

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan enam hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai salah satu pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Sekolah dasar juga sebagai bagian integral dari rambu pendidikan nasional yang nantinya akan ikut menentukan keberhasilan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, dalam melaksanakan penyempurnaan dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar harus terus diupayakan, termasuk juga dalam penyempurnaan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang pembelajaran yang harus berkembang efektif untuk menunjang tujuan pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga harus bersumber pada hakikat belajar bahasa yaitu, belajar berkomunikasi dan belajar sastra dengan cara belajar memahami manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya (Anzar & Mardhatillah., 2017). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengarah kepada upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia secara baik dan benar, baik lisan maupun tertulis, sehingga siswa mampu melakukan kegiatan berkomunikasi melalui bahasa Indonesia, serta dapat memahami manusia dan nilai-nilai kemanusiaan melalui apresiasi sastra. Berdasarkan paparan di atas, bahasa mempunyai peran yang sangat penting untuk mengembangkan intelektual yang dimiliki oleh siswa. Melalui

pembelajaran Bahasa Indonesia siswa akan lebih mudah mempelajari bagaimana berbahasa yang baik dan benar, sehingga nantinya siswa juga akan dapat meningkatkan kemampuan dalam kegiatan menyimak dan berkomunikasi.

Dalam pengajaran di kelas, guru dapat menggunakan teknologi seperti menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar atau video, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Anzar & Mardhatillah., 2017). Dalam konteks pendidikan dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang mencakup keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kompetensi ini sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai konsep dan pengetahuan yang diajarkan di sekolah. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal, khususnya pada aspek pengetahuan kognitif.

Pembelajaran dengan media *power point interaktif* sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran dengan *power point interaktif* juga memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Pembelajaran dengan media *power point interaktif* dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas menjadi lebih menarik dan bermakna siswa dapat pula belajar secara kontekstual karena siswa diberikan kesempatan untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehingga hasil belajar siswa akan menjadi optimal.

Model pembelajaran *problem-based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dalam prosesnya menggunakan masalah kontekstual sebagai konten bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dari konsep materi pelajaran dan belajar tentang cara berfikir logis dan kritis serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Menurut Anzar dan Mardhatillah., (2017). Model *problem-based learning* memiliki karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, menggunakan masalah-masalah kontekstual, mengaktifkan keikutsertaan peserta didik dalam pengalaman belajar, membentuk peserta didik menjadi pemikir fleksibel dalam pemecahan masalah (Djidu & Jailani, 2018). Adapun sintak *problem-based learning* menurut (Arends, 2008) yaitu: 1) mengorientasikan siswa terhadap suatu masalah; 2) mengorientasikan siswa untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe terdapat 5 SD yaitu (1) SD Negeri 1 Pakseballi, (2) SD Negeri 2 Pakseballi, (3) SD Negeri 3 Pakseballi, (4) SD Negeri Sampalan Tengah dan (5) SD Negeri Sulang. Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe sering muncul kendala saat guru sedang mengajar di kelas, adapun kendala yang dialami yaitu kurangnya antusias siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi dikelas, hal tersebut juga membuat siswa menjadi jenuh dan mengantuk karena guru kurang menggunakan media yang interaktif untuk membuat siswa menjadi aktif dan berpikir kritis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka sangat perlu dilakukan sebuah inovasi pada pembelajaran di kelas khususnya

muatan bahasa Indonesia. Inovasi yang diperlukan yaitu cara guru yang dapat membuat perubahan sehingga guru dapat memfasilitasi siswa dalam belajar agar nantinya bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan mengubah peran guru dari transmitter menjadi fasilitator maka pembelajaran tidak lagi berorientasi pada guru tetapi akan berubah menjadi berorientasi pada siswa (*student centered*). Dengan begitu siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *power point interaktif*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Power Point Interaktif* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus I Ida Dewa Agung Jambe Kecamatan Klungkung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa.
- 2) Kompetensi pengetahuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, khususnya dalam memahami konsep, fakta, dan prosedur yang diajarkan.
- 3) Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan pada diri siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas hendaknya dikaji secara tuntas agar dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal. Namun, untuk memfokuskan penelitian berdasarkan kajian prioritas masalah dan pengontrolan variabel yang mendukung proses pembelajaran maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pembatasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran yang jelas terkait dengan masalah-masalah utama yang harus dipecahkan dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kompetensi pengetahuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah
- 2) Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *problem-based learning*.
- 3) Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *power point interaktif*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen setelah dibelajarkan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media *power point interaktif*?

- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia pada kelompok kontrol siswa kelas V SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe yang dibelajarkan secara konvensional?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *problem-based learning* berbantuan media *power point interaktif* terhadap kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia kelas V SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe Kecamatan Klungkung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan model *problem-based learning* berbantuan media *power point interaktif*.
- 2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia pada kelompok kontrol siswa kelas V SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe yang dibelajarkan secara konvensional
- 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan media *power point interaktif* terhadap kompetensi pengetahuan kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus I Ida Dewa Agung Jambe Kecamatan Klungkung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dijabarkan, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang mengkaji topik yang sama serta dapat memberi kontribusi yang baik terhadap ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar sehingga penelitian yang saya buat ini dapat menambah pengalaman serta memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan implementasinya di dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi guru dan siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang saya buat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak insan, antara lain bagi guru, bagi siswa, maupun sekolah. Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini diantaranya:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif dan juga bermakna bagi siswa sehingga nantinya bisa untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa yang nantinya akan

diharapkan menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas secara kontekstual.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru dalam merancang pembelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pedoman agar nantinya bisa menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran sehingga selama siswa melaksanakan kegiatan di kelas tidak merasa jenuh dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk menjadi masukan yang positif serta dapat dijadikan sebagai bahan untuk dapat menyusun program-program sekolah yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.

