

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan proses belajar mengajar pada dasarnya menggunakan metode atau teknik untuk memudahkan guru dan siswa melangsungkan proses pembelajaran dengan mendapatkan hasil yang baik. Dalam pembelajaran di sekolah sampai saat ini masih menggunakan metode ceramah. Guru hanya memberikan informasi kepada siswa tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali informasi yang lebih dalam untuk pengetahuannya. Dalam pembelajaran IPA di SD hendaknya guru menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif dan pengembangan terhadap dunia siswa supaya mereka mendapatkan pengalaman belajar secara langsung serta hasil belajar yang optimal. Selanjutnya pembelajaran IPA yang berlangsung di SD cenderung didominasi oleh guru melalui strategi ekspositori atau ceramah yang dikenal dengan pembelajaran konvensional.

Dari pemaparan diatas jelas bahwa seorang guru merupakan suatu profesi yang artinya suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus. Oleh sebab itu, pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang, karena tugas guru bukan hanya mengajar tetapi mendidik dan mengasuh peserta didik ke ranah kedewasaan.

Jika dalam pembelajaran guru hanya mengandalkan ceramah akan melahirkan generasi minim keterampilan. Ceramah masih dilihat sebagai andalan, bahkan termasuk mata pelajaran yang menuntut keterampilan sekalipun. Potensi keterampilan dan kreativitasnya menjadi kurang dikembangkan. Pengetahuan

mereka umumnya berasal dari proses menghafal materi yang disampaikan guru, bukan dari hasil temuannya sendiri. Dampaknya, output pendidikan sering kali dikatakan kurang terampil.



Sesuai pemaparan diatas kenyataan di lapangan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya menghafal definisi dari setiap konsep yang dipelajarinya. Padahal metode yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sangat beraneka ragam. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang efektif untuk menghantarkan siswa mencapai kompetensi dasar yang diharapkan dalam kurikulum pembelajaran. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara efektif dalam upaya memperoleh hasil belajar yang optimal. Metode yang dipilih sepatutnya disesuaikan dengan hasil belajar yang diharapkan dan diperoleh siswa.

Sampai saat ini siswa yang telah belajar IPA begitu hafal definisi konsep – konsep yang dipelajarinya. Akan tetapi, mereka masih kurang mampu menerapkan pengetahuannya itu dalam kehidupan sehari – hari. Hal tersebut karena siswa hanya mampu menghafal konsep tanpa memahaminya dengan benar, sehingga kendala tersebut akan membuat rendahnya pencapaian nilai siswa.

Program pembelajaran IPA di SD hendaknya mampu memupuk keinginan dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka dimana mereka hidup, sehingga siswa akan memiliki pengalaman belajar secara langsung serta hasil belajar yang diperoleh siswa akan optimal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2016 di SDN Kramatwatu 3 Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang, pada kegiatan pembelajaran guru masih terpaku dengan buku pelajaran yang ada serta guru lebih banyak menyampaikan informasi kepada siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal.

Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan tepat, metode yang benar – benar memang bisa meningkatkan

proses dan hasil belajar siswa. Penulis mencoba pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan siswa sebagai subjek belajar yang aktif dan dapat mengembangkan kemampuannya sendiri bersama kelompoknya. Pembelajaran yang terpusat pada guru mempunyai kelemahan hanya terjadi interaksi antara siswa dan guru saja, sehingga interaksi antara siswa dengan siswa jarang terjadi.

Untuk mengatasi hal tersebut, penulis memberikan solusi dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* melalui alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti tertarik menggunakan metode tersebut karena metode ini bisa mengajak siswa untuk berpikir, sehingga dapat mengembangkan aktivitas siswa.

Sesuai dengan ungkapan Rusman (Faturrohman, 2015, hlm.112) "*Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis." Sementara Suprihatiningrum (Sulastini dkk, 2014, hlm.3) menyatakan bahwa "*Problem Based Learning* suatu model yang mana siswa menyelesaikan permasalahan dengan maksud untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri." Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa metode *Problem Based Learning* mampu menciptakan aktivitas siswa dalam belajar dan mengembangkan keterampilan siswa. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah sebagai penerapan konsep dan aktivitas siswa hanya memperhatikan guru saja.

Dari segi pedagogis, *Problem Based Learning* didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dengan ciri sebagai berikut: 1) Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar. 2) Berhadapan dengan masalah dan proses inquiry menciptakan disonansi kognitif yang

menstimulasi belajar. 3) Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang. (Oktaviani dkk, 2014, hlm.2)

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menyajikan masalah nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari – hari. Dengan permasalahan yang disajikan tersebut, siswa mampu memecahkan masalah secara kolaborasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik dari metode *Problem Based Learning*, dengan proses menyelesaikan permasalahan dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

Alat peraga didefinisikan sebagai alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya konsep yang diajarkan guru mudah dimengerti oleh siswa. Alat peraga IPA dapat diciptakan sesuai dengan konsep yang diajarkan dengan biaya yang terjangkau dari bahan sederhana yang mudah diperoleh. (Widiyatmoko & Pamelasari, 2012, hlm.51-56)

Dari penjelasan diatas, alat peraga merupakan suatu alat bantu yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sehingga alat peraga memiliki kelebihan dalam memperjelas makna bahan pelajaran supaya siswa lebih mudah memahami, membuat siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar, dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk menggunakan metode *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPA pada materi pokok pengaruh kegiatan manusia terhadap daur air pada kelas V SDN Kramatwatu untuk mengetahui penerapan dari penggunaan metode tersebut terhadap hasil belajar siswa. Peneliti akan mengkaji "*Penerapan Metode Problem Based*

Learning melalui Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Daur Air.”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah diatas, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *“Bagaimana penerapan metode problem based learning melalui alat peraga dalam pembelajaran IPA pada materi pokok pengaruh kegiatan manusia terhadap daur air?”*

Masalah tersebut dijelaskan lebih terarah melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* melalui alat peraga dan pada siswa yang tidak?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Problem Based Learning* melalui alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pokok pengaruh kegiatan manusia terhadap daur air. Dari tujuan umum tersebut dikhususkan ke dalam tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* dan metode konvensional.
2. Menganalisis aktivitas siswa pada pembelajaran IPA yang menggunakan metode *Problem Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna. Adapun manfaatnya antara lain:

1. Bagi Guru

- a. Dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran IPA.
- b. Dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* dan metode konvensional atau ceramah.
- c. Membuat pembelajaran lebih aktif dengan mengaitkan masalah dalam kegiatan kehidupan sehari – hari yang anak alami.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa.
- b. Dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa.
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Dapat memberikan pengalaman dalam menggunakan metode yang mengaktifkan siswa untuk belajar.
- b. Dapat mengetahui peran guru sebenarnya dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

- c. Dapat mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam sub bab ini dibahas tentang penelitian terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* untuk melihat hasil belajar siswa kelas V SDN Kramatwatu 3. Penulis melakukan penelitian ini karena didasarkan dalam pembelajaran IPA guru masih terpaku pada metode ceramah sehingga siswa tidak menjadi subjek belajar yang aktif. Dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*, siswa akan disajikan masalah untuk dipecahkan secara berkelompok. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir dan siswa juga akan berperan sebagai subjek belajar yang aktif.

F. Definisi Operasional

1. Metode *Problem Based Learning* (PBL)

Rusman (Fathurrohman, 2015, hlm. 112) menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah.”

2. Alat Peraga

Subari (1994:95) menyatakan bahwa alat peraga adalah suatu alat yang digunakan guru sebagai gambaran yang jelas untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang dipelajari.

3. Hasil Belajar Siswa

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sesuai dengan pengertian tersebut, Bloom (Kurniawan, 2014, hlm.10) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa dikategorikan menjadi tiga jenis, antara lain: a. hasil belajar kognitif, b. hasil belajar afektif, c. hasil belajar psikomotor.” Sementara menurut Gagne (Suprijono, 2015, hlm.5) “hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.”

Nova Kartikasari, 2016

PENERAPAN METODE PROBLEM BASED LEARNING MELALUI ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI DAUR AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu