

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran yang baik dimulai dari suatu masalah yang selama ini berpusat dari guru menjadi dari siswa, dimana pembelajaran selama ini siswa menerima materi, mencatat dan menghafal hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan kurangnya rasa percaya diri untuk memecahan masalah (Siregar, dkk, 2011). Penggunaan pembelajaran pemecahan masalah diharapkan guru tidak lagi monoton dalam pembelajaran, memberikan siswa kesempatan untuk mengkonstruksi konsep – konsep yang mereka dapat sehingga menghasilkan aktivitas pembelajaran yang baik. Menurut Aulia, dkk (2019) memberikan suatu permasalahan maka akan menimbulkan penyesuaian faktor pribadi seperti rasa ingin tahu, struktur tujuan, dan kepercayaan diri siswa tentang permasalahan yang diberikan oleh guru dan bagaimana cara untuk memecahkan permasalahan tersebut. Ada 4 aspek-aspek dalam pemecahan masalah yaitu, memahami masalah, membuat rancangan permasalahan, melaksanakan rancangan pemecahan masalah dan mengecek kembali. Polya (Mawaddah & Anisah, 2015).

Untuk menciptakan kemampuan pemecahan masalah yang baik diperlukan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Agar siswa menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran diperlukan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi

bloom revisi. aktivitas pembelajaran dibuat oleh guru yang memiliki inovasi dan kreatif dan didukung dengan fasilitas pembelajaran disekolah yang cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi dengan wali kelas SD Negeri 1 Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng ditemukan beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Siswa masih belum mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Siswa masih kurang mengerti tentang materi yang diajarkan.
3. Belum adanya aktivitas pembelajaran yang inovatif di sekolah.
4. Belum adanya penelitian aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi.
5. Pada proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan guru didepan kelas.
6. Pada proses pembelajaran dikelas masih kurang menggunakan media kongkrit dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mengandalkan buku, hal ini menyebabkan siswa masih berpikir abstrak pada proses pembelajaran. Contoh pada proses pembelajaran guru meanyakan kepada siswa kenapa buah kelapa jatuh kebawah, banyak siswa yang kurang mengerti tentang penyebab terjadinya buah kelapa jatuh kebawah.
7. Pada proses pembelajaran kurangnya menerapkan model pembelajaran yang berguna untuk membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran, sehingga siswa hanya menerima penjelasan dari gambar-gambar abstrak.

8. Proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah sebagian siswa masih kurang mengerti yang diberikan oleh guru terutama pada kemampuan pemecahan masalah.
9. Perangkat pembelajaran khususnya RPP belum berorientasi pada aktivitas.
10. Siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
11. Siswa masih kurang dalam memecahkan suatu permasalahan secara teratur dan kurang mengembangkan tingkat kognitif, dan siswa lebih banyak belajar pada kognitif mengingat dan memahami.
12. Kurangnya partisipasi siswa untuk menerapkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sehingga nilai kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah.

Permasalahan yang dipaparkan diatas, mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang maksimal. Hal ini terbukti ketika memberikan soal pre tes yang dilakukan di Sekolah Dasar gugus IV Buleleng. Mendapatkan sebuah kesimpulan yaitu siswa masih kurang dalam kemampuan pemecahan masalah. kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi berkurang dikarenakan kurangnya diterapkannya aktivitas pembelajaran. Pada saat guru memberikan aktivitas berupa pemecahan masalah dalam bentuk soal ataupun dengan melakukan sebuah percobaan, tidak semua siswa dapat menjawab soal ataupun percobaan tersebut. Terbukti ketika memberikan pre tes hanya mendapat nilai rata – rata yaitu 57,99 apabila rata – rata nilai yang didapatkan siswa dimasukan kedalam tabel PAP, maka akan kriterinya masih rendah.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumartini (2016) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah” yaitu, (1) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, (2) Kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa ketika mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kesalahan karena kecerobohan atau kurang cermat, kesalahan mentransformasikan informasi, kesalahan keterampilan proses, dan kesalahan memahami soal. Sejalan dengan itu hasil penelitian Siregar (2011) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pengetahuan Prosedural Matematika” yaitu, (1) terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mendapat pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan pembelajaran biasa, dimana pembelajaran berbasis masalah dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran biasa. (2) Ragam jawaban siswa dalam pembelajaran berbasis masalah lebih bervariasi jika dibandingkan dengan siswa reguler dalam pembelajaran jawaban. (3) pemahaman konsep siswa dengan pembelajaran berbasis masalah (4) Terdapat respon positif terhadap aktivitas pembelajaran berbasis masalah siswa.

Hasil penelitian dari para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa sangat baik dibandingkan tidak menerapkan pemecahan masalah pada setiap proses pembelajaran yang berlangsung disekolah mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa maka diperlukan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi.

Proses Pembelajaran sangat memerlukan keaktifan siswa oleh karena itu perlu dikembangkan aktivitas untuk menunjang pembelajaran tersebut. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator, dengan dikembangkannya suatu aktivitas pembelajaran maka akan meningkatkan kemampuan siswa. Aktivitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah. (Aminoto dan Hairul, 2014), aktivitas belajar merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa, misalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak ada aktivitas menjadi ada aktivitas. Aktivitas merupakan suatu kegiatan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran (Lubis, 2013). Sejalan dengan pendapat Hasmiati dkk. (2017) aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru ini dapat memberikan kesan dalam pembelajaran apabila dilakukan dengan baik

Dalam aktivitas pembelajaran diharapkan guru menggunakan media bantuan atau metode yang mendukung pembelajaran tersebut. Kurikulum 2013 merupakan Kurikulum yang lebih memusatkan kegiatan pada proses pembelajaran kepada siswa (*student center*) dibandingkan kepada guru (*teacher center*). Aktivitas pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*Student center*) dalam kurikulum 2013 didukung dengan adanya taksonomi bloom. Taksonomi bloom merupakan pilar – piral dalam mencapai tujuan – tujuan, dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan peranan guru dalam merancang kegiatan (Fatmawati, 2013). Tujuan taksonomi bloom memfokuskan kepada tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik, taksonomi bloom meliputi semua ranah tetapi lebih memustkan kepada ranah kognitif. Ranah kognitif dibagi menjadi 6 yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*Comprehension*), aplikasi (*Application*), Analisis (*analysis*), sintensis (*Synthesis*) dan evalusai (*Evaluation*). Seiring dengan

perkembangan ilmu pengetahuan taksonomi bloom direvisi, taksonomi bloom revisi dipisahkan antara pengetahuan dan kognitif. Taksonomi Bloom revisi memiliki dua dimensi yaitu kognitif dan pengetahuan. Dimensi kognitif ada 6 kategori meliputi: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sekolah Dasar khususnya kelas rendah dimensi kognitif mulai dari mengingat, memahami, dan mengaplikasikan mengingat kelas rendah masih berpikir abstrak, untuk kelas tinggi dimensi kognitif dapat dilakukan semuanya (Anderson dan Krathwohl, 2010).

Dalam mempelajari Taksonomi Bloom terdapat pemecahan masalah yang akan timbul dalam proses pendidikan. Menurut Krulik dan Rudnick (dalam Vitasari dan Trisniawati, 2017) Pemecahan masalah merupakan salah satu pemikiran tingkat tinggi. Selain itu menurut Joyce, dkk (dalam Anderson dan Krathwohl, 2010) Menyatakan penemuan masalah merupakan penerapan dari beberapa peraturan yang belum menemukan solusinya, sehingga peserta didik mencari cara dan menemukan solusinya.

Aktivitas pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang berlangsung. Aktivitas pembelajaran yang masih belum efektif ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih rendah. Adapun beberapa penyebab yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran. Penyebab dari siswa kurang memperhatikan adalah kurangnya ada ketertarikan pada saat proses pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi senang sehingga siswa jadi lebih memperhatikan pembelajaran, kurangnya saran dan prasarana pada proses pembelajaran seperti alat peraga yang kurang

mencukupin proses pembelajaran, dan kurangnya kreatifitas guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang inovatif didalam kelas.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrastuti, dkk (2016) dengan judul penelitian “Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*” bahwa Aktivitas siswa dapat dilihat dari berbagai kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Sedangkan Hasmiati, dkk (2017) dengan judul penelitian “Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Model Pratikum” bahwa untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dibutuhkan pratikum dalam kelas. Alat-alat pratikum tidak harus mewah tetapi bisa dilakukan menggunakan alat dan bahan sederhana yang mudah ditemukan disekitar kita

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka pentingnya aktivitas pembelajaran siswa mengingat proses pembelajaran menggunakan pembelajaran daring. Tujuan untuk menentukan akibat-akibat dan perubahan-perubahan yang dihasilkan. Aktivitas pembelajaran yang cocok diterapkan untuk mencapai tujuan yaitu. Melakukan eksperimen, membaca buku, mendengarkan, dan karya wisata. Setelah mengkaji beberapa penelitian yang mengemukakan tentang aktivitas pembelajaran belum ditemukan penelitian pengembangan Aktivitas Pembelajaran Berorientasi Taksonomi Bloom Revisi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. Ditemukan permasalahan tersebut maka perlu mengembangkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk membatu guru agar proses pembelajaran lebih tersistematis dan efektif. Oleh sebab itu, pentingnya dilaksanakan penelitian pengembangan yaitu “Pengem-

bangun Aktivitas Pembelajaran Berorientasi Taksonomi Bloom Revisi Untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banyuarsi 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Siswa kelas IV SD di gugus IV Buleleng. Maka ditentukan beberapa masalah di antaranya sebagai berikut.

1. Siswa masih belum mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Siswa masih kurang mengerti tentang materi yang diajarkan.
3. Belum adanya aktivitas pembelajaran yang inovatif di sekolah.
4. Belum adanya penelitian aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi.
5. Pada proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan guru didepan kelas.
6. Pada proses pembelajaran dikelas masih kurang menggunakan media kongkrit dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mengandalkan buku, hal ini menyebabkan siswa masih berpikir abstrak pada proses pembelajaran. Contoh pada proses pembelajaran guru meanyakan kepada siswa kenapa buah kelapa jatuh kebawah, banyak siswa yang kurang mengerti tentang penyebab terjadinya buah kelapa jatuh kebawah.

7. Pada proses pembelajaran kurangnya menerapkan model pembelajaran yang berguna untuk membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran, sehingga siswa hanya menerima penjelasan dari gambar-gambar abstrak.
8. Proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah sebagian siswa masih kurang mengerti yang diberikan oleh guru terutama pada kemampuan pemecahan masalah.
9. Perangkat pembelajaran khususnya RPP belum berorientasi pada aktivitas.
10. Siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
11. Siswa masih kurang dalam memecahkan suatu permasalahan secara teratur dan kurang mengembangkan tingkat kognitif, dan siswa lebih banyak belajar pada kognitif mengingat dan memahami.
12. Kurangnya partisipasi siswa untuk menerapkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sehingga nilai kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat dibutuhkan agar terhindar dari luasnya ruang lingkup kajian dan mampu menghasilkan yang optimal. Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah yang masih lemah dan belum adanya aktivitas pembelajaran yang berorientasi taksonomi bloom revisi siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prototipe aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana respon guru terhadap aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan prototipe hasil aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD.

2. Menghasilkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD yang telah teruji validitasnya.
3. Menghasilkan respon guru terhadap aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD?
4. Menghasilkan efektivitas aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk dapat menambah dan mengembangkan wawasan yang berkaitan dengan pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik melalui pemecahan masalah

b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat memberikan inovasi serta alternatif pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran khususnya mengenai kemampuan pemecahan masalah.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan aktivitas pembelajaran yang berorientasi taksonomi bloom dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa mengenai pemecahan masalah.

d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas pembelajaran yang dibuat menggambarkan suatu kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
2. Aktivitas pembelajaran yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.

3. Konsep aktivitas pembelajaran yang dikembangkan menampilkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran
4. Pembuatan konsep aktivitas pembelajaran dibuat berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Materi Pembelajaran pada materi kelas IV yang terdapat di semester II
5. Aktivitas pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu. Penyelidikan, pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah.
6. Pada aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi ini menggunakan moda daring.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Teori konstruktivisme terjadi pada umur 6-12 tahun siswa SD masuk pada fase operasional kongkrit, dengan kriteria mempunyai rasa ingin tau yang tinggi dalam membentuk pengetahuan, keterampilan dan kesadaran serta sikap maka diperlukannya aktivitas pembelajaran yang baik. Kurang optimalnya aktivitas pembelajaran yang merangsang siswa untuk melaksanakan pembelajaran hal ini menyebabkan siswa menjadi minim dalam berkegiatan pada proses pembelajaran. Guru juga kurang memfokuskan pada dimensi pemecahan masalah, maka dari itu diperlukan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi bertujuan untuk membantu siswa agar lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam bentuk tahapan-tahapan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siswa kelas IV.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, aktivitas pembelajaran dapat dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, sebagai berikut.

- a. Pada proses pembelajaran guru dapat berinovasi dalam proses aktivitas pembelajaran yang berlangsung.
- b. Pada proses pembelajaran sekolah tersedianya fasilitas pembelajaran dengan moda daring.
- c. Pada proses pembelajaran siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif.
- d. Pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan akan terjadinya peningkatan nilai dalam pemecahan masalah pada proses pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ini terbatas pada proses pembelajaran daring, dengan adanya virus covid 19 ini siswa dalam proses pembelajaran dilakukan dari rumah.
- b. Pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ini terbatas kelas yaitu kelas IV SD

- c. Pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ini terbatas pada materi yang diajarkan yaitu materi pada tema 7 indahny keberagaman di negeriku.

1.10 Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memandang perlu untuk memberikan batas-batas istilah sebagai berikut :

- a. Aktivitas pembelajaran merupakan seluruh kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa sehingga mampu Mengoptimalkan kegiatan yang dilakukan siswa dan guru lebih banyak menerapkan aktivitas pembelajaran dibandingkan memberikan teori saja.
- b. Aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi merupakan suatu proses pembelajaran dengan didasari oleh kerangka berpikir yang menekankan pada tingkatan keterampilan siswa, sehingga guru lebih mudah memahami, menata dan mengimplementasikan tujuan pembelajaran agar tercapai dengan optimal.
- c. Pengetahuan pemecahan masalah merupakan pengetahuan tingkat tinggi dimana siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada suatu disiplin ilmu.
- d. Model pengembangan 4D merupakan model penelitian yang terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan

(*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Desseminate*).

