

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat strategis dalam mempersiapkan generasi penerus yang memiliki pengetahuan dan kecerdasan yang tinggi serta menguasai berbagai keahlian yang kompeten. Pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*" yang terbentuk dari kata "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang berarti membimbing. Berdasarkan kata tersebut maka dapat didefinisikan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan kepada anak oleh orang dewasa atau orang yang lebih berpengalaman agar anak mempunyai sebuah wawasan pembelajaran yang luas, (Purwanto 2014:19).

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum, jadi pembelajaran merupakan proses belajar mengajar atau proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap maupun tingkah laku siswa, (Sutirman, 2013:10). Saat melakukan proses pembelajaran pastinya dibutuhkan suatu pembelajaran yang inovatif artinya yang dapat mendorong siswa untuk dapat mengasah kemampuannya secara mandiri. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih *student center* artinya pembelajaran yang lebih memberikan peluang untuk siswa mengeksplorasi

pengetahuannya secara mandiri dan bekerja sama dengan teman sebayanya, (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:3). Pembelajaran terjadi karena adanya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh orang yang lebih profesional atau guru.

Menurut Fatmala, dkk (2016:1389) menjelaskan belajar merupakan proses penting bagi perubahan tingkah laku seseorang dan berlangsung secara terus-menerus selama manusia hidup, belajar mengajar merupakan suatu kondisi atau keadaan yang bernilai edukatif yang sengaja diciptakan yang terjadi antara guru dan siswa untuk membantu siswa mendapatkan suatu ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang baik. Belajar mempunyai suatu tujuan yaitu untuk mendapatkan pengetahuan (untuk mengembangkan kemampuan siswa), penanaman konsep dan keterampilan hal ini (untuk melatih siswa mengembangkan keterampilan atau bakat yang dimiliki siswa), pembentukan sikap hal ini untuk (melatih siswa untuk menumbuhkan sikap perilaku dan kepribadian yang baik).

Purwanto (2014:45), menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku dengan kata lain hasil belajar merupakan hal yang dapat membawa perubahan mengenai sesuatu yang ditempuh dalam proses pembelajaran. Sehingga semakin baik cara guru dalam memberikan pembelajaran pada saat proses belajar mengajar semakin baik pula hasil belajar yang didapat oleh siswa.

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, dengan adanya model pembelajaran memudahkan guru pada proses belajar mengajar di kelas setiap proses pembelajaran berlangsung, (Ekayati, 2019:365). Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru dapat menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pedoman dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan didalam kelas, model pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing yang berbeda dalam penerapan terhadap siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran memiliki banyak macam beberapa diantaranya adalah model *Reciprocal Teaching* (pembelajaran terbalik), *Visualization*, *Auditory*, *Kinesthetic* (VAK), *Auditory*, *Intellectually. Repetition* (AIR), dan *Double Loop Problem Solving* (DLPS).

Salah satu model yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis model *Problem Solving* (model pembelajaran berbasis masalah) pertama kali ditemukan oleh *George Polya* dalam model pembelajaran berbasis masalah ini terdapat suatu model yaitu *Double Loop Problem Solving* (DLPS). Shoimin (2014:68), menjelaskan bahwa *Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian penyebab utama dari timbulnya masalah, jadi, berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan

mengapa. Dengan digunakannya model pada saat pembelajaran berlangsung dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model *double loop problem solving* merupakan jenis model yang mengarahkan siswa pada suatu percobaan dengan desain dan tindakan baru yang dalam pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menciptakan peluang bagi peserta didik untuk bergerak maju, (Zaenury & Astutik, 2018:191). Melalui penggunaan model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* siswa dapat mengembangkan cara berpikirnya, dengan demikian siswa dapat berpikir kritis tentang pengetahuan (kognitifnya). Jadi dengan demikian model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pada model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya terutama pada aspek kognitifnya.

Peneliti menggunakan model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* yang mana model ini fokus terhadap suatu pemecahan masalah, disebut *double loop* karena untuk pemecahan masalahnya menggunakan 2 *loop* pemecahan masalah jika cara pertama belum dapat disimpulkan maka siswa harus mencari yang kedua. Jadi menurut pengertian model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya karena dalam model tersebut siswa diarahkan untuk mempacu cara berpikirnya sesuai dengan pemikiran dan pemahamannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 September 2018 tepat pada hari Jum'at, hasil belajar siswa di SDN Bangselok I kelas V A dan V B rendah hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran terlihat bahwa guru tidak menggunakan model pembelajaran meskipun di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013, pada saat pembelajaran berlangsung guru terlalu fokus pada diskusi dan tanya jawab tanpa menggunakan model-model yang menarik untuk siswa dalam belajarnya, guru kurang memberi ruang kepada siswa untuk siswa mengutarakan pendapatnya sendiri, guru kurang memberi kepercayaan terhadap siswa untuk siswa tersebut menjawab sesuai dengan penalarannya sendiri.

Setelah dilakukan wawancara pada tanggal 18 September 2018 tepat pada hari Jum'at kepada guru pengajar yaitu Ibu Leily Sri Ariviani, S.Pd.SD. Beliau mengatakan “pada saat pembelajaran berlangsung memang hanya menggunakan ceramah saja dan tidak menggunakan alat pendukung pada saat proses pembelajaran terjadi karena dinilai terlalu susah”.

Menurut Reviani (2017:2) berikut ini dampak jika hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran yang pertama Siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, hal ini terlihat ketika guru melakukan tanya jawab siswa hanya menjawab pertanyaan sesuai dengan buku, sehingga wawasan siswa dalam penguasaan materi kurang luas. Yang kedua Interaksi guru dan siswa hanya berlangsung satu arah, sehingga suasana pembelajaran sangat membosankan, siswa kurang biasa mengajukan pertanyaan dan pendapat, walaupun guru sering memberikan kesempatan untuk bertanya dan mengajukan pendapat, dibuktikan dari siswa cenderung menerima apa yang diberikan oleh guru dan lebih

terlihat pasif Siswa kurang berani mengemukakan pendapat atau alasan terhadap beberapa alternatif jawaban yang diberikan guru.

Hal yang membuat menarik pada penelitian ini adalah siswa mampu dalam berdiskusi, siswa cakap dalam berbicara namun guru kurang memberi kepercayaan terhadap siswa. Seharusnya dengan demikian guru harus dapat menerapkan model yang sekiranya disesuaikan dengan potensi siswa yang sudah ada.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul Pengaruh Model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* terhadap hasil belajar siswa Tema 9 Benda-benda di sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hasil belajar siswa di SDN Bangselok I kelas V A dan V B rendah hal ini dikarenakan:

1. Siswa yang kurang diberikan ruang untuk mengeksplorasi dirinya pada saat pembelajaran.
2. Guru cenderung mengarahkan apa yang diajarkan kepada siswa sesuai dengan pendapatnya sendiri tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi.
3. Guru hanya menerapkan model konvensional (ceramah).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran SDN Bangselok I Kecamatan Kota Sumenep ?
2. Seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran SDN Bangselok I Kecamatan Kota Sumenep ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran SDN Bangselok I Kecamatan Kota Sumenep.
2. Untuk mengetahui seberapa besar ada pengaruh Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran SDN Bangselok I Kecamatan Kota Sumenep.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, perlu adanya batasan masalah agar lebih fokus dalam menggali dan meneliti masalah yang ada, peneliti membatasi masalah pada:

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)*.
2. Hasil belajar yang diukur adalah pada ranah kognitif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberi sumbangan pemikiran pembaharuan kurikulum di sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak di sekolah dasar yaitu pengaruh model *double loop problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh pengaruh model

double loop problem solving untuk meningkatkan hasil belajar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *double loop problem solving* pada tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan benda campuran diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan keaktifan siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V A dan V B SDN Bangselok I.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dan guru dapat memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mampu meningkatkan kreatifitasnya dan menambah wawasan pengetahuan dalam mengajar dan

menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan potensi kelas.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian merupakan batasan atau spesifikasi dan variabel-variabel penelitian yang secara konkrit berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian.

1. Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)*

Model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian penyebab utama timbulnya masalah. Dalam pemecahan masalah terdapat dua pemecahan masalah yaitu loop solusi 1 dan loop solusi 2.

2. Hasil belajar

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya, setelah proses belajar berhasil maka siswa memperoleh hasil belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajarannya, tujuan utama yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan hasil belajar.

3. Tema 9 Benda-benda di sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran

Kehidupan sehari-hari kita secara tidak langsung telah mengenali berbagai benda yang ada di sekitar kita salah satunya yaitu tentang benda-benda yang kita pakai sendiri, akan tetapi kita tidak mengetahui jenis zat yang ada pada benda tersebut. Jenis zat benda dibagi menjadi zat tunggal dan zat campuran dalam zat campuran dibagi menjadi campuran homogen dan campuran heterogen.

