

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi warga negara yang harus dipenuhi baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak. Melalui pendidikan, setiap warga negara dapat mengembangkan semua potensi yang ada di dalam dirinya dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Untuk itu pendidikan merupakan salah satu faktor penting penentu kemajuan suatu bangsa. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk mencapai pendidikan yang layak dan bermutu bagi peserta didik, dibutuhkan sebuah kurikulum sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum pada jenjang sekolah dasar yang telah diimplementasikan sejak tahun ajaran 2013/2014 adalah kurikulum 2013. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan

menengah harus memiliki kompetensi pada tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada setiap satuan pendidikan dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologis siswa. Dari paparan peraturan pemerintah tersebut sudah jelas bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan serta berpusat kepada siswa sehingga dapat mengembangkan siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna.

Mata pelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran, yaitu: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sedangkan pelaksanaan proses pembelajaran dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai berikut: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 sesuai Standar Kompetensi Lulusan, sasaran capaian pembelajaran mencakup 3 ranah pengembangan, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh (holistik) tidak bisa dipisahkan antara satu ranah dengan ranah yang lain, sehingga melahirkan kualitas pribadi yang mempunyai sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai tujuan pendidikan.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, proses pembelajaran harus sesuai dengan Permendikbud nomor 22 tahun 2016, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Rusmono (2012) setiap siswa memiliki kebutuhan untuk menyelidiki lingkungan mereka dan membangun secara pribadi pengetahuannya melalui penyelidikan untuk memecahkan masalah kehidupan nyata yang ada di lingkungan mereka. Selanjutnya Purwanto dkk (2016) bahwa semua anak dilahirkan dengan kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan memahaminya.

Namun berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Pengkol, terdapat permasalahan pada nilai IPA peserta didik kelas SDN Pengkol yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data dokumen yang berupa nilai ulangan harian diketahui hasil belajar IPA kelas IV

SDN Pengkol dari 30 peserta didik, 22 atau 63% diantaranya masih mendapat nilai yang di bawah KKM. Guru menyampaikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami setiap konsep pembelajaran sangat rendah, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat rendah.

Selain permasalahan tersebut, dari hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran, pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran kurang inovatif. Hal tersebut dijelaskan guru pada saat wawancara, bahwa beliau kurang menguasai model-model pembelajaran yang cocok digunakan. Sehingga selama ini proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara konvensional, penggunaan media pun hanya sebatas media gambar itupun jarang.

Hasil wawancara dengan siswa didapatkan kesimpulan bahwa siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa memaparkan bahwa guru hanya menyuruh mereka mendengarkan, membaca, lalu mengerjakan soal. Kegiatan pembelajaran yang selalu berada di dalam ruangan kelas, melakukan tanya jawab, pemberian tugas tertulis, serta pemberian PR (pekerjaan rumah). Menurut penuturan siswa, diskusi kelompok masih jarang dilakukan dalam pembelajaran sehingga interaksi atau kerjasama siswa dalam pembelajaran masih rendah, padahal seharusnya setiap pembelajaran memerlukan interaksi meskipun dalam lingkup kelas yang kecil.

Berdasarkan fakta tersebut perlu adanya pelaksanaan proses pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Matthew (2012) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis

masalah merupakan metode yang berpusat pada siswa dalam pengajaran yang melibatkan belajar melalui pemecahan masalah yang asli. Model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran yang berlandaskan permasalahan yang ada, yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Dengan demikian penggunaan model PBL membuat siswa dapat berfikir kritis memecahkan suatu masalah melalui penyelidikan sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

Untuk memaksimalkan penggunaan model pembelajaran PBL, pendidik dapat menambahkan penggunaan media pembelajaran. Mariya, dkk (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan alat peraga akan semakin menambah variasi model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan peserta didik, meningkatkan aktifitas dan kerjasama peserta didik akan tertarik belajar karena model pembelajaran disertai dengan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran lain sebagai sumber belajar peserta didik. Menurut Ahmadi, dkk (2017) menyatakan bahwa “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Jenis media pembelajaran yang cocok yang dapat

menyajikan informasi secara visual dan lisan adalah media audio-visual. Salah satu media Audio-Visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah film animasi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian di kelas IV SDN Pengkol dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD”. Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran belum maksimal.
2. Guru belum maksimal menggunakan model, metode, maupun media yang menarik dalam pembelajaran.
3. Guru belum pernah menerapkan model PBL berbantuan media film animasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini mencakup

1. Implementasi model PBL berbantuan media film animasi dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.
- 2 Model PBL berbantuan media film animasi digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep.

- 3 Subyek dalam penelitian terbatas pada siswa kelas IV dari sekolah dasar yang ter-akreditasi A di Kecamatan Kaliori Kabupaten Rembang, yaitu siswa kelas IV SDN Pengkol tahun pelajaran 2020/ 2021.
- 4 Materi ajar yang akan disampaikan dalam penelitian adalah materi IPA pada tema 6 “Cita-Citaku” subtema 1 “Aku dan Cita-Citaku pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 kompetensi dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Dan 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya. materi kelas IV buku kurikulum 2013 edisi revisi 2017.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap pemahaman konsep?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap pemahaman komnsep dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap pemahaman konsep.

2. Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media film animasi terhadap pemahaman konsep dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan yang sudah ada selama ini, khususnya tentang implementasi model PBL berbantuan media film animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui cara belajar memecahkan masalah dan menyenangkan dengan menggunakan media film animasi.

2. Bagi Guru

Memberikan referensi mengenai pemilihan model dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien serta memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang inovatif dan menambah koleksi referensi bagi tenaga pendidik di sekolah tentang model pembelajaran inovatif *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media film animasi.