

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran bagi peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya maupun masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah telah meletakkan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal.

Pendidikan formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu Negara seperti di sekolah. Salah satunya ialah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, serta mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan suatu perangkat yang disiapkan oleh lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (19) yang berbunyi:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan juga sumber belajar yang terkait untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Trianto (2009:17) pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswanya dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam konteks inilah kemudian diperlukan kurikulum atau pengetahuan apa yang diinginkan siswa dan bagaimana cara yang efektif untuk mendapatkannya.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru hasil penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 menegaskan pelaksanaan pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat dan memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk juga pada pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, system pembelajaran abad 21 adalah suatu peralihan proses pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal tersebut dilakukan untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif, dimana siswa harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Adapun pembelajaran abad 21 mencerminkan empat hal atau biasa disingkat 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication, Collaboration*.

Kurikulum 2013 memiliki keterkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu. Menurut Fanani, dkk (2015:76) tematik terpadu adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik adalah yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman

langsung dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah IPA. IPA merupakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa karena berhubungan dengan cara mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Sedati Gede II Sidoarjo, siswa kelas IV pada tanggal 24 Agustus 2017, pada proses pembelajaran di lapangan guru telah menerapkan pembelajaran secara berkelompok atau diskusi. Akan tetapi, guru hanya terpaku pada metode-metode yang ada pada buku guru dan tidak menginovasi dengan menggunakan model lainnya yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Tentu saja keadaan tersebut juga berpengaruh pada siswa yaitu sikap antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran padahal pembelajaran tematik itu harus bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Terlihat pada keterampilan berdiskusi siswa yang merasa takut salah dan malu untuk menyampaikan pendapatnya, masih ada yang tidak mendengarkan penjelasan guru dan berbicara sendiri dengan temannya, pada saat diskusi kelompok juga yang aktif hanya beberapa siswa dan siswa lainnya mengobrol sendiri. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran masih kurang, sehingga hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan keadaan tersebut membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan bermakna. Oleh karena itu diperlukan adanya model pembelajaran yang mampu melibatkan partisipasi aktif siswa dan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa serta lingkungan belajar serta menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa yang senantiasa antusias berpikir dan berperan aktif. Model pembelajaran yang efektif dapat digunakan guru untuk mentransfer ilmu dengan baik dan benar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Model pembelajaran akan efisien jika menghasilkan kemampuan siswa seperti yang diharapkan dalam tujuan dan sesuai dengan target

perhitungan dalam segi materi dan waktu. Sehingga guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

Salah satu model pembelajaran yang diperkirakan mampu mengembangkan sikap keingintahuan siswa dan keterampilan berdiskusi adalah model PBL (*Problem Based Learning*). Model ini merangsang siswa untuk menganalisis, memperkirakan jawaban-jawabannya, mencari data, menganalisis data dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah. Dengan kata lain model ini pada dasarnya melatih kemampuan memecahkan masalah melalui langkah-langkah sistematis. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu proses dimana siswa dituntut untuk mandiri dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga siswa mampu berpikir kritis yang dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya. Borrow dalam Huda (2014:271) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) sebagai “pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis akan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mengetahui keefektifan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas IV dalam pembelajaran tematik di SDN Sedati Gede II Sidoarjo, yang difokuskan pada hasil belajar dan respon siswa. Dengan demikian, judul yang diambil dalam penelitian adalah **“Keefektifan Model *Problem Based Learning* dalam Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV SDN Sedati Gede II Sidoarjo”**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam kemampuan berpikir kritis.

2. Penelitian dilakukan di SDN Sedati Gede II Sidoarjo tahun ajaran 2018-2019.
3. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV, materi IPA pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Pembelajaran 1.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang permasalahan, maka permasalahan utama penelitian ini Bagaimana keefektifan penerapan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Sedati Gede II Sidoarjo. Dalam rumusan masalah tersebut dirinci dalam pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* pada aktivitas siswa ?
2. Berapa presentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Problem Based Learning* ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* pada aktivitas siswa.
2. Untuk mengetahui presentase ketuntasan hasil belajar dalam penerapan model *Problem Based Learning*.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
  - b. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).
  - b. Menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.

- c. Sebagai bahan referensi untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas berkaitan dengan kemampuan memahami materi pelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah
- a. Sebagai inovasi pembelajaran di sekolah untuk mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran di kelas.
  - b. Meningkatkan kualitas pendidikan sehingga memiliki output yang berkualitas dan berkompetitif.

