

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran mempunyai tujuan yang ingin di capai, tujuan tersebut akan tercapai apabila ada kerjasama antara komponen di antaranya, guru, siswa, materi pelajaran, model, media, evaluasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru merupakan orang yang bertanggung jawab, membawa siswa pada suatu taraf kematangan tertentu. Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran guru harus berusaha menempuh berbagai cara seefektif mungkin demi tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dijadikan modal utama pelaksanaan pembangunan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu memiliki dan memecahkan problem pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problem yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk rupa serta ukurannya *relatife* terhadap lingkungan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil

peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang digambarkan kedalam bentuk dua dimensi.

Media gambar menurut Hamalik (2006:18) adalah gambar yang di proyeksikan terdapat dimana-mana baik dilingkungan siswa maupun orang dewasa, mudah di peroleh dan di tunjuk kepada siswa.

Adapun media gambar yang di maksud Penulis adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang berwujud gambar sesuai dengan pokok yang diajarkan.

Agar kegiatan pembelajaran diterima oleh para siswa, guru perlu berusaha mengaktifkan belajar para siswa sehingga mempermudah guru dalam menghubungkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar. Guru sebagai pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, membutuhkan peningkatan professional secara terus menerus.

Sesuai hasil observasi, pembelajaran sejarah di SMA PGRI 2 Kota Jambi pada tanggal 10 januari 2020 yang saya wawancarai belum mencapai tingkat keberhasilan yan diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa X semester Genap seperti pada tabel berikut.

Tabel. 1 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas X Semester Genap SMA PGRI 2 Kota Jambi

Kelas	Nilai Rata-Rata Kelas	KKM
X 1	65,04	70
X 2	66,90	70

Sumber : Data dari guru mata pelajaran sejarah SMA PGRI 2 Kota Jambi TA 2019/2020

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah merupakan salah satu masalah yang ingin guru perbaiki, untuk itu dibutuhkan model pembelajaran terhadap pelajaran sejarah agar meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Djemari Mardapi (2008:102) hasil belajar ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran karena hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Dengan membiarkan siswa *pasif*, pendekatan yang berpusat pada pendidik sulit meningkatkan siswa mengembangkan kecakapan berfikir, kecakapan interpersonal, kecakapan beradaptasi dengan baik tidak banyak yang mereka dapatkan bila partisipasi mereka minim dalam proses pelajaran. Padahal berbagai kecakapan ilmiah yang nantinya mereka butuhkan saat menjalani kehidupan dewasa mereka. Interaksi guru dengan siswa sangat dibutuhkan dengan interaksi tersebut diharapkan siswa dapat membangun jati diri (*Learning to be*). Maka dibutuhkan model pengajaran yang sesuai salah satunya adalah *model problem based learning* (PBL). Menurut Duch, Alen dan white dalam hamruni (2012:104) model *problem based learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan analisis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “Budaya Berfikir” pada diri siswa, proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI 2 Kota Jambi”**

1.2 Pokok Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar siswa Di SMA PGRI 2 Kota Jambi dengan menggunakan metode gambar”?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul yang di ajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) terhadap siswa Di SMA PGRI 2 Kota Jambi dengan menggunakan metode gambar

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan terutama untuk menumbuhkan khasanah kajian pustaka bagi peneliti selanjutnya yang berkenaan model pembelajaran dikelas.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Menambah pengetahuan guru tentang penggunaan model *problem based learning* terhadap mata pelajaran sejarah.

b. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran pada waktu yang akan datang

c. Untuk penulis

Menambah wawasan penulis mengenai model *Problem Based Learning*, selanjutnya dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.

1.5 Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai fokus siswa untuk belajar tentang berfikir ilmiah dilakukan secara sistematis dan empiris, keterampilan pemecahan masalah dan pengendalian diri serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran.

2. Media Gambar

Media gambar menurut Hamalik adalah gambar yang di proyeksikan terdapat di mana-mana baik di lingkungan siswa maupun orang dewasa, mudah di peroleh dan di tunjuk kepada siswa.

Adapun media gambar yang di maksud Penulis adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang berwujud gambar sesuai dengan pokok yang di ajarkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingah laku yang dialami siswa dalam kegiatan belajar yang mencakup kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini meneliti hasil belajar dari ranah kognitif, hasil belajar yang diteliti diambil dari tes pilihan ganda setelah dilakukan pembelajaran materi pokok mengenai Sejarah .