

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Menurut UU no. 20 tahun 2003, kurikulum adalah “Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. (Bab I Pasal 1 ayat 19). Di dalam pendidikan terdapat kurikulum yang berlaku, yang utamanya sebagai rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan.

Secara umum pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) pengertian Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan Pendidikan menurut H. H. Horne adalah alat dimana kelompok sosial melanjutkan keberadaannya dalam mempengaruhi diri sendiri serta menjaga idealismenya.

Proses interaksi antara siswa dengan guru sangat berperan penting dalam pembelajaran. Guru memiliki peranan untuk memfasilitasi siswa melalui usaha-usaha terencana dalam memahami sumber belajar agar terjadi proses pendidikan yang efektif. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pembelajaran formal yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang No. 20 pasal 3 (Sisdiknas, 2003, hlm. 4) menekankan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.

Pendidikan formal di SD merupakan jenjang pendidikan yang mempersiapkan siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berfikir yang unggul, dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, cakap memanfaatkan ilmu yang telah didapatkan dan kreatif merencanakan sebuah pemikiran. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai khususnya pada mata pelajaran IPA.

Menurut Widodo (2007, hlm. 15), banyak konsep yang terdapat dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang tidak cukup hanya disampaikan oleh guru secara ceramah karena beberapa konsep IPA cukup rumit untuk siswa SD. Pengertian baru mengenai belajar IPA dipaparkan oleh Resnick (Suparno, 2012, hlm. 11) bahwa seseorang yang belajar itu membentuk pengertian. Pengertian yang diperoleh siswa dalam materi IPA tidak hanya meniru atau mencerminkan konsep yang diajarkan oleh guru tetapi pengertian dibentuk oleh siswa secara aktif. Guru tidak cukup berperan sebagai seseorang yang hanya menjelaskan materi pengetahuan IPA kepada siswa. Selain itu pengetahuan siswa juga harus digali melalui kegiatan yang mengikutsertakan siswa secara langsung melalui praktikum. Ketika siswa mengalami pembelajaran konvensional dengan memindahkan konsep melalui penjelasan guru maka tingkat pengetahuan yang diperoleh siswa akan kurang mendalam.

Di setiap kurikulum yang berlaku, pembelajaran masih saja menggunakan cara ceramah atau konvensional sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai terutama di pembelajaran IPA. Adanya penggunaan model *Project Based Learning* bisa meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta kreativitas lebih meningkat. Menurut Bielefeldt & Underwood (dalam Ngalimun, 2014: hlm. 197) terdapat beberapa kelebihan model *Project Based Learning* antara lain sebagai berikut: a.) Meningkatkan motivasi belajar siswa, b.) Belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain, c.) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, d.) Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan

komunikasi, e.) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, f.) Memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan kelemahan model *Project Based Learning*, Abidin (2014: hlm 171) yaitu: a.) Memerlukan banyak waktu dan biaya, b.) Memerlukan banyak media dan sumber belajar, c.) Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang, d.) Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang di kerjakannya.

Selanjutnya terdapat kelemahan metode ceramah yaitu sebagai berikut: a.) Peran ikut serta siswa dalam pembelajaran rendah, b.) Cenderung membuat siswa pasif. Kelebihannya antara lain sebagai berikut: a.) Guru mudah menguasai kelas, b.) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas, c.) Lebih ekonomis dalam hal waktu, d.) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

Pendidikan bukan hanya ada untuk menjadikan manusia-manusia di dalamnya menjadi cakap secara pengetahuan, namun ada ranah lain yang harus diperhatikan, yaitu ranah sikap, dan ranah keterampilan. Pendidikan bukan hanya dalam tataran “mengerti”, namun haruslah sampai pada tahap siap mengaplikasikannya, tentu dengan penyikapan yang baik. Dalam hal ini, pendidikan adalah ruang untuk dapat mencipta. Artinya, ada proses pembelajaran yang harus diutamakan, bukan hanya dalam segi pengetahuan saja, akan tetapi dibarengi dengan sikap dan keterampilannya. Serupa dengan apa yang dikatakan Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 18), “belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Hal tersebut semakin memperjelas pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah proses belajar dan pembelajaran, dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Ketercapaian proses belajar dan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari peran tiga unsur di dalamnya, yaitu guru, siswa serta kurikulum yang berlaku. Guru sebagai pemimpin di dalam kelas, maka sudah seharusnya menyiapkan program pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran; mulai dari menyusun, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. Sejalan dengan hal

tersebut, program pembelajaran juga dipengaruhi oleh peran siswa di dalam kelas, dan keduanya berpatokan pada kurikulum yang diberlakukan.

Terdapat fenomena yang terjadi di lapangan, salah satunya kondisi kelas yang tidak kondusif, salah satu dari mereka memilih bergurau dengan teman sebangkunya sehingga materi yang disampaikan oleh guru menjadi tertinggal, hasil belajar rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, penggunaan media oleh guru masih belum maksimal, dan pembelajaran masih konvensional. Pembelajaran yang menarik juga harus disampaikan oleh guru guna untuk menarik minat siswa dalam hal pembelajaran serta agar tercapainya tujuan pembelajaran, namun guru masih memilih menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran sehingga siswa terkadang tidak mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya guru lebih kreatif dalam menerapkan model, serta media bahan ajar yang digunakan yang disesuaikan dengan kondisi siswa di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik bisa mengalihkan perhatian siswa yang sebelumnya mengobrol dengan teman sebangkunya menjadi memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi sehingga siswa diharapkan hasil belajar mereka lebih baik.

Berdasarkan observasi kelas yang dilakukan pada kelas V SDN Cimuncang 043, terdapat 35 jumlah peserta didik, hanya 22 siswa yang nilainya mencapai KKM sedangkan sisanya terdapat 13 siswa belum mencapai standar KKM yang standar Kriteria Ketuntasan Minimalnya yaitu 70. Pada zaman modern ini terdapat banyak model pembelajaran untuk membuat siswa aktif atau biasanya disebut *student centered*, salah satunya dengan menerapkan model *Project Based Learning*

Berdasarkan fenomena dan fakta yang ada, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajarannya. Menurut *Buck Institute for Education* dalam Khamdi (2007) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara berkelompok, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa yang bernilai realistik. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara kelompok.

Penggunaan model ini bertujuan untuk membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran serta bisa memecahkan masalah-masalah. Pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung akan meninggalkan kesan yang baik bagi siswa sehingga siswa lebih tertarik dan senang terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan fenomena dan fakta yang telah diuraikan di latar belakang masalah, maka masalah yang didapat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum maksimal.
2. Hasil belajar siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
3. Beberapa siswa masih ada yang bergurau dengan teman sebangkunya.
4. Kurangnya kreativitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas sebagaimana telah diutarakan, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah: Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Organ Gerak Hewan di kelas V SDN 043 Cimuncang?

Mengingat rumusan masalah yang telah diuraikan di atas masih bersifat umum, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Subtema Organ Gerak Hewan di kelas V SDN 043 Cimuncang ?

2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Subtema Organ Gerak Hewan di kelas V SDN 043 Cimuncang ?
3. Mengapa hasil prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Subtema Organ Gerak Hewan di kelas V SDN 043 Cimuncang ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Terdapat beberapa tujuan di dalam penelitian ini, perinciannya sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Dari permasalahan diatas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V SDN 043 Cimuncang Bandung pada Subtema Organ Gerak Hewan dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Subtema Organ Gerak Hewan.
- b. Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Subtema Organ Gerak Hewan.
- c. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Subtema Organ Gerak Hewan dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

E. MANFAAT PENELITIAN

Terdapat beberapa manfaat di dalam penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, secara teoritis bahwa model *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama antar siswa serta hasil belajar pada subtema Organ Gerak Hewan di kelas V SDN 043 Cimuncang Kota Bandung.

2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah
 - 1.) Meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah.
 - 2.) Memberikan nuansa belajar baru.
 - b. Bagi Guru
 - 1.) Guru bisa memecahkan masalah yang ada di kelas dengan penerapan model baru.
 - 2.) Meningkatnya keterampilan guru dalam melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.
 - c. Bagi Siswa
 - 1.) Siswa mendapat pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran.
 - 2.) Meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - 3.) Meningkatnya hasil belajar siswa.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1.) Sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.
 - 2.) Menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning*.
 - 3.) Menambah pengalaman dalam melakukan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemdikbud, 2013).

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan (Grant, 2002).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007, hlm. 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004, hlm. 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

G. SISTEMATIKA SKRIPSI

1. Bab I Pendahuluan

Bagian Bab I merupakan bagian awal skripsi yang menguraikan adanya pembahasan penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta dilapangan yang berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Skripsi.

2. Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini membahas tentang deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang

ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini menjelaskan secara sistematis tentang pembahasan mengenai Metode Penelitian, Desain Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Prosedur Penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai yang kemudian adanya pembahasan seperti hasil dan temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini menyajikan simpulan serta saran terhadap temuan hasil penelitian.