

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aset yang paling penting bagi bangsa ini. Itulah sebabnya proses pendidikan diharapkan dapat berjalan secara optimal dan berkualitas. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Inti dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran mengacu pada kurikulum. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (19): Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada saat ini, kurikulum yang tengah dikembangkan adalah Kurikulum 2013. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 156928/MPK.A/KR/2013 pada tahun ajaran 2014/2015 bersama Kementerian Agama akan mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada semua satuan pendidikan: SD/MI Kelas I, II, IV, dan V; SMP/MTs kelas VII dan VIII; dan SMA/SMK/MAK kelas X dan XI di seluruh Indonesia.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 harus dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, salah satu kriteria dalam pendekatan saintifik adalah materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata; mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis,

analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan harus bermakna bagi siswa. Ausubel (dalam Dahar R.W, 2006, hlm. 95) berpendapat bahwa “belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang”.

Fakta di beberapa sekolah, pada umumnya pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah yang paling dominan. Pembelajaran pun menjadi kurang bermakna dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran berpusat pada guru dan terfokus pada buku sumber yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara peneliti di kelas V SD Negeri Sindangpalay 1. Pada pembelajaran IPA, siswa ditugaskan untuk menyalin materi pembelajaran dari buku sumber. Apabila terdapat hal yang belum jelas mengenai materi tersebut, maka guru akan menjelaskannya dengan menggunakan metode ceramah. Begitu juga di kelas V SD Negeri Sukamaju 2. Ketersediaan buku sumber lebih sedikit dibandingkan jumlah siswa di kelas. Jumlah buku sumber hanya 40 buah sedangkan jumlah seluruh siswa 60 orang. Jika hanya terfokus pada buku sumber, maka siswa yang tidak mendapatkan buku, tidak dapat melakukan pembelajaran secara maksimal.

Pembelajaran secara konvensional juga ditunjukkan di SD Negeri Sindangpalay 4. Secara keseluruhan, metode ceramah yang dilakukan oleh guru masih mendominasi proses pembelajaran. Meskipun pada saat peneliti mengadakan observasi, guru juga melakukan metode demonstrasi, tetapi tidak ada aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa. Padahal, siswa sudah menyiapkan alat percobaan yang sudah sesuai dengan materi yang dijelaskan.

Apabila hal ini dilakukan secara terus-menerus maka kondisi pembelajaran di dalam kelas kurang dapat berkembang. Hal ini dikarenakan setiap siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat mengapresiasi pendapatnya ketika dia menemukan suatu permasalahan yang memerlukan pemecahan dan mengembangkan kemampuan pengolahan konsep secara maksimal. Seharusnya

pembelajaran di dalam kelas sudah harus diarahkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang mandiri dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dijumpainya ketika dia dihadapkan pada permasalahan di kehidupan nyata.

Agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, maka dibutuhkan suatu perencanaan yang baik. M.J. Langeveld (dalam Syaripudin, 2010, hlm. 25) menyatakan ‘mendidik berarti melakukan tindakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan’. Tindakan yang dimaksud oleh Langeveld salah satunya adalah guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), karena RPP berisi langkah-langkah pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi dari hasil wawancara dengan guru SD Negeri Sindangpalay 4, banyaknya administrasi kelas yang harus dikerjakan, membuat guru kurang memperhatikan pentingnya pembuatan RPP. Oleh karena itu, peneliti merancang desain pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang tengah dikembangkan dan akan diimplementasikan pada tahun ajaran 2014/2015 yaitu Kurikulum 2013. Desain pembelajaran tersebut harus menunjang siswa untuk berpikir kritis, mampu mengidentifikasi, memahami dan memecahkan masalah dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Dalam merancang desain pembelajaran yang baik, guru harus menyusun strategi pembelajaran yang tepat pula. Salah satu langkah yang bisa dilakukan oleh guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang pahami siswa terhadap materi yang diajarkan dan akhirnya dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang efektif, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang termasuk model pembelajaran *student center* atau berpusat pada siswa adalah *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah.

Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah karena dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya secara simultan dan dapat mengaplikasikannya untuk konteks yang relevan. Dengan model pembelajaran berbasis masalah juga akan terjadi pembelajaran yang

bermakna karena masalah yang disajikan berasal dari kehidupan nyata sehingga erat kaitannya dengan kehidupan siswa. Selain itu, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif karena siswa berusaha memecahkan suatu masalah, maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.

Desain pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu alternatif guru dalam menyusun sebuah desain pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berpusat pada siswa, mengembangkan kemampuan pengolahan pengetahuan siswa dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian sebelumnya, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 masih menjadi hal yang sulit untuk dilaksanakan oleh guru khususnya untuk kelas V karena belum ada buku panduan bagi guru.
2. Pada umumnya pembelajaran di sekolah masih konvensional yaitu penggunaan metode ceramah yang paling dominan, sehingga proses pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang bermakna, karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan terfokus pada buku sumber yang digunakan.
3. Siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat mengapresiasi pendapatnya ketika dia menemukan suatu permasalahan yang memerlukan pemecahan dan kurang mengembangkan kemampuan pengolahan konsep secara maksimal.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2013/2014 sebelum penggunaan desain pembelajaran berbasis masalah?
- b. Bagaimana rancangan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya?
- c. Bagaimana gambaran tentang penggunaan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya?
- d. Bagaimana desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2013/2014 sebelum penggunaan desain pembelajaran berbasis masalah.
2. Menghasilkan rancangan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.
3. Memperoleh gambaran tentang penggunaan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.
4. Menghasilkan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar untuk siswa kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan peneliti setelah penelitian.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memahami konsep yang terdapat pada tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar, mendorong siswa berpikir secara kritis, dan terampil dalam memecahkan suatu masalah.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam merancang pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah menggunakan kurikulum 2013, menerapkan pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di sekitar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam merancang, mengujicobakan, dan menghasilkan desain pembelajaran berbasis masalah dengan tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar sehingga mengembangkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga penelitian ini dapat bermanfaat untuk peningkatan kualitas pendidikan khususnya di sekolah dasar.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami lebih jelas alur penulisan skripsi ini, maka struktur organisasi atau sistematika penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka. Kajian pustaka merupakan landasan teoritik dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kajian pustaka berisi konsep, teori, dalil, dan hukum yang relevan terkait bidang yang dikaji,

penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti, kerangka pemikiran, serta anggapan dasar dan keterbatasan pengembangan.

3. Bab III Metode Penelitian. Komponen metode penelitian terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan tentang masalah penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.
5. Bab V Simpulan dan Saran. Menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.
6. Daftar Pustaka. Memuat semua sumber yang dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi.
7. Lampiran-Lampiran. Berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan hasil-hasilnya menjadi satu karya tulis ilmiah.