

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dimiyati & Mudjiono, 2006 berpendapat bahwa “Pendidikan adalah salah satu proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar. Suatu proses belajar yang direncanakan untuk merangsang siswa melakukan aktivitas untuk menemukan sendiri pengetahuannya, dengan menemukan sendiri maka pengetahuan siswa akan bertahan lama dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga belajar akan menjadi bermakna, sedangkan terciptanya proses pembelajaran yang bermakna sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran”.

Model pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Artinya, tidak hanya pengetahuan saja yang bertambah, melainkan sikap dan keterampilan siswa juga berkembang secara optimal. Dalam upaya untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai materi yang diberikan diperlukan adanya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui keberhasilan guru dalam menerapkan suatu model pembelajaran.

Hasil belajar siswa kemudian menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2010) “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan

baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani”. Suharsimi (2010) juga menyatakan bahwa “Hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori yaitu”: “(1) Ranah kognitif, berkenaan hasil belajar intelektual; (2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap; (3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak”. Hasil belajar yang diperoleh berdasarkan pengalaman sendiri melalui model pembelajaran yang tepat dan menarik akan dapat merangsang siswa untuk senang belajar. Peserta didik dengan rentang usia 7-11 tahun menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret yang “ditandai dengan system pemikiran berdasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis, pada tahap ini anak sudah memperkembangkan operasi-operasi logis”.

Bagi pendidik tingkat sekolah dasar harus menguasai dan mampu mengajarkan berbagai mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum yang digunakan saat ini, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam KTSP adalah Matematika. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 (dalam skripsi Jannah, M, 2016) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan, karena Matematika merupakan mata pelajaran yang membekali peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan kerjasama.

Dari tujuan pendidikan matematika di atas, terlihat bahwa matematika sangat penting untuk menumbuhkan penataan nalar atau kemampuan logis, kritis,

dan kreatif serta kemampuan kerjasama peserta didik, sehingga dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu peran pendidik diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya tersebut.

Fakta dilapangan dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Babbalan diperoleh temuan bahwa di kelas III SDN Babbalan saat ini model pembelajaran matematika yang digunakan oleh pendidik kurang inovatif, pendidik cenderung masih *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif. Model pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada pendidik, sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tidak sesuai yang diharapkan. Tingkat keaktifan dan hasil belajar yang belum optimal, sedangkan kurangnya keaktifan siswa dapat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa. Sedangkan hasil belajar siswa belum optimal ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang belum mencapai criteria kelulusan minimal (KKM). Permasalahan lain yang peneliti temukan di kelas III yaitu peserta didik masih belum berani mengeluarkan pendapatnya. Uno (2012) menyatakan “Suasana yang mestinya tercipta dalam proses pembelajaran adalah bagaimana peserta didik berperan aktif dalam belajar”.

Berdasarkan fakta maka perlu untuk melakukan tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan tugas serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang dilakukan. Agar upaya tersebut berhasil maka pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi kondisi

siswa sangat diperlukan untuk merangsang proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan kreatif. Peneliti mengemukakan *Problem Based Learning Model* sebagai solusi alternatif dari permasalahan yang ditawarkan diatas. Melalui *Problem Based Learning Model* tersebut peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta dapat belajar memecahkan masalahnya sendiri.

Tan (dalam Rusman 2010:229) menyatakan “*Problem Based Learning Model* merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam *Problem Based Learning Model* kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan”. Hasio (dalam Yamin, 2010) *Problem Based Learning Model* yaitu “Pembelajaran yang dimulai dengan adanya masalah yang harus diselesaikan, bukan dimulai dengan pembelajaran membelajarkan isi pelajaran seperti pada pembelajaran konvensional yang biasa kita temui”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam *Problem Based Learning Model* peserta didik akan dihadapkan pada suatu permasalahan tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara aktif serta memiliki keterampilan untuk memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Problem Based Learning Model* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas III SDN Babbalan”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan *Problem Based Learning Model* pada kelas III SDN Babbalan?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas positif siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*?
4. Bagaimana penurunan aktivitas negatif siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan *Problem Based Learning Model* pada kelas III SDN Babbalan;
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*;
3. Untuk mengetahui aktivitas positif siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*;
4. Untuk mengetahui aktivitas negatif siswa kelas III SDN Babbalan setelah menggunakan *Problem Based Learning Model*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa;

2. Bagi guru

Memberikan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa;

3. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat memecahkan masalahnya sendiri.

E. Definisi Operasional Variabel

1. *Problem Based Learning Model* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang memberikan suatu masalah kepada siswa untuk kemudian dicarikan solusinya.

2. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar siswa meliputi keaktifan positif dan keaktifan negatif, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi;

- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan percakapan, diskusi, musik, pidato;
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak;
- g. *Mental activities*, sebagai contoh menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Hasil belajar yang ingin ditingkatkan oleh peneliti adalah hasil belajar kognitif dari C1 sampai C4.

Hasil belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu hasil belajar *pre tes* dan *post tes*. Hasil belajar *pre test* dilaksanakan di awal pembelajaran, sedangkan hasil belajar *post tes* dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman hasil belajar kognitif peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.