

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu jalan yang dilaksanakan pemerintah mencakup aktivitas membimbing, pengajaran, serta/atau latihan di lingkungan sekolah sepanjang masa yang memiliki fungsi bagi murid demi menyiapkan diri serta memainkan peranan pada kehidupannya di waktu mendatang. Pendidikan yaitu program yang mencakup pendidikan formal dan non formal baik di sekolah maupun di luar sekolah terjadi seumur hidup serta memiliki tujuan optimalisasi (Maunah, 2009:5). Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat esensial untuk diperhatikan sehingga bisa membuat SDM yang bermutu.

Tentunya dalam suatu sistem pendidikan tidak lepas dari adanya suatu tujuan dari diselenggarakannya pendidikan itu sendiri. Berdasarkan Maunah (2009:9) menyatakan bahwa, transformasi yang diharapkan dapat terjadi pada murid setelah melewati proses belajar merupakan suatu tujuan pendidikan, yang mencakup perubahan tingkah laku, kehidupan pribadi dan kehidupan bermasyarakat tempat tinggalnya.

Pemerintah sudah mengupayakan untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia yaitu dengan adanya transisi kurikulum berawal dari kurikulum KTSP ke K-13. Dalam Puskurbuk (2012) Kurikulum diharapkan mampu untuk meningkatkan produktifitas, kreatifitas, inovasi dan sikap serta pengetahuan

murid. Kurikulum di Indonesia juga telah mengalami perubahan- perubahan, sekarang ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Menurut Elisa (2017.Vol 1) kurikulum 2013 adalah penyederhanaan kurikulum dan tematik integratif serta menambah jam pelajaran yang bertujuan menjadikan peserta didik menjadi lebih baik dalam observasi, menanya, bernalar dan mengkomunikasikan. Dengan diterapkannya kurikulum 2013 maka, siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi spiritual, pengetahuan, keterampilan sehingga mereka menjadi lebih efektif, kreatif, inovatif, dan produktif.

Dengan diterapkannya kurikulum 2013 siswa dituntut untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan secara mandiri, akan tetapi siswa belum bisa beradaptasi dengan kurikulum 2013 itu sendiri. Situasi ini terbukti ketika dilakukannya observasi di SD, ditemukan bahwa kompetensi pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dinilai dari kurangnya keaktifan dan ketertarikan siswa dalam aktivitas belajar. Murid cepat merasa bosan pada proses aktivitas belajar, apalagi dengan muatan pelajaran yang berupa hafalan, salah satunya adalah IPS.

IPS adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa mampu mendefinisikan fakta, yang mana fakta ini kemudian dijabarkan menjadi konsep abstrak dan ide ide penting yang digeneralisasikan sebagai tujuan dari kurikulum dalam IPS. (Barr, 1997)

Daldjoeni (dalam Afandi, 2014. Vol 1) menyatakan IPS sebagai suatu muatan materi yang menghimpun beberapa mata pelajaran sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial elemen dari kurikulum sekolah didalamnya memuat kedudukan manusia pada masyarakat dari banyak subjek.

Menurut Afandi (2014. Vol 1) tujuan IPS SD yaitu menyiapkan mereka menjadi penduduk yang mempunyai sikap dan nilai, kelihaihan, kompetensi pengetahuan yang mereka dapat gunakan kelak untuk menanggulangi suatu masalah personal ataupun persoalan di masyarakat yang mereka hadapi, mampu meraih keputusan serta ikut andil pada aktivitas di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahab, dkk (2015:1.8) tujuan IPS adalah untuk mendidik masyarakat untuk memiliki jiwa kewarganegaraan yang baik. IPS wajib ditempatkan pada konteks budaya dengan psikologis dan pengolahan ilmiah yang tepat. IPS tidak hanya memperlihatkan konsep-konsep pengetahuan, tetapi dapat membantu murid menjadi penduduk yang paham akan hak, kewajiban serta mempunyai tanggung jawab atas kelangsungan hidup bersama. Pendidikan IPS sangat penting diberikan sejak siswa pada jenjang dasar sehingga sejak dini dapat menjadi rakyat yang baik.

Dalam suatu aktivitas belajar, khususnya muatan pembelajaran IPS yang dominan berupa hafalan, pada saat dilakukannya observasi di SD Gugus V Kecamatan Tabanan dengan wali kelas V masing-masing sekolah masih banyak murid yang kurang antusias pada proses aktivitas belajar dan pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional. Selain itu penggunaan model pembelajaran masih perlu dioptimalkan dan divariasikan dengan di dukung pemilihan media pembelajaran yang tepat. Karena hal itu, model pembelajaran yang bisa membangkitkan minat murid agar aktif mengorganisasikan pengetahuannya secara individu perlu dihadirkan dalam proses pembelajaran.

Dari interaksi dengan lingkungan, murid belajar untuk bisa menyusun wawasan mereka sendiri. Pembelajaran Berbasis Masalah mengajarkan murid

untuk bisa menanggulangi suatu polemik dunia nyata secara terstruktur dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri (Sani, 2017:127). Pada saat siswa berpikir kritis terhadap suatu permasalahan mereka secara tidak langsung menyusun pengetahuan mereka sendiri, sehingga kompetensi pengetahuan dapat terasah dengan baik.

Dengan dilaksanakannya model pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut menjadi pribadi yang lebih kritis. Untuk menunjang model pembelajaran yang diterapkan perlu digunakannya sebuah media pembelajaran agar murid lebih antusias serta memudahkan mereka dalam mencerna materi pelajaran. Ini selaras dengan pendapat bahwa suatu media pendidikan dapat mendorong kegairahan belajar siswa dan membiasakan siswa untuk belajar sendiri berdasarkan minat serta kemampuan mereka selain itu siswa akan cenderung aktif dalam pembelajaran (Ambiyar dan Jalinus, 2016:6).

Levie dan Lents (dalam Ibda, 2019:36) menyatakan bahwa, siswa dapat tertarik dalam pembelajaran sehingga berpengaruh pada motivasinya untuk belajar yang merupakan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri. Levie dan Lants (dalam Mais, 2002:17) menyatakan bahwa, *visual media* mempunyai 4 kegunaan (Fungsi perhatian, fungsi tingkah laku, fungsi pemahaman dan fungsi fasilitas). Pada fungsi perhatian, *visual media* bisa mencuri atensi murid terhadap isi pelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Fungsi tingkah laku yaitu siswa dapat menikmati pada saat siswa belajar teks bergambar. Dengan Simbol visual bisa menyentuh emosi serta sikap murid. Mempercepat untuk memahami informasi ataupun pesan merupakan fungsi pemahaman, sedangkan fungsi fasilitas dapat memberikan bantuan kepada siswa yang lemah dalam melihat ataupun

membaca teks. Dari pendapat tersebut media visual atau media yang berupa gambar adalah media yang tepat digunakan pada proses aktivitas belajar untuk meringankan murid mengerti materi pembelajaran.

Menurut Lestantiningsih (2016.Vol V) Gambar seri yakni sejumlah ilustrasi berisi runtutan cerita serta saling berkesinambungan satu gambar dengan gambar yang lainnya. Gambar seri bisa membangkitkan minat serta perhatian murid dalam memahami materi serta mengingat isi informasi verbal yang menyertainya. Dari pendapat tersebut gambar seri ialah media yang tepat untuk mengundang kesukaan dan atensi murid.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, mengindikasikan bahwa pemilihan model dan media dalam aktivitas belajar sangat penting dilaksanakan oleh pendidik untuk membelajarkan siswa di dalam kelas, khususnya muatan materi IPS. Melihat dari sekian permasalahan yang ada yaitu kurangnya antusias dan keaktifan siswa disertai dengan muatan materi IPS yang banyak berupa hafalan dan pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional penulis menggunakan pembelajaran berbasis masalah untuk menolong murid meningkatkan minat siswa dalam belajar serta dibantu dengan media gambar seri agar menarik perhatian siswa. Adapun keunggulan dari pembelajaran berbasis masalah yaitu menyuguhkan tantangan bagi murid untuk membentuk pengetahuannya sendiri, mengembangkan pengetahuannya, meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis, melatih untuk mempraktikan pengetahuan yang mereka punya pada keadaan terkini dan bisa menyelesaikan polemik yang mereka punya dengan mandiri. Seberapa jauh pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media ini bisa berfungsi dalam memaksimalkan kompetensi pengetahuan

murid, maka diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020.”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari informasi yang diperoleh di SD Gugus V Kecamatan Tabanan, maka ditentukan beberapa masalah yaitu:

- 1.2.1 Penggunaan model pembelajaran masih perlu dioptimalkan dan divariasikan
- 1.2.2 Dalam proses pembelajaran siswa masih terlihat pasif
- 1.2.3 Siswa sulit memahami dan kurang antusias pada muatan materi yang bersifat hafalan yaitu muatan materi IPS
- 1.2.4 Keterampilan berpikir siswa saat berpendapat masih perlu dioptimalkan.
- 1.2.5 Kurangnya media pembelajaran yang mendukung penerapan model

1.3 Pembatasan Masalah

Dari penjabaran beberapa masalah maka perlu adanya suatu pembatasan masalah seperti pelaksanaan penelitian. Penelitian ini difokuskan pada beberapa masalah yang berdampak pada pencapaian kompetensi pengetahuan IPS yaitu: dalam aktivitas belajar mengajar siswa terlihat pasif, siswa sulit memahami serta kurang antusias pada muatan materi yang bersifat hafalan yaitu muatan materi IPS dan keterampilan berpikir siswa saat berpendapat pada muatan materi IPS masih

perlu dioptimalkan. Berdasarkan hal tersebut, maka diupayakan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media gambar seri.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang diajukan adalah:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar seri terhadap kompetensi pengetahuan IPS murid kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

Untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* berbantuan gambar seri pada kompetensi pengetahuan IPS murid kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dihimbau bisa membagikan pemikiran dalam memperkaya wawasan pendidikan dengan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri terhadap kompetensi pengetahuan IPS murid kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, manfaat praktis hasil penelitian yakni:

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dihimbau bisa membantu siswa dalam pemecahan masalah IPS, sehingga dapat menemukan solusi dalam penyelesaian permasalahan untuk memaksimalkan kompetensi pengetahuan IPS.

1.6.2.2 Bagi Guru

Secara praktis dihimbau bisa menjadi informasi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan dan luaran dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri, khususnya dalam muatan materi IPS dalam pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Dihimbau bisa membantu kepala sekolah untuk menerapkan kebijakan kepada pendidik untuk menggunakan model yang tepat dalam aktivitas belajar mengajar.

1.6.2.4 Bagi Peneliti lain

Dihimbau bisa menjadi pegangan berikutnya jika ingin melakukan penelitian pada kajian kasus yang serupa.