

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah tujuan sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan yang semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral (Djamarah, 2011: 5). Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang bertujuan mencerdaskan siswa. Keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu dilihat dari hasil belajar siswa, semakin tinggi tingkat pemahaman dan prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pendidikan harus diperhatikan oleh semua kalangan, baik dari pihak pemerintah, kalangan pendidikan, maupun masyarakat agar tercapainya tujuan pendidikan. Mutu pendidikan dapat tercapai apabila proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, berdaya guna, dan tepat guna. Salah satu upaya mencapai tujuan pendidikan adalah melalui peningkatan pembelajaran dengan harapan dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dalam Kurikulum 2013.

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung disekolah pada dasarnya adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar,

namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai model serta media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif dan bermakna.

Beberapa muatan pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan proses belajar mengajar setiap jenjang pendidikan sekolah dasar sampai jenjang pendidikan tinggi, pendidik menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar untuk mentransfer ilmu bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tertulis. Ada empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Sharma, 2016: 32). Setiap proses kegiatan pembelajaran di sekolah, pasti melibatkan keempat aspek keterampilan tersebut.

Sama halnya dengan perkembangan pendidikan IPS yang diselenggarakan di Indonesia saat ini juga harus sejalan dengan konsep pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan

dengan isu sosial. Selain itu, IPS juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah baik dijenjang pendidikan SD, SMP maupun SMA. Pembelajaran IPS di SD menjadi dasar untuk pembelajaran IPS dijenjang berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Banks (dalam Supardan, 2015: 49) yang menyatakan bahwa siswa harus mempunyai informasi untuk melakukan aktivitas belajarnya atas evidensi-evidensi yang ada dan mengembangkannya melalui pengalaman mereka sendiri yang dapat dihubungkan dengan keterampilan-keterampilan dan gagasannya yang telah dimiliki dalam pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan bekal awal siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang pada akhirnya dapat digunakan untuk menghadapi masalah-masalah dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 khususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS adalah keterbatasan guru dalam membuat pembelajaran yang inovatif yang berdampak juga pada hasil belajar siswa. Guru hanya mengikuti pembelajaran sesuai dengan buku ajar tanpa ada inovasi dari segi materi, model dan media pembelajaran. Selain itu, guru belum maksimal menggunakan model atau media yang menarik untuk menunjang metode ceramah. Permasalahan mendasar adalah pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai siswa. Siswa tidak akan mampu menyerap materi yang diajarkan dengan baik jika siswa merasakan

kejenuhan dalam pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh akan menunjukkan hasil belajar rendah.

Hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas IV SD 1 Ternadi Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, menunjukkan bahwa belum maksimal penerapan strategi dan model pembelajaran inovatif, belum maksimal pembelajaran berkelompok, belum maksimal dalam pembuatan media pembelajaran, pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik, motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hasil belajar siswa menunjukkan >70% ulangan akhir Semester 1 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu  $\leq 70$ . Permasalahan yang lainnya adalah siswa masih senang bermain atau berbicara sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan. Ketika mengajar, guru sudah menggunakan variasi pembelajaran namun masih kurang dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media oleh guru juga dilakukan meskipun tidak sering. Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru masih sering menggunakan metode ceramah.

Observasi awal dilakukan di SD 1 Ternadi pada kelas IV dengan hasil observasi bahwa ditemukan permasalahan yang sama seperti yang telah dijelaskan oleh guru pada saat wawancara. Siswa masih senang berbicara atau bermain sendiri, walaupun dikatakan sudah menggunakan model pembelajaran namun nyatanya cara mengajar guru masih monoton atau dapat dikatakan hanya berpusat pada guru. Selain itu, ketika guru selesai menjelaskan materi, siswa ditanya tentang materi

yang telah disampaikan tersebut namun banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru dengan jawaban yang kurang tepat. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru tergolong masih rendah yang nantinya akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan gambaran permasalahan yang ada di atas, untuk membangun pembelajaran yang bermakna, maka diperlukan peran seorang guru yang terampil dalam mengkonstruksi pembelajaran interaktif. Syah (2010: 66) yang mengutip Piaget berpendapat bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara bertingkat atau bertahap, yaitu (a) sensori motor (0-2 tahun), (b) pra operasional (2-7 tahun), (c) operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional ( $\geq 11$ ). Mengacu pendapat tersebut, maka anak-anak SD berada pada tahap operasional konkret, karena pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh Piaget di atas, maka guru perlu menguasai teknik-teknik penyajian dalam mengajar sehingga mampu mengkombinasi penggunaan beberapa teknik penyajian dalam cara mengajarnya untuk mencapai beberapa tujuan yang telah dirumuskan (Roestiyah, 2008: 3). Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas proses belajar adalah dengan merancang model pembelajaran inovatif yang dirancang dalam suasana menyenangkan dan menekankan pada pemecahan masalah pembelajaran. Salah satu model inovatif dan mengajak siswa untuk memecahkan masalah yang dapat digunakan ialah model pembelajaran *problem solving*.

Pembelajaran model *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran dengan menghadapkan siswa kepada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ristiasari, 2012: 36). Menurut Miaz (2012: 87), *problem solving* (pemecahan masalah) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang ada pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem solving* diharapkan dapat mengembangkan hasil belajar siswa karena kemampuan memecahkan masalah. *Problem solving* merupakan bekal bagi siswa untuk menjalani proses kehidupan, dimana dalam hidup terdapat berbagai masalah yang dihadapi, dan hendaknya dimaknai secara positif. Adanya permasalahan (*problem*) yang diberikan akan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memahami isi pembelajaran, menantang kemampuan berpikir siswa untuk mengatasi masalah yang dihadapinya, menemukan solusi yang tepat (*solving*) atas permasalahan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2009) yang menyatakan bahwa *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Afcariono (2008: 67) menunjukkan bahwa *problem solving* mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa seperti kemampuan bertanya dan menjawab permasalahan yang akan dipecahkan. Penelitian lain yang pernah dilakukan oleh Adnyana (2009: 67) juga menunjukkan bahwa penerapan model pemecahan masalah (*problem solving*) mampu menciptakan interaksi belajar

siswa yang sangat dinamis dan kerjasama antar siswa dalam kelompok maupun antar kelompok yang lebih baik.

Model pembelajaran *problem solving* dapat berlangsung bila seseorang dihadapkan pada suatu persoalan yang di dalamnya terdapat sejumlah kemungkinan jawaban. Upaya menemukan kemungkinan jawaban itu merupakan suatu proses pemecahan masalah. Prosesnya, dapat berlangsung melalui diskusi, atau penemuan melalui pengumpulan data, baik diperoleh dari percobaan (eksperimen) atau data dari lapangan.

Karakteristik siswa yang berada pada tahapan operasional konkret, maka di samping menggunakan model pembelajaran, pembuatan media permainan merupakan alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas proses belajar.

Media berperan penting sebagai perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa. Djamarah & Zain (2010: 137) mengatakan bahwa manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berpikir konkret, belum mampu sepenuhnya berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa.

Naz dan Akbar (2010) menyatakan bahwa media atau alat bantu pelajaran dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan dengan cara yang mengesankan, dan membuat pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Kurniawan, 2015: 50).

Video animasi adalah sebuah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat siswa yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi merupakan media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media ini bisa meningkatkan wawasan siswa dan motivasi belajar siswa sehingga dampaknya hasil belajar siswa meningkat.

Keberhasilan penelitian video animasi dipaparkan oleh Wardoyo (2015: 6) bahwa ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari 4 nilai tes yang dilakukan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap ujicoba didapatkan persentase ketuntasan 79,41% termasuk pada kriteria “tinggi”. Pada tahap latihan I didapatkan persentase ketuntasan 77,27% termasuk pada kriteria “tinggi”. Pada tahap latihan II didapatkan persentase ketuntasan 79,31% termasuk pada kriteria “tinggi”. Pada



tahap tes akhir hasil belajar siswa didapatkan persentase ketuntasan 89,66% termasuk pada kriteria “sangat tinggi”.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video animasi melalui suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media Video Animasi Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN 1 Ternadi”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *problem solving* berbantuan video animasi pada tema kayanya negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
2. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema kayanya negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPS dengan model *problem solving* berbantuan video animasi?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS melalui penerapan model *problem solving* berbantuan video animasi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *problem solving* berbantuan video animasi pada tema kayanya negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPS.
2. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema kayanya negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPS dengan model *problem solving* berbantuan video animasi.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS melalui penerapan model *problem solving* berbantuan video animasi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan model model *problem solving* berbantuan video animasi.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran atau menambah wacana bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif.

###### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang terdapat pada tema kayanya negeriku. Selain itu, dengan adanya model

*problem solving* berbantuan video animasi ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar secara langsung dan memecahkan masalah dalam pembelajarannya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi SD 1 Ternadi atau sebagai alternatif model dalam membelajarkan IPS dan Bahasa Indonesia sehingga sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat dalam meningkatkan kualitasnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mempunyai banyak manfaat untuk peneliti, yaitu peneliti dapat mengetahui kelebihan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video animasi, menambah pengetahuan peneliti untuk mengetahui cara mudah dan menyenangkan dalam belajar muatan Bahasa Indonesia dan IPS, serta peneliti memperoleh pengalaman dilapangan tentang dalam menerapkan model *problem solving* berbantuan video animasi.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ternadi Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester 2 SDN 1 Ternadi yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

### 3. Obyek Penelitian

Penelitian ini fokus pada tema 9 kayanya negeriku subtema 3 pelestarian sumber daya alam Indonesia muatan Bahasa Indonesia kompetensi dasar 3.3 menggali informasi dari orang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan dan 4.2 melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis. Sedangkan muatan IPS pada kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi dan 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi, serta pada pembelajaran 1 dan 3.

### 1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberi batasan istilah. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang ingin peneliti bahas dalam penelitian ini. Beberapa istilah yang dapat dibatasi dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut.

#### a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang baru pada diri seseorang baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar pada aspek kognitif meliputi; (1) pengetahuan; (2) pemahaman; (3) penerapan; (4) analisa; (5) sintesa; dan (6) evaluasi. Hasil belajar ranah afektif meliputi; (1) menerima; (2) merespon; (3) menghargai; (4) mengorganisasikan; dan (5) karakteristik menurut nilai. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik meliputi; (1) menirukan; (2) memanipulasi; (3) pengalamiahan; dan (4) artikulasi.

b. Model *Problem Solving*

Model *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran dengan menghadapkan siswa kepada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Problem solving* merupakan bekal bagi siswa untuk menjalani proses kehidupan, dimana dalam hidup terdapat berbagai masalah yang dihadapi, dan hendaknya dimaknai secara positif. Adanya permasalahan (*problem*) yang diberikan akan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memahami isi pembelajaran, menantang kemampuan berpikir siswa untuk mengatasi masalah yang dihadapinya, menemukan solusi yang tepat (*solving*) atas permasalahan tersebut.

c. Media Video Animasi

Video animasi adalah sebuah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat siswa yang mendukung pergerakan gambar itu,

misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi sebagai media pendidikan, memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks, yang sulit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipaparkan. Dengan kemampuan ini video animasi sangat baik digunakan untuk materi-materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata menjadi lebih tergambar dalam bentuk visual.

d. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia untuk menjaga kelestarian dan kemurnian bahasa Indonesia. Kurikulum di berbagai jenjang sekolah mewajibkan adanya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan.

e. IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, sosial, ilmu politik dan ekologi manusia yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Mata pelajaran IPS lebih memfokuskan perhatian kepada peran manusia dalam

masyarakat. Siswa diharapkan akan mampu mengatasi permasalahan yang akan dihadapi dalam konstelasi global melalui pembelajaran, selain menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.



