

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang berkenaan langsung dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS membahas tentang cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, kejiwaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Pembelajaran IPS pada setiap jenjang pendidikan dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar siswa secara berkesinambungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat.

Bukan saja dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang lainnya dalam pendidikan abad ini secara keseluruhan juga harus berhubungan dengan permasalahan

baru yang ada di dunia nyata. Hasil pendidikan yang diharapkan adalah pola kompetensi dan inteligensi yang dibutuhkan untuk berkiprah pada abad ini.

Menurut Winkel (1996:51) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan. Sedangkan Hamalik (2010:37) hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat.

Maka dari itu hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah melalui proses belajar. Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Sehingga produk yang dihasilkan dari pembelajaran harus mampu bersaing atau lebih hebat lagi apabila dapat menjadi penguasa kemajuan zaman yang semakin pesat. Mengingat salah satu tujuan pendidikan adalah membentuk karakter individu yang mampu bersaing di tengah era globalisasi.

Menyikapi hal tersebut, kurikulum pendidikan terus diperbaiki untuk menghasilkan produk yang diharapkan. Semua proses pembelajaran bermula dari kurikulum, mengingat kurikulum adalah satuan pendidikan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam kurikulum terbaru mengenalkan salah satu pendekatan yang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu pendekatan saintifik. Hal ini menyikapi pembelajaran di sekolah yang pada umumnya belum mengajak siswa untuk menerapkan, mengolah setiap unsur-unsur konsep yang dipelajari untuk membuat (sintesis) generalisasi, dan belum mengajak

siswa mengevaluasi (berpikir kritis) terhadap konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang telah dipelajarinya. Sementara itu, aspek keterampilan (psikomotor) dan sikap (*attitude*) juga banyak terabaikan.

Pendekatan saintifik mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran bukan lagi sebagai pendengar yang budiman di bangkunya masing-masing. Pendekatan ini sangat sesuai dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV mengenai proses pembelajaran yang harus memuat 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah masih belum maksimal. Kondisi yang ideal diharapkan dari hasil pembelajaran IPS dianggap belum sesuai. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh guru kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang, bahwa hasil pembelajaran IPS belum maksimal. Penjelasan guru tersebut terlihat dari nilai rata-rata tiap semester dalam satu tahun terakhir, yang ditunjukkan oleh tabel berikut.

**Tabel 1.1. Nilai Rata-Rata Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPS**

Tahun	Semester	Nilai rata-rata	KKM
2013/2014	I (Ganjil)	71	71
	II (Genap)	72	

*Sumber : Data Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio*

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jelas nilai rata-rata yang diperoleh masih hanya sekedar pas-pasan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami materi dikarenakan siswa masih belum menyadari tentang pentingnya

IPS dalam konteks dirinya sebagai bagian masyarakat serta motivasi yang belum terlihat dari diri siswa. Selama pembelajaran, siswa hanya sekedar belajar tanpa mengetahui tujuan untuk apa dia belajar dan mengapa materi IPS diajarkan. Dan melihat hal tersebut pun, guru masih terasa belum peka untuk merangsang siswa. Hal ini dapat dilihat dengan belum terlihatnya inovasi yang dilakukan oleh guru. Guru masih mendominasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah.

Menyadari hal tersebut, perlu dicari solusi yang tepat yaitu dengan melakukan uji coba salah satu model yang ditawarkan oleh pendekatan saintifik, yaitu model *Project Based Learning*. Pemilihan model ini dikarenakan materi pokok yang akan diteliti oleh peneliti adalah Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat. Hal ini dilakukan mengingat di SD Negeri 104188 Medan Krio belum adanya suatu koperasi sekolah dan yang tampak hanya ada kantin sekolah. Peristiwa ini mungkin tidak hanya terjadi di sekolah tersebut bahkan di sekolah lainnya. Mengingat usia SD adalah usia yang masih usia bermain dan siswa belum diberikan tanggung jawab. Padahal jika pihak sekolah menyadari hal ini dapat dijadikan bahan pelatihan siswa untuk berorganisasi yang berujung pada pengembangan diri siswa.

Dalam pembelajaran dengan model *Project Based Learning* siswa akan dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi memecahkan masalah yang berhubungan dengan koperasi, khususnya koperasi sekolah. Sehingga pada proyek nantinya siswa dapat menghasilkan sebuah kepengurusan koperasi sekolah dengan memanfaatkan anggota kelompok yang ada. Sehingga hal ini dapat merangsang siswa untuk berinovasi dan berorganisasi, karena di dalam kelompok siswa dapat mengutarakan gagasannya dan

belajar bagaimana menghargai pendapat orang lain dalam membentuk kepengurusan koperasi sekolah.

Model *Project Based Learning* berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual dan pada akhir pembelajaran siswa dapat menghasilkan suatu karya (proyek). Inti dari model ini adalah pembelajaran berbasis proyek. Siswa dapat berinovasi menuangkan hasil pemikiran bersama kelompok ke dalam salah satu proyek yang menggambarkan hasil kerja mereka secara kelompok.

Moeslichatoer (dalam Istarani, 2012:156) Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Dalam kelompok siswa diajak berfikir logis menyatukan beberapa pikiran untuk menjawab pertanyaan yang menjadi inti dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran ini guru memonitor dan memantau perkembangan proyek kelompok-kelompok siswa dan memberikan bimbingan yang dibutuhkan, artinya guru tidak lagi sebagai sumber belajar, sedangkan siswa melaksanakan seluruh aktivitas mulai dari persiapan pelaksanaan proyek mereka hingga melaporkannya sementara. Sehingga dengan model ini merangsang siswa meningkatkan motivasi dalam belajar, karena mau tidak mau dia harus ikut andil menuangkan pikirannya dalam suatu kelompok untuk menghasilkan suatu karya sebagai buah dari pembelajaran berkelompok. Setelah siswa melaporkan hasil proyek yang mereka lakukan, guru menilai pencapaian yang siswa peroleh baik dari segi pengetahuan (*knowledge*) terkait konsep yang relevan dengan topik, hingga keterampilan dan sikap yang mengiringinya.

Langkah terakhir adalah guru kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksi semua kegiatan (aktivitas) dalam pembelajaran berbasis proyek yang telah mereka lakukan agar di lain kesempatan pembelajaran dan aktivitas penyelesaian proyek menjadi lebih baik lagi.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga kreativitas yang menjadi target dari pendekatan ini dapat menjadi modal bagi setiap siswa agar mampu mengikuti perkembangan zaman serta mencari solusi atas masalah yang dihadapinya. Karena kreativitas sangat ditentukan oleh pendidikan dan hanya ada sedikit pengaruh dari gen yang dimiliki

Selain model pembelajaran, faktor motivasi belajar siswa juga sangat penting untuk diperhatikan. Mengingat motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah serta pengaruh pada kegiatan belajar, sehingga apa yang menjadi tujuan dapat tercapai. Karena mereka benar-benar akan dibuat aktif baik secara *hands on* (melalui kegiatan-kegiatan fisik), maupun secara *minds on* (melalui kegiatan-kegiatan berpikir/secara mental).

Dengan memperhatikan faktor model pembelajaran dan faktor motivasi siswa, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka berdasarkan uraian

tersebut, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan membandingkan dua model yaitu antara model *Project Based Learning* yang merupakan salah satu model dari pendekatan saintifik dengan model yang sering diterapkan guru, yaitu model ekspositori.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi selama pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio, yaitu:

1. Dari data yang diperoleh peneliti, bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio masih tergolong rendah karena nilai rata-rata masih pas-pasan dengan KKM.
2. Model yang digunakan guru masih kurang tepat sehingga pembelajaran masih monoton yang menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Motivasi belajar belum terlihat dalam diri siswa, selama pembelajaran siswa melakukan pembelajaran hanya sekedar belajar tanpa mengetahui tujuan untuk apa dia belajar dan mengapa materi IPS diajarkan.
4. Guru masih terasa belum peka untuk merangsang siswa, karena hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya suatu inovasi dalam pembelajaran.
5. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri dalam pembelajaran sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki peneliti. Adapun yang menjadi pembatasan masalah, yaitu penerapan *Project Based Learning* untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran ekspositori. Bersamaan dengan itu, diteliti juga pengaruh motivasi belajar siswa yang dibagi dua, yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan



kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori?

4. Apakah terdapat interaksi antara Model *Project Based Learning* dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori.
2. Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori.
3. Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori.
4. Interaksi antara Model *Project Based Learning* dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun secara rinci adalah sebagai berikut :

### 1. Siswa

Dengan menggunakan model *Project Based Learning*, siswa akan lebih aktif dan dapat mengembangkan kreativitasnya terhadap materi yang sedang dipelajari.

### 2. Guru

Dengan menggunakan model *Project Based Learning*, guru dapat lebih mudah mengajarkan materi, karena guru hanya sebagai fasilitator yang dapat mengawasi dan memotivasi siswa.

### 3. Sekolah

Penggunaan model *Project Based Learning* merupakan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikannya dan memperoleh produk karya siswa sendiri yang dapat dijadikan kebanggaan.