

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sangat esensial bagi manusia, karena dengan pendidikan dapat diperoleh pengetahuan dan wawasan sebagai penunjang pokok dari kehidupan dan kegiatan yang bersifat kemanusiaan yaitu upaya mengali, merangsang, mengarahkan serta membimbing potensi dasar manusia untuk meningkatkan taraf hidup manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai Mahluk sosial. Ki Hajar Dewantoro, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menurut Sugiono (2011:8) mengartikan pendidikan sebagai “menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi – tingginya.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru secara terprogram yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan mengajar. Belajar menurut Nana Sudjana (2009:28) proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya yaitu metode atau teknik atau model serta media pembelajaran. Dalam pembelajaran alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat atau media pembelajaran ini memiliki peran yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Menurut Joyce dan Weil (1980:164) dengan adanya model pembelajaran maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan dan model pembelajaran

akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan – kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.

Didalam pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum 2013 guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Salah satu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah model *Problem Based Learning*.

Didalam pembelajaran secara daring seperti ini, banyak sekali kendala yang ditemukan. Salah satunya adalah hasil belajar siswa yang rendah atau mengalami penurunan. Hal ini membuat tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang variatif misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan penuh bagi siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif yang selalu mencari dan menemukan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini seperti yang dikatakan Motfit (dalam Rusman, 2012 : 241) bahwa : “Permasalahan pada *problem Based Learning* bersifat terbuka” artinya jawaban belum pasti sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi” Menurut Wina sanjaya (2007:215).

Model pembelajaran *problem based learning* menjadikan siswa lebih aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah sebagai pembelajaran dan menekankan belajar kooperatif. Sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran untuk secara aktif menyelesaikan masalah. Ibrahim dan Nur (dalam rusman, 2012: 243) mengemukakan langkah – langkah *problem based learning* yaitu : (1) Orientasi siswa pada masalah, (2)

Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individu atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah". Dengan cara belajar seperti itu, maka akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Melalui proses pemecahan masalah siswa akan mengetahui situasi dan konsep materi diterapkan. Model problem based learning menjadikan siswa untuk berpikir kritis, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman konsep materi ajar yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar yang optimal

Dalam Penerapannya pembelajaran *Problem Based learning* dapat dikombinasikan dengan media powerpoint, Menurut Umbaran (2013 : 3) melalui powerpoint objek teks, gambar, grafik, video, suara dan objek objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut slide. Pada sebuah slide dapat memuat tulisan yang digabungkan dengan audio dan gambar. Melalui PowerPoint guru dapat membuat dan menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan fitur didalam powerpoint dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar.

Didalam kompetensi dasar (KD) IPA Kelas IV Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 terdapat materi tentang Daur Hidup Hewan. Pada materi ini siswa diharapkan dapat membandingkan siklus daur hidup beberapa hewan yang mengalami metamorphosis sempurna dan tidak sempurna. Untuk itu, Penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantu Media PowerPoint akan membuat muatan pelajaran IPA menjadi menarik, dan mengajak siswa untuk berpikir aktif didalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami permasalahan dan membantu mengembangkan siswa untuk berpikir kritis, Karena siswa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan membandingkan sendiri serta mengurutkan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan guru.

Dari uraian diatas, maka peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA Materi daur hidup hewan. Hal ini dikarenakan menekankan siswa agar aktif selama proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna Siswa akan berlatih untuk menemukan pengetahuan kegiatan mengurutkan gambar yang disiapkan guru pada *mikrosoft PowerPoint* selama prose pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas 4 Sdn Sedati Gede 02 Sidoarjo”

## **B. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

1. Ruang Lingkup Pada Penelitian Tindakan Kelas Ini Adalah :
  - a. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV-C di SDN Sedati Gede 02 semester gasal tahun ajaran 2020/2021.
  - b. Model pembelajaran dalam penelitian ini yaitu model *problem based learning* (PBL).
  - c. Materi pelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi daur hidup hewan.

### 2. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang masalah diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan diharapkan yang dikaji lebih mendalam, maka darin ituu ada keetrbatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini tidak bisa dilakukan secara menyeluruh dikarenakan kondisi saat ini yaitu pandemic Covid 19 yang mengharuskan sekolah melukan pembelajarn daring.
- b. Untuk setiap tes yang dilakukan bisa saja bukanlah hasil yang murni dikarenakan para siswa dibantu oleh oran terdekatnya.
- c. Keterbatasan lainnya yang tidak bisa dijangkau oleh peneliti ialah koneksi jaringan yang berbeda pada setiap siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menetapkan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu PowerPoint pada Materi Daur Hidup hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02”?
2. Bagaimana aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu PowerPoint pada Materi Daur Hidup hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02”?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah digunakan Model *Problem Based Learning* pada materi Daur Hidup Hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02”?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa setelah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantu Powerpoint Materi Daur Hidup hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru setelah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantu Powerpoint Materi Daur Hidup hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah digunakan Model *Problem Based Learning* pada materi Daur Hidup Hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian ini adalah Tindakan kelas berupa Penerapan *Problem Based Learning* berbantu PowerPoint untuk Meningkatkan hasil belajar siswa Pada Materi Daur Hirup Hewan kelas 4 SDN Sedati Gede 02

## **F. Untuk Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat semenibagai berikut :

### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu membantu memberikan pengetahuan dan wawasan ilmiah dalam dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran siswa kelas 4 Pada Materi Daur Hidup Hewan

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga hal tersebut dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

#### **b. Bagi Peneliti**

Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru yang sangat berguna, untuk bekal saat menjadi guru di sekolah dasar.dan berperan aktif dalam problematika pendidikan.

#### **c. Bagi Guru**

Memberikan informasi tentang model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media PowerPoint yang dapat digunakan sebagai sarana membangkitkan antusias dan perhatian siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Membantu guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran.