

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang digunakan saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Berbeda dengan kurikulum yang diterapkan sebelumnya, yakni pembelajaran tematik dimana mata pelajaran digabung menjadi sebuah tema yang terintegrasi, kurikulum merdeka kembali menggunakan mata pelajaran terpisah. Secara umum, Kurikulum Merdeka merupakan suatu kurikulum yang menekankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana kontennya dirancang sedemikian rupa untuk memberikan optimalitas waktu kepada peserta didik agar mereka dapat mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Guru memiliki kebebasan dalam memilih berbagai perangkat ajar, memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Projek untuk memperkuat pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah, dan projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Kemendikbud, 2023).

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berfokus pada siswa, dengan guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa bertindak sebagai pelaku utama. Siswa didorong untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, membangun pemahaman mereka sendiri, serta aktif dalam mengumpulkan data dan informasi sepanjang proses pembelajaran. Konsep konstruktivisme, sebagaimana diungkapkan oleh Rusman (2013:193), menekankan bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan dan pemahaman dari orang lain, melainkan

juga perlu melakukan upaya dalam membangun pengetahuannya sendiri dan memberikan makna kepada informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung.

Pada penelitian ini dilakukan pra penelitian di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo pada hari Jumat 1 November 2024. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada saat pra penelitian, diketahui pembelajaran di kelas II telah menerapkan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Guru menjelaskan bahwa diterapkannya kurikulum merdeka dapat mengoptimalkan peserta didik dengan menerapkan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka seperti pembelajaran berdiferensiasi. Diketahui juga dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II, model ataupun metode yang diterapkan cukup beragam disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Kegiatan yang sering dilakukan yakni seperti kegiatan diskusi antar siswa, kemudian adanya kegiatan seperti demonstrasi, *role playing* serta penggunaan media yang menarik. Berdasarkan kegiatan pembelajaran sehari-hari, siswa dirasa sudah mampu mengikuti kegiatan dengan baik dimana siswa antusias dan memiliki rasa percaya diri untuk aktif dalam pembelajaran. Dilihat dari ketuntasan belajar nya, guru memaparkan bahwa secara keseluruhan sudah tuntas, namun ada beberapa siswa yang masih perlu adanya perbaikan, terutama pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada penilaian harian pada BAB II, dimana 67% siswa nilainya mencapai ketuntasan atau KKM, sedangkan 33% siswa masih belum mencapai KKM. Sehingga nilai rata-rata siswa secara klasikal belum maksimal, hal tersebut berdasarkan pernyataan dari Trianto, (2011:241) bahwa suatu kelas dinyatakan tuntas

belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelasnya terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Ketuntasan belajar adalah konsep penting dalam pendidikan yang menekankan penguasaan penuh siswa terhadap materi pelajaran sebelum melanjutkan ke topik berikutnya. Menurut Bloom (1968), pembelajaran tuntas memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit berikutnya.

Berdasarkan observasi di kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru telah mengajari materi dengan cukup jelas dan rinci, baik melakukan demonstrasi, memanfaatkan media pembelajaran, meskipun guru tidak menerapkan sebuah model dengan sintaks secara runtut. Keaktifan siswa pada saat KBM terdapat siswa yang turut aktif dalam pembelajaran, tetapi terdapat sebagian siswa yang pasif ketika kegiatan belajar mengajar. Siswa yang aktif dalam pembelajaran adalah siswa yang sama dalam kata lain siswa itu-itulah saja. Siswa yang pasif mereka cenderung mendengarkan penjelasan dari guru, tidak mengangkat tangan, tidak menjawab, tidak memberikan pendapat, dan ketika peneliti bertanya apakah dia memahami penjelasan dari guru mereka menjawab tidak paham dan tidak mengerti atas penjelasan materi yang telah disampaikan oleh guru dan siswa tersebut tidak berani untuk bertanya atau maju ke depan kelas. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok belajar, mendiskusikan sebuah topik, serta mempresentasikan hasil diskusi. Hal ini siswa melakukan dengan cukup baik, meskipun terdapat beberapa siswa kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kurang berani maju ke depan kelas. Secara keseluruhan perlu adanya peningkatan pembelajaran agar lebih terarah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah perlakuan atau tindakan juga diperlukan agar siswa mampu meningkatkan pengetahuan, serta bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dimana guru menjelaskan siswa mengalami kendala seperti kesulitan memecahkan masalah yang terkait dengan bacaan. Guru juga menyampaikan inovasi diperlukan agar meningkatkan kualitas siswa dalam belajar, ditambah penggunaan media pembelajaran tentu akan menambah minat belajar siswa. Penarikan minat serta antusias siswa bisa juga dilakukan dengan variasi dalam pembelajaran, seperti mengajak siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara berkelompok untuk melatih kerjasama dan mengasah keberanian siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Penelitian awal yang dilakukan selain menggunakan wawancara kepada guru, peneliti juga memberikan angket kepada siswa yakni angket kebutuhan siswa. Berdasarkan angket kebutuhan, sejumlah 87% siswa senang jika belajar memecahkan masalah dan menemukan ide baru, serta 83% siswa senang berdiskusi dengan teman. Sehingga siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dimana mereka dapat memecahkan sebuah masalah terhadap materi atau pembelajaran yang mereka lakukan. Siswa juga antusias untuk berdiskusi dengan teman sehingga pembelajaran kelompok dirasa cocok diterapkan untuk siswa. Dari hasil angket juga diketahui 100% siswa pernah belajar menggunakan media pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran juga dirasa akan menunjang pembelajaran dimana siswa sudah familiar dengan hal tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh pada pra penelitian, maka solusi yang ditawarkan yakni mencoba untuk menggunakan model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* dirasa cocok untuk menjawab permasalahan yang ada pada siswa kelas II SDN Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Hal tersebut juga didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Surya, Wiyasa, & Kristiantari (2023), yang mana dapat meningkatkan kompetensi Bahasa Indonesia Siswa menggunakan Model *Problem Based Learning*. Guru kelas II SDN Muhammadiyah 1 mengharapkan adanya inovasi dalam model pembelajaran agar siswa selalu turut aktif dalam belajar seperti pada kegiatan diskusi, ataupun pemecahan masalah pada pembelajaran. Hal tersebut dirasa cocok dengan karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, dimana model PBL dapat merangsang pengetahuan dan keterampilan siswa agar turut aktif dalam memecahkan permasalahan yang kontekstual. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan dari (Winoto & Prasetyo, 2020: 230), bahwa pembelajaran berbasis masalah menghadirkan persoalan nyata sebagai rangsangan untuk mendorong siswa aktif memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah secara sistematis, kreatif, analitis, logis, sesuai data empiris yang ditemukan sehingga dapat mengembangkan sikap ilmiah.

Penerapan model *Problem Based Learning* juga dilandaskan pada kebutuhan siswa. Dilihat dari hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan hasil bahwa siswa memiliki ketertarikan untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran, serta melakukan kegiatan diskusi atau belajar kelompok. Hal tersebut berkesinambungan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dimana kegiatan dalam model tersebut siswa dibimbing untuk bekerja sama dalam

kelompok untuk mengembangkan pemikiran mereka dalam pemecahan masalah. Pernyataan tersebut sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PBL sesuai dengan pendapat dari (Shofiyah & Wulandari, 2018: 35), yakni diawali dengan orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. PBL digunakan dalam proses belajar mengajar supaya mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk menyusun kemampuan kognitifnya hingga paham dan bisa menerapkannya serta menjadikan siswa termotivasi untuk memecahkan berbagai persoalan, menemukan kebaikan atau kebermanfaatan untuk dirinya, dan mencoba mewujudkan ide-ide yang dimilikinya.

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Syamsidah & Suryani (2018: 16-17) menyebutkan karakteristik PBL sebagai berikut: *learning is student centered* yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa; *authentic problems form the organizing focus for learning* yaitu pembelajaran yang disajikan dengan cara pemberian permasalahan autentik pada siswa; *new information is acquired through self-directed learning* artinya yaitu pencarian sumber informasi yang relevan untuk memecahkan sebuah permasalahan; *learning occurs in small groups* merupakan kegiatan kolaboratif sesama teman untuk mempelajari sebuah pengetahuan; *teachers act as facilitators* yaitu guru sebagai fasilitator yang bertugas mengarahkan dan memantau kegiatan belajar siswa. Karakteristik tersebut harus diperhatikan agar pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Guru dapat mengoptimalkan model *Problem Based Learning* yakni dengan berbantuan media pembelajaran. Media yang dirasa cocok untuk dipadukan dengan model *Problem Based Learning* yakni media audiovisual. Media audiovisual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran (Rusman 2017:230). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:26) bahwa, “media audiovisual merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan otak, khususnya ketajaman otak dan daya ingat, melalui media yang dapat didengar dan dilihat”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah sebuah perantara yang dapat menunjang proses pembelajaran, yang berisikan gambar dan suara, atau perpaduan dari unsur tersebut yang bertujuan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan media audiovisual dapat menunjang proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*.

Penelitian yang mendukung dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Faisal, dkk (2024). Adapun tujuan dari penelitian tersebut yakni untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran PBL berbantuan Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPAS kelas V. Hasil analisis rata-rata nilai pretest 61,08 dan nilai *posttest* 86,73, hasil uji *paired sample t-test* tabel diatas memperoleh nilai sig. (2 tailed) 0,00, sesuai dengan pengambilan keputusan uji *paired sample ttest* jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Penelitian oleh Rahayu, dkk. (2024) bertujuan menganalisis pengaruh model mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada materi Pengembangan Teknologi Transportasi kelas III SDN Sendangguwo 01. Hasil analisis data pretest dan posttest materi teknologi transportasi menunjukkan rata rata skor pretest sebesar 44,64, sedangkan rata-rata skor pretest sebesar 44,64. Nilai posttest siswa sebesar 76,43. Hasil uji hipotesis dengan statistik uji t sampel berpasangan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, bahwa pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika proses pembelajaran berhasil dan memberikan cara belajar yang efektif kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan mendorong cara berfikir yang kreatif, dan inovatif. Maka dari itu ditemukan urgensi untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya yaitu :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi atau wawasan baru serta pengembangan terutama pada bidang pendidikan terutama pada penerapan model pembelajaran untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Mendapatkan model pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru di kelas, sehingga proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan menarik, serta siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam memecahkan sebuah permasalahan. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

- b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi atau pengetahuan baru terkait model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan daya kreatif dan inovatif siswa.

- 2) Sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa, selain itu sesuai karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dan bahan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar, dan mutu pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan yang dilakukan bertujuan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan pembatasan agar penelitian lebih fokus dan terarah sehingga memudahkan dalam pembahasan yang akan dicapai. Peneliti membatasi variabel apa saja yang akan diteliti dan hanya berhubungan dengan lingkup pendidikan, beberapa batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas II SDN Muhammadiyah 1 Sidoarjo.
2. Batasan mata pelajaran untuk penelitian ini adalah Bahasa Indonesia.
3. Kemudian untuk batasan materi pada penelitian ini adalah pada BAB VII : Sayang Lingkungan.
4. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini mencakup hasil pembelajaran dalam ranah kognitif (pengetahuan).

F. Definisi Istilah

Dalam menjelaskan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SD

Muhammadiyah 1 Sidoarjo”, maka diperlukan penegasan istilah dari judul tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran.

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses pembelajaran dimulai dengan menghadirkan masalah nyata yang perlu diselesaikan. Dalam prosesnya, siswa dituntut untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan baru yang relevan untuk menemukan solusi. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami dan mengingat materi yang diajarkan, tetapi juga mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui penerapan langsung dalam penyelesaian masalah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan dan tindakan). Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam mengukur keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Hasil belajar yang dikaji pada penelitian ini yakni hasil belajar kognitif. Dengan demikian hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pencapaian siswa yang dinyatakan dalam bentuk skor setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dengan mempelajari materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab VII.