

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan di saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Antara komponen yang satu dengan yang lain harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Faktor dari dalam individu peserta didik juga sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, seperti minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menumbuhkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya minat belajar, tidak mungkin peserta didik memiliki kemauan belajar dan dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru dituntut untuk dapat melakukan usaha-usaha dalam menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar peserta didiknya dalam pembelajaran. Seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat dalam pemilihan metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar untuk membantu proses belajar mengajar. Tetapi realita saat ini, masih sedikitnya penggunaan media pembelajaran oleh pengajar atau guru. Hal semacam ini memiliki banyak faktor yang mempengaruhi tentang pengadaan media pembelajaran diantaranya dari segi biaya media sampai ketersediaan guru pengajar yang memiliki kompetensi terhadap mata pelajaran yang diampunya.

Kenyataannya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti yang telah disampaikan di atas ternyata tidaklah mudah. Begitupula yang terjadi pada pembelajaran IPS. Proses pembelajaran di dalam

kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi dan tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki. Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher oriented*). Pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar aktif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan metode ceramah merupakan pilihan utama dalam pembelajaran. Dalam metode ceramah, guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada peserta didik, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran karena hanya mencatat dan mendengarkan. Kondisi seperti ini yang terkadang membuat proses pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

Idealnya suatu proses pembelajaran dibutuhkan strategi yang tepat khususnya dalam pembelajaran IPS yang telah dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan optimalnya pelaksanaan pembelajaran IPS maka permasalahan sosial bisa dicegah dan dikurangi. Dengan demikian, Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk berpikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif. Untuk memberikan bekal kepada peserta didik maka diperlukan pembelajaran IPS yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar mata pelajaran IPS bukan lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang hafalan dan membosankan yang akan berimbas pada rendahnya minat belajar peserta didik pada pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 5 Januari 2022 dengan peserta didik SMP Negeri 3 Sekampung didapatkan nilai hasil belajar IPS Terpadu sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai hasil belajar mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 3 Sekampung.

No	Kelas	Nilai	Kategori	Jumlah siswa	Presentase %	Jumlah peserta didik per kelas
1	VIII. 1	>65	Tuntas	21	65,62	32
		<65	Belum tuntas	11	34,37	
2	VIII. 2	>65	Tuntas	12	37,5	32
		<65	Belum tuntas	20	62,5	

No	Kelas	Nilai	Kategori	Jumlah siswa	Presentase %	Jumlah peserta didik per kelas
3	VIII. 3	>65	Tuntas	7	21,87	32
		<65	Belum tuntas	25	78,12	
4	VIII. 4	>65	Tuntas	15	53,57	28
		<65	Belum tuntas	13	46,43	
5	VIII.5	>65	Tuntas	7	28	25
		<65	Belum tuntas	18	72	
Jumlah peserta didik						149

Sumber: nilai mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 3 Sekampung, 2022

Berdasarkan tabel 1 pada kelas VIII. 1 dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 21 peserta didik dari total 32 peserta didik dengan presentase 65,62%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 34,37%. Pada kelas VIII.2 dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik dari total 32 peserta didik dengan presentase 37,5%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 62,5%. Pada kelas VIII.3 dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 7 peserta didik dari total 32 peserta didik dengan presentase 21,87%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik dengan presentase 78,12%. Pada kelas VIII.4 dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 15 peserta didik dari total 28 peserta didik dengan presentase 53,57%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 13 peserta didik dengan presentase 46,43%. Pada kelas VIII.5 dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 7 peserta didik dari total 25 peserta didik dengan presentase 28%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 72%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas VIII.3 tergolong lebih rendah dari kelas yang lain karena hanya 21,87% peserta didik yang mencapai KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sekampung khususnya di kelas VIII.3 yang berjumlah 32 peserta didik pada mata pelajaran IPS, peserta didik cenderung diam dan kurang aktif dalam mengikuti

pembelajaran hal tersebut dimungkinkan karena guru kurang bervariasi dalam penggunaan metode. Terlihat peserta didik terkadang merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang tercermin dari sebagian peserta didik yang cenderung ramai dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Kurangnya keaktifan peserta didik dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan oleh metode pembelajaran yang dipakai guru masih kurang bervariasi, dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok. Metode yang kurang bervariasi tersebut kurang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung. Sedangkan hasil belajar peserta didik belum optimal yang ditunjukkan oleh banyaknya peserta didik yang nilainya belum mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 65. Masalah lain yang dihadapi di SMP N 3 Sekampung adalah siswa masih banyak yang enggan bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang belum dimengerti, masih kurangnya kerjasama antar teman dalam pembelajaran, peserta didik terkesan bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar (*teacher centered learning*).

Salah satu media pembelajaran yang kreatif, menarik, tidak membosankan bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan bahan pembelajaran berupa brosur. Dalam proses pembelajaran dikelas guru akan membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dari 32 peserta didik, jadi setiap kelompok beranggotakan 6-7 peserta didik, masing-masing kelompok akan mendapatkan brosur sebagai media pembelajaran. Di dalam brosur terdapat materi dan soal evaluasi yang harus dipecahkan oleh masing-masing kelompok. Bahan pembelajaran brosur tersusun secara sistematis, terstruktur, berdiagram, singkat, dan jelas disertai didukung dengan adanya gambar-gambar. Oleh karena itu bahan pembelajaran brosur dapat membantu dan memudahkan peserta didik memahami konsep secara mandiri pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN, karena telah dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memancing daya tarik belajar peserta didik dengan demikian dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan menekankan belajar secara kooperatif. Sementara guru disini berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta

didik dalam pembelajaran untuk secara aktif menyelesaikan masalah. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media Brosur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP N 3 Sekampung”**

B. Rumusan Masalah

Kurangnya keaktifan peserta didik dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan oleh metode pembelajaran yang dipakai guru masih kurang bervariasi, dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok. Metode yang kurang bervariasi tersebut kurang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung. Maka salah satu alternatifnya yaitu dengan penerapan pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP N 3 Sekampung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP N 3 Sekampung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan penerapan pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur. Pada bidang mata pelajaran IPS dan dapat dijadikan literatur untuk penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada minat belajar khususnya mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan bagi para guru IPS dan guru mata pelajaran lain, bahwa dengan penerapan pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur dapat mengatasi masalah rendahnya minat belajar peserta didik. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagisesama guru IPS untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya.

c. Bagi Peserta Didik

Penerapan metode dan media dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPS sehingga dapat mengubah perolehan prestasi belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dan merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penerapan pembelajaran *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur pada mata pelajaran IPS Terpadu. Dalam proses pembelajaran dikelas guru akan membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dari 32 peserta didik, jadi setiap kelompok beranggotakan 6-7 peserta didik, masing-masing kelompok akan mendapatkan brosur sebagai media pembelajaran. Di dalam brosur terdapat materi dan soal evaluasi yang harus dipecahkan oleh masing-masing kelompok. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Model *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur yang diterapkan merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk menambah keaktifan peserta didik dan memecahkan masalah dengan cara berfikir kritis.

2. Model *problem based learning* (PBL) menggunakan media brosur pada mata pelajaran IPS Terpadu sebagai media pembelajaran yang praktis, menarik serta dapat menarik minat peserta didik untuk terus belajar.
3. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Pada penelitian ini hasil belajar diperoleh dari soal *post test* yang diberikan seorang guru setelah proses belajar mengajar selesai. *Post test* ini berjumlah 10 soal pilihan ganda.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian: jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu eksperimen.
2. Objek penelitian : objek dalam penelitian ini meliputi penggunaan strategi pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu.
3. Subjek penelitian: subjek pada penelitian ini adalah siswa Kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Sekampung.
4. Tempat penelitian: tempat penelitian dilaksanakan di siswa Kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Sekampung.
5. Waktu penelitian: penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.
6. Siklus 1 : dilaksanakan 09 Juni 2022 jam ke 1 pukul 07.30-08.50 WIB
7. Siklus 1 : di laksanakan tanggal 13 juni 2022 jam ke 5 pukul 09.30-10.50 WIB