

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal utama untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran, terutama di lembaga formal seperti sekolah tidak lepas dari rangkaian aktivitas yang familiar dengan istilah pembelajaran. Berdasarkan pendapat Ananda (2018:1) saat ini paradigma pendidikan mengalami pergantian dari konsep pengajaran ke pembelajaran. Pada konteks pengajaran lebih ditekankan pada kegiatan guru yang mengirim ilmu dan pengetahuan kepada siswa, konsep ini menganggap siswa tidak tahu apa-apa dan merupakan gelas kosong yang perlu diisi agar siswa memiliki pengetahuan baru dan gurulah yang mengetahui segalanya. Serta proses pengajaran hanya berfokus pada hasil belajar, bukan ditekankan pada bagaimana siswa mengalami proses belajar akibatnya siswa menjadi pasif dan dianggap sebagai objek pembelajaran dan menjadi tidak efektif. Berbeda dengan konteks pembelajaran, konteks pembelajaran lebih menekankan pada kualitas proses belajar yang dialami oleh siswa dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar untuk mendukung siswa aktif dalam memperoleh pengalaman belajar. Salah satu pergeseran paradigma pengajaran ke pembelajaran menurut Al Tabany (2014:11) adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) berganti berpusat pada siswa (*student centered*); metodologi yang semula ekspositori kini beralih menjadi partisipatori; dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Sehingga hal ini memungkinkan terjadi pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran agar lebih inovatif untuk melatih dan membentuk kemampuan siswa berpikir tingkat tinggi dan membentuk *life skill* sebagai bekal hidup di era abad 21. Sehubungan itu, Fanani (2019:11) mengungkapkan bahwa abad 21 ditandai dengan dimulainya era industri 4.0 bercirikan teknologi yang berkembang begitu pesat, informasi yang dapat diakses tidak terbatas, pekerjaan dapat dilakukan serba

otomasi dan komputasi. Secara tidak langsung hal ini menjadi tuntutan dan tantangan yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki keterampilan literasi dan berpikir analitis tingkat tinggi agar menghasilkan manusia berkualitas yang mampu sesuai dengan ciri-ciri abad 21, yaitu mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan produktif serta memiliki jiwa mental yang tangguh, oleh karena itu untuk merealisasikannya diperlukan pengintegrasian karakteristik abad 21 dalam proses perencanaan dan pengembangan pembelajaran. Upaya demikian dilakukan dengan harapan agar setiap proses pembelajaran yang terjadi dapat meningkatkan karakter siswa, kecakapan literasi dan kemampuan berpikir siswa.

Konsekuensi pembelajaran era abad 21 siswa harus memiliki keterampilan berpikir. Menurut Sani (2019:3) keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Keterampilan ini diperoleh melalui pengalaman belajar yang dikonstruksi siswa langsung. Sehingga siswa dapat menerapkan informasi baru dan pengetahuannya untuk dapat menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi menuntut siswa untuk berpikir kritis karena untuk dapat berpikir kritis siswa harus dapat berpikir logis, reflektif, dan memiliki pengetahuan awal terkait permasalahan yang dihadapi (Sani, 2019:1). Oleh karena itu, dalam berpikir tingkat tinggi tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat dan memahami saja namun juga harus bisa menggunakan dan mengaitkan antar konsep untuk dapat mengevaluasi dan menilai suatu permasalahan sebelum mengambil keputusan. Sehingga pada konteks pendidikan dasar, keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan prioritas dalam menghasilkan lulusan yang berkompeteren (Fajriyah, 2018).

Karakteristik pembelajaran yang mengintegrasikan HOTS dalam proses pembelajaran siswa diberikan permasalahan atau bahan diskusi yang harus diselesaikan sebagai sarana membangun keterampilan siswa berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Tuntutan ini karena banyak sebelumnya siswa yang nilainya tinggi namun tidak memiliki kemampuan menyelesaikan masalah ketika diberikan masalah atau kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa tidak dapat menyelesaikannya. Hal ini sejalan

dengan pendapat Amir (2009:28) bahwa apa yang diajarkan di kelas-kelas sangat berbeda dari apa yang terjadi di dunia praktik, oleh karena itu tuntutan pembelajaran masa kini membiasakan peserta didik untuk memecahkan permasalahan. Salah satu model yang memungkinkan untuk pembiasaan berpikir HOTS dalam menyelesaikan kasus atau permasalahan adalah model *problem based learning*.

Proses pembelajaran model *problem based learning* menekankan pada kasus atau permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa. Masalah yang harus diselesaikan merupakan masalah yang belum jadi atau tidak terstruktur baik (*ill-structured problem*), sehingga dapat menantang siswa untuk berpikir dan melakukan diskusi secara berkelompok (Rizqi, 2020). Berdasarkan pendapat Jhon Dewey (dalam Nurdyansyah, 2016:82) mengatakan bahwa belajar berbasis masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan, sehingga dari pengalaman yang diperoleh, siswa dapat menjadikannya sebagai pedoman dan tujuan belajarnya, dalam proses mencapai tujuan belajar, kadangkala dibutuhkan media untuk memertegas isi materi terlebih pada penyajian materi pembelajaran yang sulit, abstrak, menjenuhkan, dan tidak menarik maka dibutuhkan suatu sentuhan sebuah media untuk dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan.

Banyak konsep-konsep dalam pembelajaran IPA yang tidak bisa hanya disampaikan secara verbal saja, sehingga banyak siswa yang merasa kesulitan pada pelajaran IPA yang mana berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM sekolah karena banyak siswa yang merasa tidak paham (Ramadani, 2018). Salah satu materi tersebut adalah bagian tumbuhan dan fungsinya yang mana bagi sebagian siswa materi bagian-bagian tumbuhan merupakan materi yang sulit dan rumit (Herlina, 2017). Ketidapkahaman siswa terhadap materi yang dipelajari mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM, sehingga hasil belajar perlu ditingkatkan (Munthe, 2021). Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berhasil perlu adanya media yang sesuai untuk dapat mendukung pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan (Aslikhah, 2017).

Media merupakan perantara untuk memerjelas pesan dari komunikator kepada komunikan. Menurut Kustandi (2020:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memerjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Selain itu dengan media pembelajaran dapat memudahkan penafsiran objek dan memadatkan informasi sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata. Dalam pembelajaran, ketepatan penggunaan dan pemilihan media sangat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurdyansyah (2019) bahwa memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik, oleh karena itu dibutuhkan media yang memanfaatkan teknologi atau aplikasi digital untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang memungkinkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21 adalah penggunaan pemanfaatan teknologi informasi pada materi bagian tumbuhan adalah media thinglink.

Thinglink merupakan media pembelajaran gambar interaktif (*interactive picture*) untuk mempermudah mencapai pembelajaran yang efektif dalam berinteraksi dengan siswa. Menurut Fuadi (dalam Yulianti, 2022) thinglink adalah salah satu media website yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat diatur dan digunakan sebagai media pembelajaran. Media thinglink dapat dijadikan alternatif untuk meminimalisir masalah pembelajaran, terlebih pada pembelajaran IPA (Budi, 2021). Pembelajaran yang baik bukan hanya bisa membuat siswa aktif dalam proses belajar, melainkan juga pembelajaran yang interaktif. Menurut Appasamy (dalam Roslan, 2020) menyatakan bahwa thinglink merupakan alat anotasi interaktif yang dapat digunakan untuk mengajar peserta didik di dalam dan di luar kelas, serta penggunaan thinglink di kalangan siswa telah meningkat selama beberapa tahun terakhir karena mereka dapat mengeksplorasi, berkolaborasi, menemukan, menyelidiki, dan memperoleh pengetahuan baru menggunakan aplikasi thinglink.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan di atas, model yang sesuai adalah model *problem based learning* yang dibantu media thinglink akan memungkinkan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran. Sehingga judul penelitian ini adalah Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Thinglink pada Siswa SD Kelas IV SDN Kebondalem.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Lingkup masalah penelitian ini sangat luas. Karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga Peneliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus. Adapun ruang lingkup dan pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas IV semester 1 tema 3 (Peduli terhadap Makhluk Hidup) subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) di SDN Kebondalem tahun ajaran 2021/2022.
2. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagian-bagian tumbuhan.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model *problem based learning*.
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media thinglink.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan guru dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan media thinglink di SDN Kebondalem Mojosari pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media thinglink di SDN Kebondalem Mojosari?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media thinglink di SDN Kebondalem Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan guru dalam menerapkan pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV menggunakan model *problem based learning* berbantuan media thinglink.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media thinglink.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media thinglink.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Dalam menentukan rancangan penelitian dibutuhkan komponen yang saling terkoneksi. Salah satu komponen yang mempunyai arti penting dalam penelitian adalah variabel. Menurut Sugiyono (2015:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini ada satu variabel utama, yaitu efektivitas model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV.

2. Definisi Operasional

Berdasarkan variabel efektivitas model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV yang dimaksudkan dengan variabel efektivitas model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV. Adapun indikator tingkat keberhasilan terlaksana penelitian ini dibedakan menjadi tiga yaitu sebagai berikut.

- a. Keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV yang ditunjukkan melalui indikator :
- 1) Orientasi peserta didik pada masalah
 - 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
 - 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- b. Motivasi Siswa

Definisi motivasi siswa dalam penelitian ini adalah dorongan yang dimiliki peserta didik untuk melakukan dan/atau mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan model *problem based learning* berbantuan media thinglink pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV yang ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

- c. Hasil Belajar Siswa

Definisi hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil capaian belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan yang ditandai dengan hasil analisis ketuntasan skor/perolehan siswa hasil tes yang diberikan oleh peneliti dalam mencapai indikator pembelajaran terkait sesuai KKM sekolah.

F. Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga

memungkinkan terciptanya pembelajaran yang dapat melatih siswa fokus berpikir dalam memecahkan masalah yang berkaitan dunia nyata siswa.

2. Bagi Pendidik

Membantu memberikan informasi dan referensi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kekinian sesuai dengan ciri-ciri dan tuntutan pembelajaran inovatif abad 21 lebih aktif dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru-guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

Upaya untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh ketika kuliah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Serta turut berkontribusi menambah referensi sumber literatur terkait.