

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu bidang kajian tentang masalah-masalah sosial dimana siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai dalam kehidupan masyarakat. Tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta masyarakat dan negara (Sumaatmadja, Nursid 2006).

IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang dasar dan menengah. Pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan integrasi dari beberapa disiplin ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia. IPS juga membahas antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagian dari masyarakat yang dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk dapat memaknai pembelajaran IPS, tentu dibutuhkan yang namanya pemahaman.

Belajar merupakan bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Akibat dari proses belajar, seseorang akan mampu memperbaiki dirinya ke arah yang lebih baik lagi. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012, hlm. 2) ‘Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas’.

Menurut Sudjana (dalam Rohwati, 2012, hlm.76) ‘Hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Bloom dkk (dalam Suhana, 2014, hlm. 19-20) menjelaskan bahwa “Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi siswa yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan)”. Pada aspek kognitif nilai target atau KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) di salah satu SD di Bandung yang harus di capai siswa pada mata pelajaran IPS adalah 70.

Pada proses pembelajaran, *teacher center* merupakan pembelajaran yang telah usang, dan perlu diubah. Ini terjadi karena dalam proses pembelajarannya berpusat pada pendidik sementara individu yang kita didik hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik. Sedangkan pada zaman sekarang dibutuhkan individu-individu yang dapat berinovasi terhadap sesuatu yang baru. Sehingga pembelajaran dengan *teacher center* kurang efektif untuk menghasilkan individu yang dapat berinovasi dengan hal-hal baru.

Tetapi, berdasarkan survei lapangan, pembelajaran masih menggunakan model lama dimana guru menjadi pusat dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya menjadikan guru dan buku sebagai bahan belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran sebelumnya. Nilai yang didapatkan siswa masih banyak di bawah KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum). Nilai rata-rata dalam pembelajaran siswa hanya 69,7 pada Kompetensi Dasar terakhir mengenai pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi, sehingga diperlukan peningkatan dalam hasil belajar siswa.

Kemudian dalam pembelajaran dalam materi pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi ini, siswa harus dihadapkan terhadap masalah yang dituntut untuk dapat menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia yang berpengaruh terhadap pembangunan ekonomi khususnya masyarakat perkotaan, seperti perdagangan, industri, dan jasa. Dalam hal ini peneliti memilih bidang industri khususnya industri batik, agar lebih dekat dengan kehidupan siswa, karena batik merupakan warisan nusantara yang harus tetap dijaga kelestariannya. Dikarenakan dalam materi pembelajarannya pun siswa dituntut untuk bisa menganalisis pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi, maka siswa akan aktif dalam proses pembelajaran, dengan cara siswa secara mandiri mencari informasi yang diperlukan. Siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan kelompoknya, dapat menemukan pengetahuannya sendiri dalam pembelajaran yang dilakukan, serta mengembangkan keterampilan yang mereka miliki.

Berdasarkan observasi di atas peneliti akan mengadakan penelitian yaitu Rancangan Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 5 SD tentang Pengaruh Interaksi Manusia terhadap Pembangunan Ekonomi dimaksudkan agar siswa dapat memahami bahwa materi pelajaran disekolah bermanfaat untuk kehidupannya. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik (dalam Rusman, 2011. hlm.232) yaitu masalah sebagai awal dari pembelajaran, memunculkan masalah yang sesuai dengan kehidupan sekitar sehingga siswa mengalami langsung permasalahan yang ada dan memahami jika pembelajaran yang dilakukannya bermanfaat untuk kehidupannya kelak.

Dengan demikian, perlu adanya inovasi baik dalam proses rancangan pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran IPS sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Shambaugh (Sanjaya, 2012: 67) menjelaskan bahwa rancangan atau desain pembelajaran sebagai '*An intellectual process to help teachers systematically analyze learner needs and construct structures possibilities to responsively address those needs*. Hal ini berarti rancangan atau desain pembelajaran diarahkan untuk menganalisa kebutuhan siswa dalam pembelajaran kemudian berupaya untuk membantu dalam menjawab kebutuhan tersebut. Oleh sebab itu, rancangan atau desain itu muncul karena adanya kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu masalah.

Rancangan pembelajaran tersebut disajikan dalam bentuk RPP yang didalamnya terdapat kegiatan pembelajaran, yang pelaksanaannya meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang seharusnya telah dirancang guru sebelum berlangsungnya proses pembelajaran. Rancangan pembelajaran seharusnya didesain inovatif agar pembelajaran dapat maksimal, sehingga siswa dapat memahami makna dari pembelajaran tersebut. Cakupan materi yang sangat luas dalam pembelajaran IPS di SD memerlukan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS. Pada materi IPS tentang "Pengaruh Interaksi Manusia Terhadap Pembangunan Ekonomi", salah satu model pembelajaran yang tepat diberikan adalah *Problem Based Learning* atau biasa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah.

Hal ini dibuktikan dalam penelitian milik Prihartono Kurniawan Louwen, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015, dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model *Problem based learning*.

Menurut Rusman (2016, hlm. 145) mengemukakan pengertian *Problem Based Learning* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa melalui kerja tim atau kerja sama dalam kelompok secara sistematis sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model ini tepat karena model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan bermakna bagi siswa.

Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini memiliki karakteristik pembelajaran berorientasi pada masalah dunia nyata, menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah, memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, bekerja sama dalam kelompok, berinteraksi dan melakukan presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancangan Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar tentang Pengaruh Interaksi Manusia Terhadap Pembangunan Ekonomi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah secara umum yaitu “Bagaimanakah Rancangan Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD tentang Pengaruh Interaksi Manusia Terhadap

Pembangunan Ekonomi?”. Adapun rumusan permasalahan secara khusus yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kegiatan pendahuluan pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi?
2. Bagaimanakah kegiatan inti pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi?
3. Bagaimanakah kegiatan penutup pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi?

1.3 Tujuan

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi.

Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui rancangan kegiatan pendahuluan pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi.
2. Untuk mengetahui rancangan kegiatan inti pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi.
3. Untuk mengetahui rancangan kegiatan penutup pembelajaran berbasis *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD tentang pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Devi Juniaty, 2020

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR TENTANG PENGARUH INTERAKSI MANUSIA TERHADAP PEMBANGUNAN EKONOMI

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

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian pengetahuan dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem based learning* yang berusaha meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Peserta Didik

Rencana pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian lebih lanjut untuk penyempurnaan dalam membuat rancangan pembelajaran berbasis *Problem based learning*.