

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan bagian terpenting dari pendidikan, karena pada hakikatnya belajar adalah proses perubahan perilaku setiap orang sebagai hasil dari pengalamannya. Hal ini senada dengan pendapat (Sobry, 2009) yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya. Dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Asep & Haris (Rihwayudin, 2015) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sedangkan konsep yang diajarkan oleh guru hanya digambarkan pada papan tulis dan disampaikan secara lisan. Pembelajaran yang hanya menggunakan komunikasi satu arah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan oleh sekolah.

Oleh karena itu hendaknya guru memiliki pengetahuan yang cukup untuk memilih model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan menunjang keberhasilan belajar mengajar didalam kelas. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas serta keberhasilan belajar siswa yaitu dengan menerapkan model *project based learning* dan media peraga.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang lebih memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. model pembelajaran *Project based learning* dapat melatih siswa untuk menanyakan sesuatu yang menurutnya kurang jelas dan memungkinkan siswa untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. sedangkan media peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utama dari media peraga adalah untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep yang abstrak, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut (Prasetyo, 2016).

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Media Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Siswa Kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa

4. Bagi peneliti

Sebuah proses untuk menjadi seorang pendidik yang mempunyai kualitas mengajar yang baik dengan memahami berbagai macam model dan media pembelajaran.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan.
2. Siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai mampu memahami materi tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga.

G. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini dibatasi pada tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan sahabat kita menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis media peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Unggulan 1 Pulau Morotai.

H. Definisi Operasional

Berikut ini diberikan pengertian istilah kunci agar tidak terjadi salah tafsir:

1. Model pembelajaran *project based learning*, merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam suatu permasalahan dan dapat diselesaikan melalui sebuah proyek sehingga memberi peluang besar agar siswa lebih terampil dalam pembelajaran.
2. Media peraga, merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
3. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai selama proses pembelajaran yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan