

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran di era abad ke-21 telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk menghadapi perubahan tersebut, salah satu upaya pemerintah dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas adalah dengan menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menyebabkan banyak perubahan, diantaranya adalah pola pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS).

Menurut Suratno, (2020:131) Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan aktivitas berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang telah diketahui. Tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi juga merupakan kemampuan mengkonstruksi, memahami, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan dalam menentukan keputusan dan memecahkan suatu permasalahan pada situasi baru dan hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi aspek kognitif yang termasuk keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Bedasarkan hasil penelitian pada pembelajaran IPA, ditemukan permasalahan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang rendah. Hal itu berdampak siswa mengalami permasalahan ketika menjawab soal IPA karena pada kurikulum 2013 soal sudah dibuat dalam bentuk *High Order Thinking Skills* (HOTS). Penyebab rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi karena dalam proses KBM masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk menyampaikan gagasan awal (pengetahuan awal) mereka, siswa cenderung menunggu informasi dari guru tanpa ada usaha untuk menemukan sendiri permasalahan yang diberikan. Permasalahan selanjutnya adalah guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru masih

menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa asyik main sendiri dan kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu guru hanya menggunakan buku teks saja untuk proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi.

Untuk mengatasi permasalahan diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, maka peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki model atau cara mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Salah satu cara yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kelebihan metode *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPA adalah meningkatkan kecakapan pemecahan masalah, lebih mudah mengingat materi pelajaran, meningkatkan pemahaman, meningkatkan pengetahuan yang relevan dengan dunia nyata, membangun kepemimpinan dan kerjasama, memotivasi peserta didik, membangun kecakapan belajar dan mendorong siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi Muhammad Afandi, (2013:27). Tujuan dari penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA adalah menjadikan siswa mampu berpikir tingkat tinggi terhadap suatu permasalahan, mampu menyelesaikan masalah dengan mandiri, dan mampu menemukan solusi dari setiap permasalahan tersebut.

Menurut Novita, (2020:3) model *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar, melalui proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam berbagai pengalaman belajar sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Agar proses pembelajaran yang dilaksanakan maksimal, maka perlu dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Karena banyak materi IPA yang sulit dijangkau maka diperlukan media yang dapat menggambarkan keadaan nyatanya sehingga dipilih media

audio visual. Penggunaan media audio visual memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar, diantaranya yaitu membangkitkan motivasi belajar siswa, membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Audio visual digunakan sebagai media dalam metode pembelajaran problem based learning karena dapat mendorong siswa untuk menganalisis tayangan yang ada pada media tersebut. Media audio visual merupakan media yang mengkombinasikan dua materi yaitu auditif dan visual. Auditif dapat merangsang pendengaran, visual dapat merangsang penglihatan Sukiman, (2012:184). Dengan menggabungkan kedua indera dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan berkualitas, terutama pada pembelajaran IPA siswa dapat menyaksikan peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung, tetapi dikemas dan disajikan di kelas dalam bentuk media. Maka dari itu sangat tepat jika media audio visual digunakan sebagai pelengkap pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Bedasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda”.

## **B. Batasan Masalah**

Bedasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Materi pada penelitian ini adalah muatan pelajaran tentang bagian-bagian tubuh hewan beserta fungsinya kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda tahun ajaran 2021-2022.

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan lebih efisien dan terarah sehingga peneliti dapat mengelompokkan masalah yang akan dijadikan bahan-bahan penelitian. Pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi IPA tentang bagian-bagian tubuh hewan beserta fungsinya dalam Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 3 kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV A sebagai eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol semester ganjil SD Hang Tuah 10 Juanda yang akan dilakukan pada bulan Desember 2021.
3. Aspek kognitif dalam penelitian ini meliputi kemampuan menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual?
2. Adakah Pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media audio visual terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media audio visual terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda pada muatan IPA.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2017:39), variabel dari penelitian ini antara lain:

### **1. Variabel Bebas**

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media audio visual.

#### **a. Definisi operasional**

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata untuk memulai pembelajaran yang dapat memacu siswa dalam memecakan masalah yang dapat dilalui dengan meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian masalah yang tepat serta suatu model inofatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif bagi siswa.

#### **b. Indikator**

Proses pembelajaran IPA dengan melakukan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menghasilkan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### **c. Skala variabel**

Peneliti pada variabel bebas menggunakan skala Nominal.

## 2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi.

### a. Definisi operasional

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan berpikir yang dimana siswa harus bisa menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan suatu solusi yang baru pada permasalahan yang dihadapi, bukan hanya sekedar mengetahui dan menghafalkan suatu konsep.

### b. Indikator

Indicator berpikir tingkat tinggi meliputi : C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Mencipta).

### c. Skala Variabel

Peneliti pada variabel terikat menggunakan skala interval.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan yakni bisa membantu serta menambah pengetahuan atau ilmu mengenai pembelajaran *Problem Based Learning* dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui mata pelajaran IPA materi bagian-bagian hewan beserta fungsinya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peneliti

dapat menjadikan peneliti ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media audio visual

#### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan pendidik dapat memilih model yang tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan serta karakteristik peserta didik dalam menerima pembelajaran dikelas.

- c. Bagi siswa  
Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta melatih cara belajar untuk keterampilan dalam berpikir yang lebih optimal dalam menyelesaikan masalah seperti di dunia nyata.
- d. Bagi kepala sekolah  
Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa.