

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang paling banyak dikenal oleh masyarakat. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Belajar merupakan suatu aktifitas atau usaha yang disengaja yang dapat menghasilkan perubahan relatif bersifat konstan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari (Mustaqim, 2008: 34). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan guna tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Prastowo, 2013:65).

Dalam proses pembelajaran guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran secara bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar sehingga mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Proses pembelajaran yang dialami siswa secara langsung akan dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat. Oleh karena itu, penyajian materi pelajaran hendaknya dibuat menjadi jelas dan lebih konkrit, membuat proses pembelajaran lebih menarik, memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran, dan merangsang peserta didik lebih aktif. Jadi, guru harus mengetahui dan mampu membuat sebuah pembaharuan dalam dunia pendidikan, agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang maksimal, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Guru harus aktif dan kreatif dalam membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran akan menemukan banyak karakteristik siswa, ada yang mempunyai motivasi belajar tinggi ada pula yang rendah. Guru merupakan salah satu faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru tidak cukup hanya menyajikan materi dengan metode pembelajaran yang menarik, hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai maksimal perlu mendapatkan penanganan dari guru secara sadar untuk bersedia membuat persiapan pembelajaran yang bervariasi khususnya pada metode dan media pembelajaran, karena guru dituntut lebih kreatif dan responsif dalam merencanakan dan

menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan aktivitas dan motivasi belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran di kelas, agar materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan materi pelajaran, serta digunakan peserta didik untuk terlibat langsung dengan pembelajaran (Muhsetyo, 2009: 2.3).

Penerapan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa, lebih mudah dipahami, mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, lebih bertahan lama untuk diingat karena siswa lebih terkesan dan menjadi perhatian siswa (fokus dan konsentrasi terpusat pada materi pelajaran) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang orientasinya pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu tanggal 1 agustus 2019 di kelas III SDN Kebunagung II Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2019/2020 ditemukan sebagian besar hasil belajar siswa sangat rendah, khususnya mata pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda karena banyak yang mendapat nilai dibawah KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa, dari 14 siswa yang mencapai KKM hanya 5 siswa, sedangkan 9 siswa masih belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 70.

Hal tersebut disebabkan karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik, Guru yang tidak memahami kebutuhan dari peserta didik baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Dan bukan hanya pembelajaran yang berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan lancar dengan baik.

Agar siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus dapat menarik perhatian siswa agar dapat terangsang untuk ikut berpartisipasi aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, untuk merealisasikan hal tersebut diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, yaitu dengan menggunakan metode *problem based learning* dan memanfaatkan penggunaan media sapu lidi. Penggunaan metode pembelajaran *problem based learning* yang juga memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sapu lidi dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena juga mampu membangkitkan motivasi belajar.

Melihat dari fenomena diatas, agar siswa dapat memahami pembelajaran PKn khususnya pada materi sumpah pemuda dengan baik dapat dilakukan dengan cara penerapan metode pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Metode

pembelajaran PBL adalah metode pembelajaran menggunakan permasalahan dengan maksud untuk menyusun pengetahuan siswa, mengembangkan penemuan dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Metode *Problem Based Learning* ini dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual belajar berbagai peran melalui pengalaman belajar dalam kehidupan nyata. *Problem Based Learning* berpusat pada siswa yang merupakan salah satu dari berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengaktifkan siswa dalam belajar (Suyatno, 2009: 59)

Menurut Sudjana (dalam Pertiwi, 2016: 13) mengemukakan bahwa dengan menggunakan metode PBL ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena metode PBL memiliki beberapa keunggulan seperti (a) menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa; (b) meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran; (c) membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil; dan (d) merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh. Dengan demikian, metode pembelajaran PBL sangat penting dan berguna dalam menunjang semangat belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui penerapan metode PBL yang tepat dalam proses pembelajaran, serta mengelola situasi pembelajaran menjadi kondusif dapat membuat siswa belajar dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan latar belakang mengenai karakteristik siswa dan proses pembelajaran yang tepat, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Sapu Lidi dengan Metode *Problem Based Learning* pada Materi Sumpah Pemuda Siswa Kelas III SDN Kebunagung II Tahun Pelajaran 2019/2020**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *problem based learning* dengan menggunakan media sapu lidi pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kebunagung II tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan metode *problem based learning* dengan menggunakan media sapu lidi pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kebunagung II tahun pelajaran 2019/2020?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan metode *problem based learning* dengan menggunakan media sapu lidi pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kebunagung II tahun pelajaran 2019/2020

2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *problem based learning* dengan menggunakan media sapu lidi pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kebunagung II tahun pelajaran 2019/2020

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* yang dapat mempermudah siswa dalam menerima konsep dan menyerap materi pelajaran khususnya sumpah pemuda tanpa mengabaikan kebutuhan bermain siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah wawasan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memperkaya pengetahuan mengelola pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn
- 3) Sebagai kerangka acuan untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien

- 4) Menjadi alat bantu dalam mempermudah dan mengembangkan proses pembelajaran, serta salah satu alternatif pelaksanaan pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa
  - 5) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam membantu mencegah dan menanggulangi masalah lemahnya motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn
- b. Bagi Lembaga Pendidikan (sekolah)
- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan oleh kepala sekolah dalam mengambil kebijaksanaan sebagai upaya mencegah dan menanggulangi masalah lemahnya motivasi belajar siswa
  - 2) Memberikan sumbangan pemikiran dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut oleh kepala sekolah dalam rangka pengambilan kebijaksanaan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sehingga pada orientasinya dapat meningkatkan mutu sekolah
- c. Bagi Siswa
- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa
  - 2) Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari karena siswa terlibat langsung atau tidak hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran

- 3) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bertindak siswa terhadap pembelajaran PKn
- 4) Menambah pemahaman konsep pelajaran PKn sehingga pembelajaran lebih bermakna

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah pengetahuan dan sebagai pengalaman berharga khususnya dalam bidang penelitian
- 2) Memberikan bekal sebagai calon guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 3) Memberikan wawasan yang lebih luas sebagai calon guru yang aktif, kreatif, inovatif, dan solutif dalam melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan bekal sebagai calon guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan bahan kajian penelitian lebih lanjut

## E. Definisi Operasional

### 1. Metode *Problem Based Learning*

Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suyatno, 2009: 58).

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa selama mengikuti proses pembelajaran atau setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012: 22)

## 3. Media Pembelajaran Sapu Lidi

Sapu Lidi adalah alat pembersih halaman, pekarangan, atau jalan raya yang terbuat dari pelapah kelapa atau aren ((Manru, 2006: 368). Jadi media pembelajaran sapu lidi adalah media manipulatif yang memanfaatkan sapu lidi dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal

