

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kedudukan pendidik bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang berdemokrasi dan bertanggung jawab (UU No. 14 tahun 2005 tentang pendidik). Dalam pendekatan saintifik pendidik harus menciptakan pembelajaran yang aktif melalui kegiatan pengalaman belajar dengan mengamati, menanya, menalar, dan mengomunikasikan. Pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan mengeksplorai pembelajaran.

Vygotsky (dalam Hosnan, 2014:35) mengatakan pembelajaran terjadi saat siswa bekerja mengerjakan tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas itu masih berada dalam *zona of proximal development*, yaitu jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan pembentukan konsep dasar yang kuat pada diri siswa sehingga siap untuk mengikuti pembelajaran. Upaya pendidikan dapat ditempuh dengan sikap yang dikenal Teori Trikon, yaitu: 1) *continue*, 2) *konentris* dan 3) *konvergen*. Dengan demikian, jika siswa belum dapat menguasai konsep yang mendasar maka siswa akan merasa kesulitan menguasai konsep yang lebih lanjut.

Menurut Septiani (2019) hasil belajar siswa kelas III tentang hak dan kewajiban masih kurang, sehingga nilai hasil belajar hak dan kewajiban *relative* rendah, hal tersebut terjadi karena kegiatan belajar

tidak menarik bagi siswa. Menurut Susanto (2015:166) Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa hanya dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pembelajaran selalu dilakukan sesi tanya jawab dan membuat peta pikiran secara mandiri, sebagai tolak ukur pemahaman siswa pada materi hak dan kewajiban.

Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai proses, sebab dalam pemecahan masalah PPKn dalam pembelajaran akan menemukan dan menggunakan kombinasi aturan-aturan yang telah diketahui untuk pemecahan masalah itu. Membelajarkan siswa untuk lebih kritis, kreatif dan analisis, dalam pembelajaran maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan yang muncul, baik permasalahan dalam pembelajaran maupun masalah kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk menerapkannya membutuhkan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mencari pengetahuan sendiri serta dapat mengetahui hasil belajar kognitifnya pada materi pembelajaran. Pada kurikulum 2013 para siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu masalah dimana siswa harus aktif, kritis, dan kreatif dalam mencari solusi atas suatu permasalahannya yaitu dengan pembelajaran saintifik. Menurut Trianto (2014:121) dalam 1 topik pembelajaran, diperlukan sejumlah 3 sumber belajar sesuai dengan jumlah standar kompetensi yang merupakan bidang kajian yang tercakup didalamnya.

Pendekatan *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan pendekatan yang dapat memacu siswa untuk beraktivitas didalamnya. Menurut Boud (dalam Riyanto, 2010:285) mendefinikan pendekatan *Problem Based Learning* sebagai suatu pendekatan kearah penataan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menghadapi

pemasalan melalui praktik nyata dalam kehidupan sehari-sehari. *Problem Based Learning* menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Menurut Putra (dalam Muharomah, 2014) *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah: siswa lebih memahami konsep yang diajarkan dikarenakan siswa yang menemukan konsep tersebut, 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.

Powerpoint merupakan salah satu perangkat lunak yang paling tersohor sebagai pemanfaatan multimedia dalam presentasi, pemanfaatan *powerpoint* dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis, dan sangat menarik Munadi (dalam Muharoma, 2014). Adapun langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* menurut Arends (dalam Muharoma, 2014) dimodifikasi dengan media *powerpoint* menurut Marisa (2011) adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah, guru menjelaskan cakupan materi dengan menggunakan media *powerpoint*, siswa disajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa berkelompok dan mendiskusikan masalah serta mencari solusi, guru membantu siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai dengan pemecahan masalah, siswa memaparkan hasil diskusi kelompok, dilanjutkan dengan memberikan tanggapan/pendapat, siswa bersama guru membahas hasil diskusi, siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Hal itu menjadikan pembelajaran menjadi

lebih menarik bagi siswa sehingga tidak mudah bosan dan hasil belajar menjadi lebih maksimal.

Pada saat ini siswa SD kelas III dalam memahami apa haknya dan kewajibannya sebagai warga sekolah masih relative rendah. Dengan itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Hak dan Kewajiban Di SDN Buncitan”.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SDN Buncitan.
2. Penelitian ini dilakukan pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 2 kewajiban dan hakku di sekolah pembelajaran 4 tentang hak dan kewajiban.
3. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint*.
4. Penelitian ini melakukan pengamatan pada aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint*.
5. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui keberhasilan hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 4 kelas III materi hak dan kewajiban.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dikembangkan untuk proposal penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media

power point hak dan kewajiban siswa kelas III di SDN Buncitan?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar hak dan kewajiban siswa kelas III di SDN Buncitan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* media *powerpoint* hak dan kewajiban siswa kelas III di SDN Buncitan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar hak dan kewajiban siswa kelas III di SDN Buncitan

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2018:61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu lalu ditetapkannya oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya:

1. Variabel bebas (Independen): Menurut Sugiyono (2018:64) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Variabel terikat (Dependen): Menurut Sugiyono (2018:64) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas III materi hak dan kewajiban.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. **Bagi Siswa**, mempermudah keberlangsungan proses pembelajaran sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.
2. **Bagi Pendidik**, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan model pembelajaran yang dapat diterampakan pada saat pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran dikelas menjadi lebih optimal.
3. **Bagi Sekolah**, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman pembelajaran yang dapat dikembangkan di sekolah untuk meningkatkan potensi siswa.
4. **Bagi Peneliti**, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III serta memotivasi mahasiswa untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan pemahaman siswa.