BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan dikarenakan sebagai kunci keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012, h. 133) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang bisa dimanfaatkan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas. Sehingga, guru dapat memilih model pembelajaran apa yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Pada kurikulum Kurikulum 2013 proses pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik yang menekankan pada pendidikan karakter siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dikatakan berhasil apabila disusun sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 merupakan jenis pembelajaran yang menghubungkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami suatu konsep karena mengajarkan beberapa mata pelajaran hanya berdasarkan satu topik atau tema. Rusman (2012, h. 257) menyatakan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tematik lebih berpusat pada siswa, menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran aktif

siswa. Sumiati dan Asra (2013, h. 5) menyimpulkan “Perencanaan pembelajaran banyak tergantung kepada kemampuan guru mengembangkannya”. Hal ini meliputi model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 06665 bahwa pembelajaran tematik memang perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Terutama pada Tema 7 Subtema 1 materi macam-macam gaya yang perlu dikenal dan diketahui siswa dengan pemahaman yang mudah diterima. Namun masih adanya kendala dikarenakan kreativitas guru senior yang kurang memiliki inovasi dalam menggunakan model pembelajaran, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, model yang digunakan guru belum sesuai dengan sintaks rpp yang ada serta tidak adanya bantuan media yang mendukung dikarenakan belum optimalnya guru dalam menggunakan fasilitas pembelajaran seperti infocus yang sudah disediakan dari sekolah. Faktor ini membuat pembelajaran berpusat pada guru yang monoton menjelaskan dari buku pegangan guru dan siswa dari sekolah, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran kurang aktif dan tidak berpusat pada siswa.

Pembelajaran tematik di SDN 066655 Medan, Kec. Sunggal sebelumnya sudah dikatakan cukup baik, namun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penggunaan model pembelajaran belum dilakukan dengan optimal dikarenakan memakan waktu yang lama serta tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru mengembangkan perencanaan pembelajaran belum dikatakan baik.

Rendahnya hasıl belajar sıswa merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Ketercapaian kompetensi dan tujuan belajar sıswa sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru**.** Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran harus mampu memiliki nilai di atas KKM dan Klasikal. Diketahui dari hasil observasi dan wawancara bahwa hasil pelajaran tahun sebelumnya masih banyak siswa yang belum mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 diperoleh dari kegiatan pembelajaran sebanyak 50% yang setengah mencakup kategori cukup.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung suatu pembelajaran agar bisa diterima siswa, guna mendapat partisipası kelas dan dapat meningkatkan interaksi yang berpusat pada siswa sehingga nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimaksud adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sejalan dengan pernyataan Juliawan (2012, h. 4) bahwa model Pembelajaran Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran .

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut (Taufik Amir dalam Gunawan dan Yulianti, 2019, h. 401).

Problem Based Learning mampu mengarahkan siswa untuk berpikir secara sistematis dalam memecahkan masalah. Siswa diarahkan untuk merefleksikan masalah dalam pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini belajar tidak hanya proses menghafal suatu konsep tetapi juga adanya interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang telah dimılıkinya sehingga mampu membuat siswa berpikir kritis, menjadi aktif, serta berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran

Agar hasil belajar lebih maksısmal diperlukan pembelajaran yang dapat mengaktıfkan sıswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, yaitu dengan media *Wordwall Game*. Aplikasi *Wordwall Game* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang bermuat materi serta soal seperti kuis, menjodohkan, memasangkan dan lain sebagainya. Hasil media yang dibuat bisa dibagikan dan dapat diunduh dan dicetak. Permainan ini bertujuan merangsang kinerja otak yang berkaitan dengan kreasi bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penulis menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berawal dari permasalahan yang mampu meningkatkan keaktifan, berpikir kritis serta interaksi yang berpusat pada siswa dıpadukan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall Game* diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan serta mampu mempengaruhi hasıl belajar sıswa. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran

Problem Based Learning Berbantuan Media *Wordwall Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 066655 T.A 2021/2022**".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru.
b. Model pembelajaran yang digunakan guru belum sesuai dengan rpp yang ada.
c. Hasil belajar siswa rendah.
d. Media pembelajaran yang kurang mendukung keberhasilan belajar siswa.
e. Belum optimalnya guru dalam menggunakan fasilitas pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan alat penunjang lainnya maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

a. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengasah keterampilan berpikir kritis, agar siswa dapat mengemukakan ide atau gagasan baru dalam mengambil keputusan untuk memecahkan permasalahan
b. Media yang digunakan adalah media *Wordwall Game*. Media *Wordwall Game* ini untuk mendukung kegiatan model PBL dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah diajarkan melalui bermacam-macam bentuk game edukatif.

c. Hasil pembelajaran dalam penelitian ini merupakan hasil dari penilaian pembelajaran dari soal tes kemampuan siswa.

d. Pokok bahasan dalam penelitian ini terbatas pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 .

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 subtema 1 materi macam-macam gaya di kelas IV SDN 066655 T.A 2021/2022?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 subtema 1 materi macam-macam gaya di kelas IV SDN 066655 T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, sumber informasi dan kajian mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 7 subtema 1 materi macam-macam gaya serta bisa menambah semangat siswa dalam belajar dan mempererat hubungan antar siswa dengan kelompok temannya
2) Bagi Guru, menjadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik menjadi hidup tidak cenderung kepada guru saja.
3) Bagi Kepala Sekolah, untuk memberikan perhatian lebih dengan mendukung dan mengajak seluruh tenaga pendidik untuk menggunakan model PBL dan mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk tambahan pendukung dalam proses pembelajarannya dan kepala sekolah dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang baik.
4) Bagi Peneliti Lanjutan, untuk menambah pengetahuan peneliti tentang pentingnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta bisa dijadikan bahan banding bagi tugas pembaca dan peneliti selanjutnya.