

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pendidikan sebagai salah satu bidang kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam menciptakan generasi manusia yang cerdas, bijaksana, dan berkarakter. Adanya pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting dalam kehidupan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang bermutu. Selain itu, pendidik harus mempunyai kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini yang semakin maju. Pendidikan juga merupakan salah satu bidang paling utama untuk menentukan kemajuan suatu bangsa.

Proses belajar mengajar terdiri dari komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen tersebut terdiri dari guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, sistem pembelajaran yang meliputi model dan metode pembelajaran, sumber belajar, manajemen interaksi, evaluasi, dan siswa. Komponen tersebut harus diperhatikan dengan baik agar mencapai pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di sekolah dasar bertujuan mengenalkan siswa pada konsep dasar ilmu pengetahuan alam, menjelaskan fenomena alamiah di sekitar mereka, dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah. Materi pembelajaran IPA di sekolah dasar biasanya mencakup berbagai topik seperti alam semesta, tumbuhan, binatang, lingkungan, benda-benda fisik, serta kesehatan dan kebersihan. Mata pelajaran IPA membutuhkan suatu yang nyata atau konkret untuk melakukan suatu pembuktian. Selain itu, pada mata pelajaran IPA juga lebih banyak proses menghafal.

Peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilaksanakan di sekolah dasar yang akan menjadi tempat peneliti untuk melaksanakan penelitian. SD Negeri Cikeruh II

yang berlokasi di Kecamatan Jatinangor peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI. Peneliti bertanya soal hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia. Hasil wawancara dengan Bapak Sutisna, hasil belajar siswa pada kelas VI masih pas dengan KKM yang berlaku. Kemudian, dalam proses pembelajaran masih kurang variatif dikarenakan guru kelas VI masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Model pembelajaran pun tidak diterapkan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang dipakai saat proses pembelajaran berupa gambar sistem gerak manusia.

Sejalan dengan studi pendahuluan di atas, ditemukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang akan dipakai saat proses pembelajaran. Penelitian Asmaraningtyas dan Setiawan pada 2023 mengembangkan media pembelajaran wayang karton susun rangka tubuh dengan hasil layak untuk digunakan. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Damanik, dkk. pada 2022 menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi organ gerak manusia memiliki tingkat kemampuan yang lebih baik setelah diberikan perlakuan berupa media gambar tersebut.

Lalu pada penelitian di SD Negeri 07 Martapura ditemukan bahwa guru menyampaikan materi alat gerak hewan dan manusia secara *daring* sehingga siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru (Sonia, Sukardi, & Surmilasari, 2022). Kemudian, penelitian di SD Negeri 014 Samarinda Ulu menyatakan rendahnya hasil belajar siswa pada materi organ gerak manusia. Hal ini dibuktikan oleh hasil tes evaluasi pra siklus dari total 22 siswa hanya 7 siswa yang tuntas. Sementara 15 siswa lainnya masih belum tuntas dari KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Jika dihitung persentasenya keberhasilan siswa dalam muatan IPA hanya 31,82%. Rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi sistem gerak manusia dikarenakan guru jarang mengembangkan dan menghubungkan materi IPA dengan situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa terkadang cepat merasakan bosan dalam belajar dan berdampak pada penilaian hasil belajar mereka.

Ketika siswa diberikan penjelasan materi oleh guru, belum tentu siswa paham dengan penjelasan yang diberikan. Oleh karena itu, guru harus menerapkan suatu model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merangsang siswa untuk menyukai dan aktif dalam proses pembelajaran, serta guru dapat menjadi motivator dan fasilitator yang baik, sehingga proses pembelajaran IPA akan lebih efektif dan bermakna.

Agar siswa bisa bertukar pendapat dengan yang lainnya terkait materi yang dipelajarinya, guru harus menerapkan model pembelajaran secara berkelompok. Salah satunya menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem gerak manusia, diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung saat pembelajaran berlangsung serta model pembelajaran yang sesuai. Siswa akan belajar dengan terarah sesuai langkah-langkah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tersebut. Salah satunya menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran berlangsung. Selain menerapkan model pembelajaran, keterampilan proses sains juga harus dikembangkan oleh siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat di beberapa sekolah guru hanya mengajarkan sains, tetapi tidak menerapkan keterampilan proses sains pada pembelajaran. Oleh karena itu, siswa harus mengembangkan keterampilan proses sains agar dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya, agar pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak monoton, diperlukan pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru atau guru tersebut hanya menerapkan metode ceramah saat menjelaskan materi. Hal ini diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif saat pembelajaran dimulai. Oleh karena itu, perlu menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan materi yang akan dibahas.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus diperhatikan. Media pembelajaran berfungsi untuk memusatkan perhatian pada siswa. Media

pembelajaran merujuk kepada berbagai alat, teknologi, dan materi yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran, membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dengan lebih baik, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikolaborasikan dengan berbagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mudah dipahami. Oleh karena itu, diteliti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan proses sains pada materi sistem gerak manusia sebagai salah satu materi pelajaran IPA di sekolah dasar dengan judul “**Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Sigmema terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Materi Sistem Gerak Manusia**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dibuat rumusan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga sigmema terhadap keterampilan proses sains siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan *flash card* terhadap keterampilan proses sains siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan dari model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga Sigmema dengan media *flash card* terhadap keterampilan proses sains siswa?
4. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga sigmema?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh alat peraga siggema terhadap keterampilan proses sains siswa. Adapun tujuan secara khusus sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga siggema terhadap keterampilan proses sains siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan *flash card* terhadap keterampilan proses sains siswa.
3. Untuk mengetahui perbedaan dari model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga siggema dengan media *flash card* terhadap keterampilan proses sains siswa.
4. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan alat peraga Siggema.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa, tulisan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi sistem gerak manusia serta dapat diimplementasikan di sekolah untuk penggunaan alat peraga pada siswa.
2. Bagi guru, tulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru agar bisa menggunakan alat peraga pembelajaran atau hal yang lainnya dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan maupun referensi dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi peneliti, sebagai alat pengembangan diri, menambah wawasan, dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mampu menjadi calon pendidik yang berkualitas.
5. Bagi peneliti lain, dapat menjadi rujukan dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur skripsi ini tersusun atas lima bab terdiri dari, Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Impilkasi, dan Rekomendasi. Adapun ringkasan dari muatan setiap bab nya yakni sebagai berikut.

Bab I yakni pendahuluan, memuat tentang latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan, dan struktur organisasi skripsi dan menjadi bagian penting dalam mengembangkan bab-bab berikutnya.

Bab II yakni kajian pustaka, memuat sumber teori yang mendukung penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang ada dalam penelitian. Dalam bab ini diuraikan mengenai model *problem based learning*, media pembelajaran, keterampilan proses sains, dan ilmu pengetahuan alam.

Bab III yakni metode penelitian, memuat jenis penelitian yang digunakan ialah *quasi experiment*, paparan mengenai populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV yakni temuan dan pembahasan, memuat hasil dari pelaksanaan penelitian serta pembahasan penelitian yakni pengaruh *problem based learning* berbantuan alat peraga Sisgema terhadap keterampilan proses sains siswa pada materi sistem gerak manusia, pengaruh *problem based learning* berbantuan *flash card* terhadap keterampilan proses sains siswa pada materi sistem gerak manusia, perbedaan *problem based learning* berbantuan alat peraga Sisgema dengan media *flash card*, dan respons

siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan alat peraga Sigmema.

Bab V yakni simpulan, implikasi, dan rekomendasi memuat jawaban dari rumusan masalah penelitian dan juga implikasi serta rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti topik yang sama agar lebih baik.