

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi umat manusia dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas secara intelektual, spiritual, dan mandiri dalam pembangunan bangsa dan negara, sehingga mampu bersaing secara global. Menurut Rahayu (2019), pendidikan adalah cara sadar bagi manusia untuk mengembangkan bakat dan kemampuan berpikirnya. Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting dan harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh untuk mendapat hasil yang maksimal.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tentu terdapat banyak hambatan yang terjadi. Beberapa hambatan atau masalah yang harus dihadapi, salah satunya adalah rendahnya kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Menurut Kurniawati (2022), rendahnya kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurikulum yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini dan proses pembelajaran yang belum dilaksanakan secara optimal.

Kurikulum merupakan sekumpulan rencana atau seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggaraan, berisi rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Kurikulum 2013 disebut juga kurikulum berbasis karakter. Kurikulum berbasis karakter ini merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif yang ingin dicapai dari kompetensi yang berimbang antara sikap,

keterampilan, dan pengetahuan. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, muatan pelajaran yang diberikan untuk siswa terintegrasi menjadi satu yang biasa dikenal dengan tematik terpadu.

Salah satu muatan pelajaran yang penting adalah IPS. IPS masuk ke dalam kurikulum sekolah yang memiliki kaitan sangat erat dengan peran manusia di masyarakat (Meldina, 2020). Pembelajaran muatan materi IPS sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena dapat membekali siswa untuk memecahkan masalah sosial yang akan dihadapi oleh siswa di masa yang akan datang. Menurut Nasution (2018) IPS merupakan suatu bagian dari kurikulum sekolah yang menjadikannya sebuah peluang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor siswa.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di SD khususnya muatan materi IPS belum terlaksana secara optimal, seperti belum optimalnya keaktifan siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar pembelajaran hanya mengacu pada satu buku sumber belajar sebagai tolak ukur sumber belajar, sehingga menimbulkan suatu kebosanan pada diri siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil tiga kali observasi yang dilakukan di kelas V dan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V SDN Gugus Diponegoro Tahun Ajaran 2022/2023. Selama pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan serta belum bersungguh-sungguh untuk mengikutinya. Siswa merasa bosan akan proses pembelajaran yang kurang variatif. Kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan yang diberikan. Siswa kurang antusias dan sulit memahami pelajaran karena hanya difokuskan untuk mengingat atau menghafal konsep sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Pada era pendidikan abad ke-21, guru dan siswa bersama-sama memiliki peranan penting. Guru pada abad ke-21 tidak hanya berperan sebagai *transfer of knowledge*, melainkan juga harus berperan menjadi fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi siswa (Rusman, 2017). Pengaplikasian pengetahuan siswa akan berkurang ketika setiap harinya jika diberikan pembelajaran yang terkesan satu arah. Sedangkan guru pada abad ke-21 memerlukan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan metode, model pembelajaran, media pembelajaran yang diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi. Dengan bantuan teknologi, dapat membuat proses pembelajaran menjadi yang lebih bermakna. Pengetahuan, keterampilan dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan untuk siswa. Permasalahan pembelajaran abad ke-21, yaitu penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran adalah hal yang diharuskan. Guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman.

Untuk menjawab permasalahan yang ada, diperoleh suatu solusi yaitu dengan pemilihan model serta dikombinasikan dengan media pembelajaran yang mendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan model serta media pembelajaran harus dilakukan seefektif mungkin sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dari siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Ramadhani, 2015). Salah satu model yang tepat adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* menekankan keaktifan siswa. Dalam model ini, siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah. Inti dari model *Problem Based Learning* adalah masalah (*problem*). Model tersebut bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh

siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting dengan ikut membangun pengetahuannya sendiri yang sesuai dengan teori belajar Piaget, yaitu teori belajar *konstruktivisme*. Menurut Wedyawati (2021) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yaitu, pembelajaran dimulai dengan suatu masalah, memastikan bahwa masalah tersebut berkaitan dengan dunia nyata siswa, mengorganisasi pembelajaran seputar masalah, bukan disiplin ilmu, memberikan tanggung jawab kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses pembelajaran, menggunakan kelompok kecil, serta menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja. Adapun tahapan dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* dimulai dari mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa pada masalah, memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* ini akan sangat bermakna jika didukung dengan media yang diproyeksikan. Menurut Apriyani (2017) media proyeksi adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media proyeksi tersebut menggunakan LCD sehingga gambar, video, maupun teks nampak pada layar. Proses pembelajaran dengan media proyeksi memberikan dorongan bagi siswa, sebab pembelajaran menggunakan LCD memberi kesempatan pada siswa untuk memahami isi pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media ini dapat membantu dalam memvisualisasikan materi pelajaran IPS yang bersifat abstrak melalui penayangan gambar, video, ataupun *Power Point*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Yang Diproyeksikan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro Tahun Ajaran 2022/2023”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, diantaranya sebagai berikut

- 1) Siswa merasa bosan akan proses pembelajaran yang kurang variatif.
- 2) Siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan yang diberikan.
- 4) Siswa kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran karena kebanyakan pembelajaran hanya menggunakan satu buku sumber belajar, sehingga menimbulkan suatu kebosanan pada diri siswa.
- 5) Siswa kurang antusias dan sulit memahami pelajaran karena hanya difokuskan untuk mengingat atau menghafal konsep.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro Tahun Ajaran 2022/2023.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan pada siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023?
- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan tidak melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan pada siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan pada siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023.

- 2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan tidak melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan pada siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro tahun ajaran 2022/2023.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran atau pedagogi dalam dunia pendidikan khususnya bidang pendidikan guru sekolah dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu dapat bermanfaat bagi:

#### **1.6.2.1 Siswa**

Penelitian ini dapat mengembangkan pola pikir siswa, memunculkan minat siswa dalam belajar khususnya di bidang ilmu pengetahuan sosial, dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu mampu

mengemukakan pendapat dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kemampuannya. Selain itu, siswa juga memperoleh proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa.

#### **1.6.2.2 Guru**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menambah wawasan serta pemahaman dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, juga dapat membantu dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* selama proses pembelajaran, khususnya pada muatan materi IPS dan perhatian guru untuk menumbuhkan motivasi dalam diri siswa.

#### **1.6.2.3 Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan profesionalnya. Selain itu, juga dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di SD.

#### **1.6.2.4 Peneliti Lain**

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan baik dalam teori maupun dalam pelaksanaannya.