

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi intelektual seseorang agar mau belajar dengan keinginannya sendiri. Melalui pembelajaran maka akan terjadinya proses pengembangan peserta didik dalam kreativitasnya melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

Perlu diketahui dalam suatu pembelajaran pasti adanya suatu tahapan belajar, dimana belajar merupakan suatu proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikirannya dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (orang yang sedang belajar itu). Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan peserta didik, namun guru dapat mengamati kegiatan peserta didik sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan pada diri peserta didik tersebut.

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi (Rusman, 2017:76).

Proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, hal ini tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh

lingkungannya, yang antara lain terdiri atas peserta didik, guru, dan dipengaruhi oleh bagaimana situasi serta keadaan dari lingkungan belajarnya.

Setiap proses belajar akan bermuara pada hasil belajar yang merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terlihat dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu kecakapan nyata yang dapat diukur secara langsung dengan tes dan dapat dihitung hasilnya dengan angka. Suatu hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui perangkat tes dan hasil dari pada tes tersebut yang akan menjadi suatu informasi tentang seberapa jauh kemampuan penyerapan materi oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses belajar (Kuswandari, 2014:12).

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn merupakan mata pelajaran yang memiliki muatan pembentukan moral dan budaya bangsa dengan berdasarkan pada sila-sila (Rosyida, 2016).

Pentingnya Mata pelajaran PPKn untuk peserta didik SD sebagai generasi penerus bangsa yaitu memberikan pendidikan karakter peserta didik yang dikembangkan dalam perilakunya sehari-hari disekolah. Mata pelajaran PPKn mempunyai fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen, setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter (Tirtoni, 2016:35).

Tujuan pembelajaran PPKn secara umum mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian, baik dalam lingkungan lokal, regional, maupun global. Berakhlak baik berdasarkan sila ketuhanan yang maha Esa, untuk meningkatkan sikap religius agar seimbang dengan kepribadian yang baik, dapat mengembangkan ilmunya berdasarkan sikap yang ilmiah serta dapat melakukan komunikasi secara baik sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dengan begitu intelektual peserta didik akan digunakan dengan baik seperti menggunakan

ilmunya untuk bekerja, belajar serta mengerjakan tugas-tugasnya sebagai peserta didik (Tirtoni, 2016:30).

Hasil penelitian terdahulu yang didapat dari observasi di SDN 54 Batuleppa Kabupaten Sinjai pada tanggal 14 juni dan 10 Agustus 2017, pada pembelajaran PPKn peserta didik masih terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran kurang mengembangkan keterampilan intelektual peserta didik. Keterampilan intelektual dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan merespon berbagai persoalan yang menyangkut dalam materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Adanya kecenderungan ketidaktertarikan dari peserta didik pada pelajaran PPKn yang dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan dan kurang menekankan aspek penalaran (Wahyuni, 2017:15).

Berdasarkan hasil pengamatan sementara yang dilakukan di SDN 2 Air Naningan terlihat bahwa pada kenyataannya hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran PPKn masih tergolong rendah, peserta didik masih kurang mampu merespon berbagai persoalan yang menyangkut materi mata pelajaran PPKn. Hal ini menandakan bahwa intelektual peserta didik dalam mata pelajaran PPKn masih kurang. Masalah ini dapat disebabkan oleh kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran, model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Masalah tersebut dapat menyebabkan peserta didik hanya menunggu penjelasan dari guru dan tidak memiliki keberanian untuk merespon berbagai persoalan yang terjadi dalam proses belajar.

Melihat permasalahan diatas peneliti melakukan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dimana guru harus mampu merancang model pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap materi yang diajarkan. Upaya tersebut dilakukan agar dapat memberikan pengaruh baik bagi intelektual peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas dan kompetensi peserta didik. Dengan cara demikian, peneliti juga mengharapkan bahwa peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dan mencapai pembelajaran bermakna.

Model-model pembelajaran yang hendak diterapkan oleh guru menjadi bahan kajian penting dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang fungsional dan efektif merupakan salah satu aspek dalam upaya meningkatkan pendidikan. Sebagai guru harus mencari atau memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn adalah model pembelajaran yang berbasis masalah. Pada esensinya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivitas dan mengkomodasi keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat pemecahan masalah yang kontekstual (Madura, 2019).

Dari berbagai jenis model pembelajaran peneliti tertarik pada model *Problem Based Learning* (PBL) untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. “PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pembelajar dengan masalah-masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata”. Model ini melatih siswa untuk memecahkan masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya. Proses tersebut akan membuat terbangunnya pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatannya. Tan, 2003; Wee & Kek 2002 (Gunantara, 2014).

Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog, selain itu *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman yang autentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, mengonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar disekolah dan belajar nyata secara ilmiah.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Intelektual Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 2 Air Nangingan” .

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang diatas, maka latar rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Terdapat Pengaruh yang signifikan dalam penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Intelektual Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 2 Air Nanningan?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian yaitu: “Untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Intelektual Siswa pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 2 Air Nanningan”.

## **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Pada penelitian perlu dilakukan pembatasan masalah untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar pembahasan tidak meluas. Peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan dengan memfokuskan penelitian pada:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) ) merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog.
2. Keterampilan Intelektual merupakan merupakan sebutan lain dari *Inteligensi Question* (IQ) yang memiliki makna sama dengan kecerdasan. Keterampilan intelektual dapat dilakukan dengan mengasah kemampuan dasar peserta didik agar mampu merespon berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Air Nanningan.
4. Objek penelitian ini adalah pengaruh *Model Based Learning*.
5. Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Air Nanningan Tahun ajaran pada semester ganjil Tahun ajaran 2021/2022.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru Sekolah Dasar (SD) dalam menerapkan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan intelektual peserta didik Sekolah Dasar.
  - b. Mengembangkan kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Guru
    - 1) Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada guru mengenai model-model pembelajaran khususnya model *Problem Based Learning*.
    - 2) Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru khususnya dalam melatih intelektual peserta didik untuk tetap semangat dan fokus dalam proses belajar.
  - b. Sekolah
    - 1) Dapat menjadi tambahan wawasan yang berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran disekolah SD Negeri 2 Air Nanningan.
    - 2) Memberikan sumbangan pemikiran yang berguna untuk acuan perbaikan intelektual peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran.
  - c. Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang bagaimana pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik Sekolah Dasar.
  - d. Mahasiswa

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik Sekolah Dasar.

