

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu sistem pendidikan dikatakan berkualitas jika proses pembelajarannya berlangsung secara menarik dan menantang sehingga siswa dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses belajar yang berkelanjutan. Proses belajar yang berkualitas akan membuahkan hasil pendidikan yang berkualitas pula dan demikian akan semakin meningkat kualitas kehidupan bangsa.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi. Adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dan lingkungan (Trianto Ibnu Badar al-Thabany, 2014).

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan arahan Undang-undang tersebut telah ditetapkan visi pendidikan yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan komprehensif, yaitu cerdas spriritual dan cerdas sosial / emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestis dalam ranah keterampilan (Tim Depdiknas, 2006, hlm. 23)

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan salah satu unsur yang memberikan konstribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut (Kemendikbud, 2014). Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah kelanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis

Kompetensi yang telah di rintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup Kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Pasal 1 tentang:

(1) Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. (2) Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. (3) Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: a. kompetensi inti sikap spiritual; b. kompetensi inti sikap sosial; c. kompetensi inti pengetahuan; dan d. kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi Dasar untuk SD/MI dalam kurikulum 2013 di golongan dalam empat kelompok sebagaimana penggolongan dalam kompetensi inti. Seperti telah di paparkan pada kurikulum 2013 permendikbud bahwa kompetensi dasar dikelompokkan menjadi empat sesuai dengan rumusan kompetensi inti yaitu pertama kompetensi inti sikap spiritual, kedua kompetensi inti sikap social, ketiga kompetensi inti pengetahuan; dan ke empat kompetensi inti keterampilan.

Menurut Bloom (1956) yang di kenal dengan sebutan Taksonomi tujuan pendidikan, Taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan telah lama di kembangkan oleh Benjamin, S .Bloom pada tahun 1956. Sehingga taksonomi pendidikan yang cetusnya diabadikan dengan sebutan nama penemunya yaitu Taksonomi Bloom.

Secara teoritis, menurut bloom ini, tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu: *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), *Affective Domain* (Ranah Afektif) dan *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor).

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh : Pengetahuan (Knowledge) – C1, Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang peristilahan, fakta – fakta, metodologi, gagasan, dan

klasifikasi. Pemahaman (*Comprehension*) – C2, Pada jenjang ini kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Penerapan (*Application*) - C3, Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana siswa mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Analisis (*Analysis*) – C4, Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Sintesis (*Synthesis*) - C5, Kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian – bagian atau unsur – unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Evaluasi (*Evaluation*) - C6, Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi dsb dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

2. *Affective Domain (Ranah Afektif)*

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 1994; Syambasri Munaf, 2001) membagi ranah afektif menjadi 5 kategori yaitu: *Receiving/* Penerimaan – A1, Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri siswa. *Responding* (Responding) – A2, Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. *Valuing /* Penilaian / Penghargaan – A3, Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. *Pengorganisasi (Organization)* – A4, Mengacu kepada penyatuan nilai, meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan di gunakan. Contoh: berperilaku jujur ternyata berhubungan dengan nilai-nilai yang lain seperti kedisiplinan, kemandirian, keterbukaan dll. *Characterization /* Karakteristik – A5, Mengacu

kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Contoh: ia dikenal sebagai pribadi yang jujur, keteraturan pribadi, sosial dan emosi seseorang sehingga di kenal sebagai orang yang bijaksana.

3. *Psychomotor Domain (Ranah Psikomotorik)*

Perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Domain ini berbentuk gerakan tubuh, antara lain seperti berlari, melompat, melempar, berputar, memukul, menendang dll. Dave (1970), mengemukakan lima jenjang tujuan belajar pada ranah psikomotor, kelima jenjang tujuan tersebut sebagai berikut. Meniru – P1, Kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespons. Manipulasi – P2, Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan atau dengan membayangkan gerakan orang lain. Ketetapan – P3, Kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan – kesalahan terbatas atau minimal. Artikulasi – P4, Kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh. Naturalisasi – P5, Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Pembelajaran yang akan di kembangkan dalam penelitian ini adalah tentang tema Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V SDN Pameungpeuk 1. Di dalam subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang akan di kembangkan mencakup:

Pengetahuan mengenai pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan yang terjadi di alam, Membuat laporan usaha pelestarian lingkungan, kesehatan manusia, konsep modus, mean, median. Jika di konfirmasi dengan tingkat pengetahuan menurut bloom berada pada C2. Hasil belajar tentang pengetahuan yang sesuai dengan standar penilaian harus berada sekurang kurangnya sesuai dengan nilai KKM .

Yang kedua Afektif dalam Tema 9 Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan adalah afektif yang ada pada A3 yaitu mengacu kepada nilai atau pentingnya menterikatkan diri pada objek atau kejadian . Berikut ada 3 sikap (Menurut dalam buku panduan penilaian Kemendikbud 2016. Hlm.25): Peduli indikatornya adalah Ingin tahu dan ingin membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran dan perhatian terhadap orang lain, Berpartisipasi dalam kegiatan social di sekolah, misal : mengumpulkan sumbangan untuk yang sakit atau yang sedang tertimpa musibah lainnya, meminjamkan alat tulis kepada teman yang tidak membawa / memiliki, menolong teman yang sedang kesulitan, menjaga kebersihan, keasrian dan keindahan di lingkungan sekolah.

Kerjasama Indikatornya adalah aktif dalam kerja kelompok, Mmengikuti aturan diskusi, menghargai pendapat teman, kerjasama meraih aturan, Menerima saran dari teman. Dan Mandiri Indikatornya adalah Memiliki kesadaran apa yang harus dilakukan, Mengerjakan tugas tanpa bantuan orang tua dan guru, Mampu menjawab pertanyaan tanpa bantuan guru lainnya, Percaya diri dalam mengerjakan tugas, Memiliki tanggung jawab pekerjaan.

Dan yang ketiga pada Keterampilan yang dimaksud adalah kompetensi yang terdapat dalam Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan yang isinya yaitu rubik keterampilan yang terdiri dari rubik mengamati gambar, rubik diskusi kelompok, rubik essay, rubik wawancara.

Melalui observasi pada semester lalu, kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas sangat diperlukan karena media merupakan suatu perantara dalam penyampaian pesan yang bersifat nyata dimana siswa masih membutuhkan hal-hal yang bersifat konkrit. Media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses hasil belajar yang efektif. Salah satu kemampuan yang dimiliki guru adalah menguasai dan terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Untuk memahami konsep-konsep abstrak siswa memerlukan benda-benda yang nyata (konkrit) sebagai perantara dalam pembelajaran.

Rendahnya kualitas pendidikan juga tercermin dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru. Guru masih menempatkan dirinya sebagai sumber utama pengetahuan. Hal ini dilakukan oleh guru karena mengejar target materi pelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum. Guru hanya berfokus pada hasil belajar sebagai indikator ketuntasan belajar siswa. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk menggali pengetahuan dan mengaitkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi yang berbeda, sehingga konsep-konsep yang diajarkan menjadi kurang bermakna dan hanya bersifat hafalan saja. Dewasa ini, masih banyak tenaga pengajar yang menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya datang, duduk, diam, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya sehingga proses kegiatan belajar mengajar terkesan kaku dan hanya berpusat pada guru.

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang diterapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat di klasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar siswa Nana Sudjana (2010 : 3) adalah Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Pameungpeuk 1 Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung, melihat bahwa ketidak selarasan ini berhubungan langsung dengan peran serta guru sebagai perencana, pelaksana, sekaligus sebagai evaluator pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil data yang diperoleh dari 33 siswa hanya 13 (39,39%) yang mendapatkan nilai lebih dari KKM dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 20 orang (60,60%). Dalam Tematik, suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila melampaui pencapaian KKM yaitu sebesar 70. Sikap dan keterampilan yang tidak pernah diketahui ataupun muncul karena aspek tersebut

jarang di nilai. Jadi, pelajaran tematik di kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pameungpeuk 1 Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi di SDN Pameungpeuk 1, maka diperlukan adanya suatu tindakan yang dilakukan untuk menjawab semua permasalahan yang timbul pada pembelajaran tematik di kelas V yaitu dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bersamaan dengan penerapan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik terpadu pada sub tema Usaha Pelestarian Lingkungan yang dalam proses pembelajarannya menuntut siswa untuk ikut aktif dalam proses belajar mengajar (Bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan) karena dalam sub tema ini diharapkan siswa dapat menghasilkan proyek atau produk diakhir proses belajar mengajar. Bukan hanya hasil akhir yang akan dinilai akan tetapi dalam kurikulum 2013 diberlakukan penilaian autentik yaitu mulai persiapan, proses sampai hasil yang dicapai.

Hasil belajar siswa kelas pada kelas V SDN Pameungpeuk 1 pada sub tema Usaha Pelestarian Lingkungan perlu di tingkatkan. Upaya peningkatan tersebut salah satunya dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa dan materi ajar. Salah satu alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran tematik adalah dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).

Project Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan siswa dalam waktu tertentu secara berkolaboratif, menghasilkan sebuah produk yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan.

Penguatan alasan peneliti untuk menggunakan model *project based learning* sejalan dengan kelebihan model pembelajaran *project based learning* menurut KEMENDIKBUD adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.

- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Dalam hal ini harus betul di pahami oleh siswa tidak hanya untuk ketercapaian kurikulum tetapi bagaimana siswa secara sadar memahami materi tersebut. Ini akan dirasakan siswa juga guru bila menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Pembelajaran Berbasis Proyek ini lebih memusatkan pada masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi siswa dalam merancang sebuah proyek yang kemudian akan mereka kerjakan dalam waktu yang sudah guru sediakan sesuai dengan konsep tersebut dengan proyek-proyek yang mereka lakukan dan ini akan menambah semangat atau motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*” (Penelitian Tindakan Kelas pada Tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Upaya Pelestarian Lingkungan di Kelas V SDN Pameungpeuk 1 Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas dan hasil penelitian sementara di kelas V SDN Pameungpeuk 1, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.

2. Kurang kondusif siswa saat aktivitas belajar sedang berlangsung.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
4. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
5. Banyak persoalan di dalam guru menyusun rpp
6. Penilaian tidak berbasis prinsip – prinsip penilaian implementasi kurikulum 2013.
7. Hasil belajar masih rendah dilihat dari rata – rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah di tetapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan dalam waktu, biaya dan kesempatan, tidak semua dapat di teliti. maka peneliti hanya memfokuskan pada Hasil Belajar saja terdiri dari:

1. Pengetahuan tidak merata secara baik, rata – rata keseluruhan belum mendapatkan nilai yang baik atau belum mencapai KKM.
2. Sikap yang tidak pernah muncul dan tidak pernah di nilai.
3. Keterampilan yang tidak pernah di nilai.

D. Rumusan Masalah

1. Secara Umum

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas , maka dapat maka dapat di rumuskan secara umum yaitu “Apakah Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”

2. Secara Khusus

Agar masalah itu dapat diteliti dan di carikan solusinya maka akan di rumuskan ke dalam rumusan masalah yang lebih spesifik sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Berapa nilai rata – rata hasil belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?
 - a. Berapa besar peningkatan nilai rata – rata hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?
 - b. Apakah indikator sikap yang telah di tentukan itu terbentuk setelah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?
 - c. Apakah keterampilan yang telah di tentukan itu terbentuk setelah menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?
4. Bagaimana hambatan yang dialami peneliti saat melaksanakan proses pembelajaran melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning*?
5. Upaya apa yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah yang dialami saat menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Dari permasalahan di atas , tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Tujuan Khusus

Dari permasalahan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah

1. Untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
 - a. Untuk Meningkatkan sikap indikator dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
 - b. Untuk Meningkatkan pengetahuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

- c. Untuk Meningkatkan keterampilan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
- 4. Untuk mengetahui hambatan dalam proses pembelajaran pada subtema usaha pelestarian lingkungan dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
- 5. Untuk mengatasi masalah dalam upaya penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah agar meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa V SDN Pameungpeuk 1 pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* .

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Mampu melaksanakan model pembelajaran PJBL pada tema Lingkungan sahabat kita subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas V SDN Pameungpeuk 1.
- 2) Meningkatkan profesionalnya dalam proses pembelajaran dengan bahan pembelajarannya sehingga menambah wawasan dalam menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.
- 3) Memberikan pengalaman langsung kepada guru kelas untuk memecahkan permasalahan secara terencana dan sistematis yang terkait dengan pembelajaran tematik di SDN Pameungpeuk 1.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi dan aktivitas serta motivasi dan hasil belajar dapat meningkat. Dengan pembelajaran yang menarik, materi akan mudah diingat dan dicerna oleh siswa. Pembelajaran yang menarik, dapat memancing rasa ingin tahu yang lebih besar sehingga siswa

akan lebih aktif mencari informasi tambahan sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan keterampilan dan hasil belajar siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat .

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam berproses, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran.
- 2) Mendapatkan wawasan tentang penerapan model pembelajaran PJBL
- 3) Dapat memberi gambaran pada pihak lain yang akan melaksanakan penelitian.

e. Bagi PGSD

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi mahasiswa PGSD dalam menghadapi profesi guru nanti .

G. Definisi Operasional

Adapun beberapa istilah sesuai judul penelitian yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi penafsiran, antara lain sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2014:167) mendefinisikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktifitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Helm dan Katz. Helm dan Katz dalam Yunus Abidin (2014:168) menyatakan bahwa “model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* menekankan pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

2. Hasil Belajar Siswa

Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mohamad Surya (2014 : 199) Hasil proses pembelajaran ialah “proses perubahan individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.