BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern seperti sekarang ini, dunia pendidikan banyak membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai kemampuan dan kualitas yang baik untuk mempersiapkan perkembangan zaman yang semakin maju. Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia dalam menghadapi era pasar bebas. Dalam peningkatan kualitas pendidikan ini tidak dapat dilepaskan dari aspek pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan yang telah disebutkan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Disini sudah jelas bahwa untuk meningkatkan SDM yang berkualitas baik fisik maupun mental yang baik dibutuhkan pembangunan bidang pendidikan yang baik pula serta hal yang dilakukan untuk membangun pendidikan kearah yang lebih baik adalah proses belajar.

Evelin Siregar dkk (2010:3) mengungkapkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Sedangkan menurut Sumiati dkk (2009:38) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi idividu dengan lingkungan. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan (peserta didik/ pembelajaran atau mungkin pendidik). Kualitas pengajar disekolah sangatlah ditentukan oleh guru.

Keterampilan guru juga sangat penting dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Guru diharapkan dapat inovatif dan kreatif untuk mengikuti perkembangan pendidikan saat ini. Pendidikan memasuki abad 21, Ciri pendidikan abad 21 yaitu tersedianya informasi kapan saja dan dimana sajayang mampu menjangkau semua pekerjaan. Pada pembelajaran abad 21 berarah pada 4 pilar yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to life together* (Sjam, 2019). Guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menjelaskan materi-materi dengan baik, peserta didik menjadi menjadi pribadi yang baik, serta menggunakan media dan model pembelajaran yang interaktif hal ini mempermudah peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model dan media pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan atau karakteristik peserta didiknya (Patandung, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara guru di SDN Kebondalem Mojosari, bahwa peserta didik kelas IV bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung, pada saat guru bertanya hanya sebagian kecil peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut, juga banyak peserta didik yang mengantuk ketika memasuki pelajaran di siang hari. Akibatnya peserta didik kurang percaya diri dan tidak bersikap aktif di dalam kelas. Peserta didik hanya mampu berfikir sesuai dengan apa yang tertulis dalam buku. Selain itu guru sering merasa kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran, karena menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana seperti buku paket, dampak yang terjadi yaitu proses pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik merasa bosan. Karena hal tersebut, peneliti memiliki gagasan dengan media apa yang sepatutnya diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat menarik perhatian peserta didik dan juga media yang cocok untuk mengomunikasikan timbal balik dengan peserta didik. Dipilih media audio visual sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini, yakni peserta didik kelas IV masih berada pada masa peralihan dari anak-

anak menuji remaja, dimana media audio visual masih menjadi daya tarik peserta didik pada usia kelas IV SD. Media audio visual dapat berdampak positif bagi peserta didik, peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Nurhidayat, 2021).

Media audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu video di youtube. Video dipilih karena dapat difungsikan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik tentu akan bertahan lama pada memori peserta didik sampai dewasa, dengan ini guru harus merancang model pembelajaran yang cocok pada kurikulum 2013.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran terutama pada kurikulum 2013. Ada tiga model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran discovery learning, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran berbasis proyek menurut Kurniasih (dalam Patandung, 2017). Model pembelajaran Problem Based Learning dipilih karena melalui model ini peserta didik diharapkan bisa secara mandiri menyelesaikan masalah yang ada, dari berbagai sumber. Model pembelajaran ini juga bertujuan untuk menigkatkan aktivitas belajar siswa yang memacu siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Selain itu menurut Putra (dalam Muharomah, 2014) *Problem Bassed Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah: siswa lebih memahami konsep yang diajarkan dikarenakan siswa yang menemukan konep terebut, melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi, pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna, siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran dan meningkatkan motivasi karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, menjadikan mandiri dan dewasa, menumbuhkembangkan kemampuan kreativitas siswa.

Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana

bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang didasarkan pada metode ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses "mencari tahu" dan "berbuat", hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Keterampilan dalam mencari tahu atau berbuat tersebut dinamakan dengan keterampilan proses penyelidikan atau "enquiry skills" yang meliputi mengamati, mengukur, menggolongkan, mengajukan pertanyaan, menyusun hipotesis, merencanakan eksperimen untuk menjawab pertanyaan, mengklasifikasikan, mengolah, dan menganalisis data, menerapkan ide pada situasi baru, menggunakan peralatan sederhana serta mengkomunikasikan informasi dalam berbagai cara, yaitu dengan gambar, lisan, tulisan, dan sebagainya. Muslichach Asy'ari (2006:7) mendefinisikan sains atau IPA adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara yang terkontrol, selain sebagai produk yaitu pengetahuan manusia sains atau IPA juga sebagai proses yaitu bagaimana cara mendapatkan pengetahuan tersebut. Untuk mewujudkan harapan agar potensi siswa meningkat lebih efektif dalam pembelajaran IPA, siswa didasari dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dihadapkan oleh permasalahan yang nyata untuk aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar juga dapat lebih dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Materi IPA yang di terapkan dalam penelitian ini yaitu materi tema 6 subtema 1 "Siklus Hidup Hewan". Materi ini dirasa sangat cocok untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana siklus hidup hewan bagi peserta didik, yang akan dikemas dalam media pembelajaran yang menarik berupa video yang bersifat audio visual. Dengan demikian diharapkan dapat menunjang pembelajaran dikeas, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas dihasilan sebuah judul penelitian "Pengaruh Model Problem Based Learning

(PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 Di Kelas IV Sekolah Dasar."

A. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Agar penelitian terfokus pada permasalahan, maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual.
2. Materi terfokus pada pelajaran IPA tema 6 subtema 1 kelas IV sekolah dasar.
3. Hasil belajar siswa

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu :

Adakah pengaruh pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPA Tema 6 Subtema 1 Di Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang sudah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPA tema 6 subtema 1 di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel

Menurut Sugiyono (2015) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam suatu penelitian setidaknya terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Sedangkan menurut Kerlinger (2006) variabel merupakan konstruk atau sifat yang akan dipelajari yang memiliki nilai yang sangan bervariasi. Dengan demikian variabel juga merupakan sebuah simbol yang padanya dapat kita letakkan sebarang nilai atau bilangan. Adapun variabel

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Variabel bebas (Independen)

Dalam bahasa Indonesia variabel *independen* sering disebut sebagai variabel bebas.Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model Problem Based Learning berbantuan media audio visual.

b. Variabel terikat (Dependen)

Dalam bahasa Indonesia variabel dependen sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA tema 6 Subtema 1.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan judul penelitian yang digunakan yaitu "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Tingkat Keberhasilan Siswa pada Pelajaran IPA Tema 6 SubTema 1 di Kelas IV Sekolah Dasar" untuk menghindari kesalah pahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional variabel yang digunakan sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang mana siswa disajikan masalah secara nyata yang dekat dengan kehidupan, selanjutnya siswa mencari alternatif penyelesaian masalah dalam kelompok kecil. Sehingga proses pembelajaran Problem Based Learning ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa menjadi lebih baik lagi.
b. Media Audio Visual adalah media pembelajaran berupa software memanfaatkan audio visual yang dapat menggantikan peran

papan tulis bahkan lebih baik, media ini dapat menyajikan sebuah pembelajaran dengan memadukan gambar, musik yang menarik dalam kesatuan. Media pembelajaran ini merupakan alat bantu yang harus digunakan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang jelas. Media audio visual ini berupa video dari youtube dengan link https://youtu.be/rhVl3pu9fiM materi daur hidup hewan kelas IV, tema 6 (Cita-citaku), subtema 1 (daur hidup hewan), pembelajaran ke-1.

c. Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan atau soal-soal pembelajaran yang telah disajikan secara nyata melalui audio dan visual. Tingkat keberhasilan siswa dapat diwujudkan dalam nilai postest yaitu menggunakan tes hasil belajar yang digunakan dalam bentuk tes tertulis yaitu pilihan ganda. Jumlah soal yang digunakan adalah 20 soal pilihan gansa yang masing-masing soal terdapat 4 alternatif jawaban (a,b,c,d) dengan salah satu jawaban benar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat menambahkan pengetahuan tentang pengaruh model problem based learning berbantuan media audio visual dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru sekolah dasar agar dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan guru agar dapat menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan audio visual ini dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan potensi diri seperti; kreativitas, percaya

diri, dan dapat menyelesaikan maslalah yang telah disajikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar melalui model Problem Based Learning ini.

c. Bagi Peserta Didik

Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya program Problem Based Learning ini, serta diharapkan siswa dapat mengasah kemampuan juga menguasai materi pembelajaran IPA tema 6 subtema 1 secara maksimal.