

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta siswa. Menurut Corey (dalam Sagala, 2011: 61) pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus yang menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Mayoritas sekolah dasar saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013 artinya model pembelajaran yang di gunakan berbeda dengan kurikulum sebelumnya, di dalam kurikulum 2013 mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya dilebur jadi satu memakai tema sesuai dengan kompetensi dasar yang relevan, kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dari guru dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang di dalamnya terdapat enam langkah yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, mencipta, mengkomunikasikan. Dari pendekatan tersebut, dalam pembelajaran kurikulum 2013 menerapkan model pembelajaran yang langkah – langkahnya sesuai dengan pendekatan saintifik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Menurut Soekamto (dalam Trianto, 2007: 5) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan sebagai pedoman bagi perancang dalam merencanakan aktivitas belajar. Saat ini pembelajaran dituntut untuk berpusat pada siswa dengan tujuan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kreatif, inisiatif, kemandirian, semangat belajar pada siswa. Model pembelajaran *problem base learning* merupakan salah satu model yang digunakan dalam kurikulum 2013. Model pembelajaran tersebut *Maricopa Community College, Centre For Learning and Instructions* (dalam Huda, 2013: 272) menurut mereka *problem base learning* merupakan kurikulum sekaligus proses. Kurikulumnya meliputi masalah – masalah yang dipilih dan dirancang dengan cermat yang

menuntut upaya kritis siswa untuk memperoleh pengetahuan, menyelesaikan masalah, belajar secara mandiri, dan memiliki skill partisipasi yang baik.

Ratmanto (dalam Sumarta, 2017) menyarankan bahwa aplikasi PBL hendaknya didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai agar pembelajaran lebih baik, salah satunya dengan cara menggunakan teknik *mind mapping*. Buzan (dalam Sumarta, 2017) *mind mapping* merupakan suatu teknik mencatat secara efektif, efisien, kreatif dengan poin utama terletak di tengah – tengah halaman, berawal dari letak poin utama tersebut selanjutnya dapat dibentuk semacam gambaran yang terdiri dari kata kunci, frasa, konsep, gambar, simbol dan garis sebagai penghubungnya, dengan tujuan untuk membuat materi pembelajaran terpolakan secara *visual* dan grafis yang akhirnya dapat membantu siswa mempertajam, memperkuat dan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung hasil penelitian yang relevan dari (Kesuma, 2018; Nugraha, 2017; Mehakati, 2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “penggunaan model pembelajaran *problem base learning* berbantuan *mind map* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Base Learning* Berbantuan Teknik *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar penelitian tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Maka, batasan penelitian ini, meliputi:

1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping*.
2. Fokus penelitian yang diambil pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa ranah kognitif.
3. Penelitian ini dilakukan pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 muatan IPS.
4. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya dalam pembelajaran model *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping*?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Aktivitas siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya dalam pembelajaran model *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping*.
2. Pengaruh hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat. Peneliti membagi menjadi 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan cara belajar menjadikan siswa aktif, kreatif, dan inovatif sehingga tercapainya hasil belajar yang maksimal melalui model pembelajaran *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping* pada siswa kelas IV tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 di SDN Gayungan II Surabaya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa, guru, peneliti dan sekolah. Adapun manfaat penelitian bagi peneliti yaitu:

a. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat memberikan pemahaman materi dengan cara yang berbeda saat pembelajaran dan dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Guru dapat bahan referensi dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif, serta memberi informasi mengenai teknik *mind mapping*.

c. Manfaat bagi sekolah

Model Pembelajaran yang digunakan peneliti model pembelajaran *problem base learning* berbantuan *mind mapping* dapat dijadikan pertimbangan dan evaluasi sekolah dalam memilih variasi model pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Sebagai tambahan pengalaman dan wawasan peneliti dalam menggunakan model pembelajaran *problem base learning* berbantuan teknik *mind mapping* berguna saat peneliti nanti terjun ke lapangan.