

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

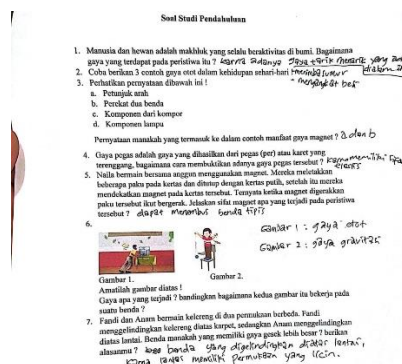
Pendidikan ialah suatu faktor yang sangat berarti bagi manusia dalam menempuh proses kehidupan dalam bermasyarakat. Karena tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan bisa mengubah hidupnya untuk menjadi lebih baik dan berdaya guna. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal peran dari berbagai factor sangat diperlukan seperti pengajar, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses mengajar kegiatan pembelajaran harus mencakup tiga aspek yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga melalui tiga aspek tersebut dapat saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif serta pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan dan dapat merangsang daya kreatifitas siswa. Oleh karena itu pendidikan harus memiliki tujuan yang sangat penting antara lain, meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa, agar berkembang menjadi lebih baik, serta berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah dilingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan manusia Pendidikan merupakan hal terpenting. Seseorang mampu meningkatkan kualitas kehidupan melalui Pendidikan yang telah dicapai dalam suatu satuan Pendidikan yang berlaku dengan waktu yang telah ditentukan, salah satunya adalah Pendidikan sekolahdasar (SD). Dalam tahap Pendidikan sekolah dasar peran yang sangat penting untuk jenjang selanjutnya, karena dalam tahap ini pemahaman konsep siswa dimulai. Pemahaman konsep pada siswa merupakan kegiatan yang terpenting terlebih pada pelajaran yang bersifat abstrak dan memiliki tingkat pemahaman yang tinggi, sehingga guru harus mampu membuat kegiatan yang bermakna dan menyenangkan saat proses pembelajaran.

Hartono (2013) pembelajaran yang menyenangkan akan selalu meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu akan membuat siswa merasakan bahwa ilmu yang mereka cari akan bermanfaat bagi mereka dan dapat merangsang siswa lebih aktif. Rudi Hartono juga berpendapat bahwa suasana yang menyenangkan menjadikan siswa akan lebih kreatif dan inovatif apabila pembelajaran dapat dikondisikan.

Fadillah (2014) Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) merupakan rancangan pembelajaran yang bertujuan membuat suasana yang menyenangkan membebaskan siswa untuk berani bertindak, mencoba bertanya dan berani mengemukakan pendapat sehingga dalam pembelajaran perhatian siswa dapat dipusatkan secara penuh tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) antara siswa dan guru memiliki suatu kohesi yang kuat. Berikut ini disajikan hasil temuan ketika siswa diminta menyelesaikan soal pemahaman konsep:

Gambar 1.1 Soal Studi Pendahuluan



Berdasarkan hasil soal studi pendahuluan di SDN Pringapus 02 penulis menemukan masalah antara lain 43% siswa mampu mengklasifikasi, 55% siswa mampu menjelaskan, 40% siswa mampu memberi contoh, 50% siswa mampu menyimpulkan, 57% siswa mampu membandingkan, 45% siswa mampu menafsirkan, 57% siswa mampu meringkas, dari pernyataan tersebut rata-rata tingkat pemahaman konsep siswa sebesar 49,85%. Dengan table sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Presentase Pemahaman Konsep

No .	Nama Sekolah	Indikator Pemahaman Konsep							Rata - Rata
		Mengk lasifik asi	Menyim pulkan	Merin gkas	Menjela skan	Memb anding kan	Memb eri contoh	Menaf sirkan	
1.	SDN Pringapu s 01	50%	60%	62%	51%	58%	45%	48%	61%
2.	SDN Pringapu s 02	43%	57%	57%	50%	57%	40%	45%	49%
Rata-rata		46,5%	58,5%	59,5%	50,5%	57,5%	42,5%	46,5%	

Berdasarkan hasil lembar observasi minat belajar siswa di SDN Pringapus 02. Setelah dilakukan observasi dengan hasil sebagai berikut, 60% siswa merasa senang dengan pelajaran IPA, 55% tertarik dengan pelajaran IPA, 50% siswa memperhatikan dalam pembelajaran IPA, 60% terlibat dalam pembelajaran IPA, dari pernyataan tersebut terdapat rata-rata minat belajar siswa sebesar 56%. Dengan table sebagai berikut :

Tabel 1.2 Presentase Minat Belajar

No.	Nama sekolah	Indikator Minat Belajar				Rata-rata
		Perasaan senang	Ketertarikan	Keterlibatan	Perhatian siswa	
1.	SDN Pringapus 01	65%	60%	65%	68%	65%
2.	SDN Pringapus 02	60%	55%	60%	50%	56%
Rata-rata		62,5%	57,5%	62,5%	59%	

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran di kelas IV SDN Pringapus 02, model pembelajaran yang diterapkan di kelas IV SDN Pringapus 02 adalah model pembelajaran *teacher center* dimana dalam proses pembelajaran hanya berfokus pada guru saja. Dimana hal itu membuat siswa pasif karna hanya mendengarkan proses pembelajaran sehingga kreatifitas siswa kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada SDN Pringapus 02 masih menerapkan model pembelajaran *teacher center* dan belum menggunakan media untuk membantu jalannya proses pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Berikut ini disajikan lembar observasi minat belajar siswa:

Gambar 1.2 Lembar Observasi Minat Belajar

Lembar Observasi Minat Belajar

1. Siswa terlihat aktif, senang dengan pelajaran IPA berlangsung.
2. Siswa aktif bertanya tentang pelajaran IPA berlangsung.
3. Siswa merasa senang dan tertarik dengan pelajaran IPA berlangsung.
4. Siswa terlihat senang ketika guru membahas materi yang sulit.
5. Siswa terlihat aktif berusaha menjawab pertanyaan guru.
6. Siswa terlihat berakrab dengan kelompok pembelajaran IPA.
7. Siswa merasa pelajaran guru menarik dan menyenangkan.
8. Siswa aktif mengemukakan pendapatnya.
9. Siswa memperhatikan guru dan pelajaran berlangsung.
10. Siswa sering mengajukan pertanyaan ketika belajar dengan penjelasan guru.
11. Siswa dalam pembelajaran IPA terlihat aktif dan berminat.
12. Siswa selalu memberi pendapat mengenai masalah-masalah yang diberikan guru.

No.	Nama	Kerajinan	Keterampilan	Keaktifan	Kemauan
1.	Adi, Adhik	✓	✓	✓	✓
2.	Angga	✓	✓	✓	✓
3.	Budi	✓	✓	✓	✓
4.	Dimas	✓	✓	✓	✓
5.	Eka	✓	✓	✓	✓
6.	Fajar	✓	✓	✓	✓
7.	Gita	✓	✓	✓	✓
8.	Hani	✓	✓	✓	✓
9.	Irena	✓	✓	✓	✓
10.	Jaka	✓	✓	✓	✓
11.	Kiki	✓	✓	✓	✓
12.	Lina	✓	✓	✓	✓
13.	Mika	✓	✓	✓	✓
14.	Nina	✓	✓	✓	✓
15.	Oti	✓	✓	✓	✓
16.	Pika	✓	✓	✓	✓
17.	Rani	✓	✓	✓	✓
18.	Sani	✓	✓	✓	✓
19.	Tika	✓	✓	✓	✓
20.	Uti	✓	✓	✓	✓
21.	Vina	✓	✓	✓	✓
22.	Wati	✓	✓	✓	✓
23.	Xenia	✓	✓	✓	✓
24.	Yani	✓	✓	✓	✓
25.	Zaki	✓	✓	✓	✓

Penerapan model pembelajaran problem based learning menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di dalam kelas. Model

pembelajaran *problem based learning* dapat mempengaruhi cara berpikir siswa dalam menghadapi persoalan yang diberikan oleh guru dan cara berpikir siswa dapat berkembang dengan luas.

Flashcard media yang sederhana untuk menunjukkan dan melatih kosakata. Penggunaan media *flashcard* membuat siswa tidak mudah merasa bosan dan bahan pengajaran yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih mudah dipahami karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak sekedar mendengarkan penjelasan atau ceramah dari guru saja, tetapi melibatkan kegiatan lain juga seperti mengamati atau mendemonstrasikan apa yang dilihat dari gambar yang terdapat pada media *flashcard* tersebut (Indot, 2018).

Minat belajar siswa erat hubungannya dengan pengaruh eksternal atau lingkungan, dan juga hubungannya dalam kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi serta faktor keturunan. Susanto menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan pilihannya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan.

Jihad & Haris (2013) menyatakan pemahaman konsep yaitu kompetensi yang dimiliki siswa dalam memahami konsep dan dapat melakukan secara luwes, akurat, efisien dan tepat. Rosmawati (dalam Putri, dkk, 2012) “pemahaman konsep adalah berupa penguasaan sejumlah materi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui saja, tetapi juga mampu mengungkapkan Kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dipahami serta mampu mempublikasikannya Kembali”.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada saat pembelajaran berlangsung. Supaya peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan belajar di dalam kelas. Karena dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat mempengaruhi cara berfikir siswa dalam menghadapi persoalan yang diberikan guru dan cara berfikir siswa dapat berkembang dengan luas. Selain menggunakan model pembelajaran, pembelajaran akan lebih bermakna dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, lebih baik dan benar-benar menarik. Penggunaan media berbasis *flashcard* untuk mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* menjadi lebih menarik karena media adalah alat bantu visual yang

membantu guru mencapai kompetensi belajar, khususnya selama proses belajar mengajar. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media tersebut akan berpengaruh pada seberapa baik siswa mencapai tujuan belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDN Pringapus 02”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai diatas maka dapat dituliskan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan minat belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap minat belajar?
3. Adakah perbedaan pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*?
4. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap pemahaman konsep ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan minat belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap minat belajar
3. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap pemahaman konsep

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teoritis,

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan studi Pendidikan terutama yang berkaitan dengan permasalahan minat belajar dan pemahaman konsep siswa yang dipengaruhi oleh media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru dan peneliti

- 1) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah
- 2) Sebagai bahan evaluasi bagi guru pada saat melaksanakan pembelajaran di sekolah.
- 3) Sebagai bahan referensi guru agar dapat melakukan inovasi belajar IPA di sekolah dengan menambah variasi media pembelajaran.

b. Bagi Orang Tua

- 1) Sebagai bahan masukan orang tua agar termotivasi untuk mengembangkan potensi anak saat di rumah.
- 2) Sebagai bahan masukan orang tua agar selalu memotivasi anak supaya minat belajar peserta didik meningkat.