

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan supaya siswa secara aktif dalam pengembangan potensi diri meliputi kecerdasan, kepribadian serta keterampilan yang di butuhkan oleh dirinya serta masyarakat. Kesuksesan bidang pendidikan tidak lepas dari peranan seorang guru (Pristiwanti, 2022).

Guru mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswanya, sebegus apapun kurikulum yang dipakai, sarana prasarana lengkap, tetapi jika guru belum berkualitas maka proses belajar mengajar tidak akan optimal. Tugas guru bukan hanya mengajar, tetapi melakukan perubahan dan perbaikan pada proses pembelajaran. Seorang guru profesional dalam menjalankan kewajibannya akan bertindak dan berpikir kritis supaya tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Tarigan et al., 2021).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk memfasilitasi serta meningkatkan proses belajar. Kegiatan pembelajaran merujuk pada penggunaan strategi, teknik, metode serta media dalam membangun proses belajar (Winataputra, n.d.).

Rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan guru di sekolah merupakan contoh bahwa ketuntasan hasil belajar dapat

dikatakan belum maksimal. Jika ingin mendapatkan hasil belajar yang maksimal guru berperan dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator harus berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif, sehingga membuat proses belajar berjalan dengan baik dan membuat peserta didik menyimak serta memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai guru. Mengenai hal tersebut guru wajib menguasai materi yang diberikan dan memperhatikan cara penyampaian atau upaya dalam menciptakan lingkungan kelas yang lebih baik, supaya siswa dapat belajar secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu tindakan yang dapat guru lakukan yaitu mempunyai strategi/model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan pendidik dalam membentuk kurikulum dan merancang bahan pembelajaran di kelas. Menurut Zubaedi model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk mengatur materi, dan pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Mirdad & Pd, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian pertama berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Pajurangan Ibu Sri Kholifah S.Pd (17 Februari 2023). Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran Tematik masih dianggap pembelajaran yang membosankan oleh sebagian siswa. Penggunaan model belajar yang digunakan oleh sebagian besar guru masih memakai model konvensional, model yang memfokuskan guru menjadi peranan utama dalam penentuan isi dan langkah dalam penyampaian materi kepada siswa, supaya

keaktifan siswa paada proses pembelajaran berkurang seta bergantung kepada guru. Model ini berfokus kegiatan membaca,menyalin rangkuman,mendengarkan serta mengerjakan soal-soal latihan. Sehingga hasil belajar siswa pada subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) masih tergolong rendah.

Peneliti fokus pada perhatian siswa kelas IV SDN Pajurangan karena permasalahan yang akan diteliti terdapat pada kelas tersebut. Kelas IV memiliki permasalahan belajar rata-rata pada Subtema 1 Tema 6 . Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada Subtema 1 (Aku dan cita-Citaku) 60% berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data yang diperoleh peneliti yaitu (1) Rendahnya prestasi belajar siswa karena kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran (2) model mengajar guru yang masih bertumpu pada ceramah, penugasan (3) proses pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Dalam permasalahan tersebut, perlu diupayakan pembaruan model pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Explosion Box*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang fokus terhadap siswa menjadi pembelajar mandiri yang terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran. PBL membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah. *Problem Based Learning* merupakan kurikulum dan proses pembelajaran. Pada kurikulumnya, dibentuk masalah yang menuntut peserta didik memperoleh pengetahuan yang penting, membuat siswa mahir dalam memecahkan masalah

serta mempunyai cara tersendiri dalam kecakapan berpartisipasi dalam kelompok(Cahyo et al., 2018).

Media Explosion Box adalah media grafis yang terbuat dari kertas karton, berbentuk kubus ataupun kotak, dimana ketika kotak tersebut dibuka keempat sisi layer terdapat gambar dan tulisan yang berisi materi pembelajaran. Explosion Box dapat membantu seorang pendidik dalam memberikan pencapaian tujuan pembelajaran yang akan diajarkan, karena merupakan media unik dan menarik serta meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa semakin luas dan tidak mudah dilupakan(Efiani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian oleh Reza Yuafian dan Suhandi Astuti (2020) tentang “meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) “ dapat disimpulkan jika hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SD Negeri 5 Depok mengalami peningkatan. Pada prasiklus siswa tuntas sebanyak 6 siswa, siklus 1 sebanyak 12 siswa (54%) dan pada siklus 2 sebanyak 19 siswa (88%). Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang diinginkan peneliti(Yuafian & Astuti, 2020).

Berdasarkan penelitian oleh Setyaningrum tentang “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD” dapat disimpulkan jika hasil belajar siswa menggunakan model tersebut pada pembelajaran Tema Organ Gerak hewan sudah mengalami peningkatan. Pada siklus 1 sebesar 58% dan pada siklus 2 sebesar 89%, hasil tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang diinginkan peneliti.

Hasil penelitian Cahyo, dkk (2018) tentang “ Upaya Meningkatkan hasil belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning*(PBL) Berbantuan media Audiovisual pada siswa kelas 4 SD “ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah diadakannya tindakan.pada prasiklus siswa tuntas belajar sebanyak 8 siswa (36%), siklus 1 sebanyak 13 siswa (60%) dan pada siklus 2 sebanyak 17 siswa (77%). Pada siklus 2 sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang diinginkan peneliti(Cahyo et al., 2018).

Berdasarkan paparan latar belakang diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning*(PBL) Berbantuan Media *Explosion Box* pada Subtema 1 (Aku dan Cita-Citaku) Kelas IV di SDN Pajurangan”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Explosion Box* Pada Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) kelas IV di SDN Pajurangan?
2. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Explosion Box* Pada Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) kelas IV di SDN Pajurangan?”

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan Model *Problem Based Learning*(PBL) Berbantuan Media *Explosion Box* Pada Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) kelas IV di SDN Pajurangan?
2. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan media *Explosion Box* Pada Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) kelas IV di SDN Pajurangan?"

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa

Penerapan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan media *Explosion Box* , diharapkan siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman tentang materi Tematik Tema 6 Subtema 1 (Aku dan Cita-citaku).

b. Guru

Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Explosion Box* diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru berupa pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran dimana mampu melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

c. Sekolah

Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Explosion Box*, diharapkan sekolah dapat memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

E. Ruang Lingkup dan keterbatasan penelitian

Untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini peneliti membatasi masalah yaitu penelitian menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Explosion Box* ini tidak dilakukan uji coba secara luas, tetapi hanya pada satu kelas saja karena pertimbangan waktu dan biaya serta kesungguhan belajar siswa saat penelitian dilakukan merupakan hal-hal yang berada diluar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya.

F. Definisi Operasional

Terdapat beberapa definisi operasional dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Berikut ini merupakan penjabarannya :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan siswa pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa melalui pembelajaran tim atau kelompok.

2. Media *Explosion Box*

Media *Explosion Box* adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton berbentuk kotak, memiliki 4 layer berisi materi pembelajaran baik berbentuk gambar atau lainnya. Media *Explosion Box* merupakan media unik dan menarik untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga pengetahuan siswa lebih luas dan jelas.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam ranah Kognitif,afektif dan psikomotor. Keberhasilan peserta didik di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar yang dimaksudkan oleh peneliti adalah peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model *Problem Based Learning*(PBL) berbantuan media *Explosion Box* pada pembelajaran Tematik sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan di SDN Pajurangan.