang menjadi persyaratan wajib belajar selama 12 tahun. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan ada perubahan yang sifatnya positif. Hal ini yang memungkinkan siswa untuk mencari berbagai cara penyelesaian yang dihadapinya (Choiriyah, 2018). Upaya mendidik anak-anak agar menjadi pribadi yang lebih baik perlu diwujudkan dalam hubungan kerjasama antara keluarga, sekolah, masyarakat maupun pemerintah khususnya melalui bidang Pendidikan. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar 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 bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan salah satu aspek penting. Pembelajaran merupakan bantuan diberikan oleh pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. (Susanto, 2013:19) Menurut (Trianto, 2010:17) Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dijelaskan secara singkat dapat diartikan sebagai produk interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk mengajar siswanya mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan dari dua pendapat di atas, dapat didefinisikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang dirancang dengan tujuan

mendongkrak siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Kemudian, melihat realita yang ada di sekolah saat ini, pembelajaran dituntut untuk melakukan proses belajar mengajar yang dapat membuat siswa memahami suatu konsep, menjadikan siswa lebih kreatif, aktif, dan mampu bersaing di masa yang akan datang.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan menyiapkan generasi muda untuk dapat bersaing di masa mendatang, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pembaruan di bidang pendidikan Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kunandar, 2014). :16).

Kurikulum 2013 memiliki ruang lingkup yang salah satunya yaitu adanya muatan mata pelajaran yang digabungkan (Kunandar, 2014: 16). Muatan mata pelajaran tersebut misalnya IPA dan Bahasa Indonesia. Pada kedua muatan tersebut, baik penerapan maupun konsep teorinya siswa harus mampu memahami, mengerti dan menguasainya. Sehingga diharapkan akan terciptanya generasi muda yang hebat dan luar biasa yang mampu bersaing dengan generasi muda dari berbagai negara.

Namun, melihat praktik pembelajaran tematik kurikulum 2013 di SD yang telah dilaksanakan beberapa tahun yang lalu, pada kenyataannya setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 21 Januari 2023 SD 2 Japan dengan jumlah 17 siswa, ditemukan beberapa masalah. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Agung Apriliarso Pujawibawa, S.Pd., M.Pd. menggunakan pedoman wawancara prasiklus pada nomor 3 mengenai kesulitan yang dihadapi siswa saat pembelajaran dengan penerapan kurikulum 2013 yaitu siswa tidak menanggapi umpan balik yang diberikan oleh guru dan siswa cenderung pasif, kurang menyerap materi yang dipelajari, serta rendahnya aktivitas belajar.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas dan siswa, diperoleh data bahwa jumlah siswa kelas VI SD 2 Japan adalah 17 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Diketahui nilai ulangan harian di kelas VI masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Dari hasil observasi tersebut terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 41,17%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 58,83%. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI di SD 2 Japan belum optimal.

Masalah yang ditemukan peneliti salah satunya yaitu kurangnya keterampilan guru saat mengajar, hal ini terlihat pada pembelajaran dimana guru belum menggunakan model dan media pembelajaran inovatif yang dapat memacu siswa dalam membangun sebuah konsep tentang materi yang dipelajarinya agar lebih mendalam. Kemudian, guru cenderung memosisikan diri sebagai satu-satunya pusat informasi, karena guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Dengan adanya permasalahan tersebut maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan. Peneliti pada kesempatan kali ini akan memberikan solusi agar pembelajaran lebih inovatif yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami suatu konsep materi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat serta siswa lebih merasa senang, tidak merasa bosan, dan semangat belajar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan bantuan media Scrapbook.

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan

kehidupan nyata. Menurut sudarman (2005:69) mendefinisikan : “Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran”. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning ini di karenakan model ini merupakan sebuah model pembelajaran yang kontekstual dengan menggunakan masalah sebagai fokus utama dari pembelajaran. Model ini dapat mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi pembelajaran, selain itu siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatnya, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih.

Media pembelajaran berbentuk cetak memiliki banyak ragam, salah satunya adalah Scrapbook. Scrapbook berasal dari bahasa Inggris, “scrap” yang artinya sisa, carik, atau potongan. Sedangkan “book” berarti buku. Menurut pendapat Hardiana (dalam Damayanti 2017:805) bahwa buku tempel atau dikenal dengan istilah scrapbook adalah sekumpulan foto, catatan, cerita, narasi, puisi, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album hand make book. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi scrapbook yang didefinisikan yang awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi scrapbook yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi peneliti memodifikasi dengan menambahkan beberapa keterangan atau materi yang bisa dibuka dan ditutup dengan daya kreatif peneliti. Keterangan ini berisi materi yang dapat membangun konsep pengetahuan siswa, selain itu peneliti mendesain ukuran lebih besar dari buku temple pada umumnya.

Dapat disimpulkan bahwa scrapbook merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari scrapbook bisa digunakan sebagai media belajar

yang berbentuk media visual yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi, pengajar dapat membuat atau mendesain sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Peneliti memilih untuk menggunakan media scrapbook di karenakan media ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep materi. Selain itu media scrapbook mudah dibuat dengan bahan yang sederhana dan tentunya dengan harga yang terjangkau.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurwahidah (2021), jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Hasil belajar meningkat pada setiap siklus yaitu pada siklus I dan siklus II dengan kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA melalui peserta didik SD Lembaya.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Emellinda (2022), jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Hasil belajar meningkat pada setiap siklus yaitu pada siklus I dan siklus II dengan memperoleh hasil yang sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA kelas V SD. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning sangat mendukung untuk peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada tema 9 subtema 1 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian hasil belajar di kelas VI melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan

Berbantuan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 9 Kelas V SD 2 Japan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* pada materi tema 1 siswa kelas VI SD 2 Japan ?
2. Bagaimana keterampilan guru dalam mengajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* pada materi tema 1 siswa kelas VI SD 2 Japan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* pada tema 1 siswa kelas VI SD 2 Japan?
2. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* pada tema 1 siswa kelas VI SD 2 Japan?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook*.
2. Mengembangkan pembelajaran tema 1 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.1.1 Bagi Siswa

Manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh siswa yaitu :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal pada materi pembelajaran khususnya pada tema 1 subtema 1 dan subtema 2.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.
3. Sebagai pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan dengan media *Scrapbook*.

1.4.1.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu :

1. Memberikan informasi bahwa dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan maka dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar akan meningkat.
2. Memberikan informasi dan memotivasi guru bahwa dengan pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan informasi mengenai pembelajaran menarik melalui penerapan model *Problem Based Learning* yang mudah dipahami oleh setiap guru.

1.4.1.3 Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti untuk memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Serta sebagai inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Berbantuan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Kelas VI SD 2 Japan” memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI semester 1 di SD 2 Japan yang berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.
2. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu masalah peningkatan hasil belajar siswa pada tema 1 yang bermuatan IPA dan Bahasa Indonesia.
3. Penelitian ini mengkaji pada pembelajaran tema 1 subtema 1 dan 2.
4. Variable dalam penelitian ini dibatasi oleh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Scrapbook* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model Pembelajaran Problem Based Learning

Model pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran ini, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real word). Pembelajaran dengan model ini adalah pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi dari masalah dunia nyata. Masalah yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu tentang pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada siswa, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan langkah-langkah model Problem Based Learning yaitu, orientasi peserta didik terhadap

masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1.6.2 Media Pembelajaran *Scrapbook*

Scrapbook merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Dengan adanya sisi menarik dari scrapbook bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Penggunaan media ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep materi kelas VI tema 1 subtema 1 dan 2 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Scrapbook pada penelitian ini dibuat dengan bahan kardus dan kertas asturo yang berukuran 20 x 30 cm dengan hiasan-hiasan yang dapat menarik perhatian siswa.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku ini diperoleh setelah menyelesaikan program pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Penilaian hasil belajar meliputi pengukuran keterampilan dan kemampuan siswa, sehingga hasil penilaian tersebut dapat digunakan oleh guru dalam merancang proses pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar pada penelitian ini berfokus pada ranah pengetahuan yang diukur dengan instrument soal evaluasi berbentuk soal uraian yang berjumlah 10 soal yang akan diberikan pada siswa tiap akhir siklus.

1.6.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam mendidik dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menguasai materi yang akan disampaikan dan dapat memilih metode yang tepat, agar dapat

menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Keterampilan guru dalam penelitian ini diukur melalui lembar observasi penilaian keterampilan guru di akhir siklus. Lembar observasi ini membahas mengenai keterampilan guru dalam pengelolaan aktivitas belajar mengajar di kelas dengan menerapkan model Problem Based Learning dengan media Scrapbook. Observer dan observasi penilaian guru di sini yaitu Bapak Agung Apriliarso Pujawibawa, S.Pd., M.Pd selaku wali kelas VI SD 2 Japan.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa indikator keterampilan mengajar guru, diantaranya : keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, keterampilan menggunakan media pembelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengadakan perorangan, dan keterampilan menutup pelajaran.