

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan jenis pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik tentu diharapkan dapat menciptakan kondisi ideal pembelajaran yang ada di kelas. Rusman (2015:146) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yakni, pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung pada siswa, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari gabungan beberapa mata pelajaran, pembelajaran yang sifatnya fleksibel, hasil pembelajaran yang didapat sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan yang terakhir memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di SDN Wates 2 pada hari Rabu 28 September 2022, yakni berupa wawancara kepada guru dan pemberian angket kebutuhan siswa serta angket gaya belajar kepada siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran tematik yang dilaksanakan selama ini masih perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran yang diterapkan. Apabila model pembelajaran yang digunakan monoton, seperti ceramah atau pun pemberian tugas saja tentu akan menghambat proses belajar siswa, dan hasil yang dihasilkan pun kurang memuaskan. Berdasarkan nilai rata-rata dari Penilaian Harian Tema 7 Subtema 4, 62% siswa nilainya mencapai ketuntasan atau KKM, sedangkan 38% siswa masih belum mencapai KKM. Sehingga nilai rata-rata siswa secara klasikal belum dinyatakan tuntas, hal ini berdasarkan pernyataan dari Trianto, (2009:241)

bahwa suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelasnya terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, model ataupun metode yang diterapkan sudah cukup sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, guru menjelaskan masih perlu adanya inovasi mengenai model pembelajaran terutama bagaimana menjaga kontrol kepada siswa agar selalu turut aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi juga diperlukan agar siswa mampu berpikir kritis, serta bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga mengatakan untuk menarik minat siswa tidak bisa hanya dengan pembelajaran biasa, pembelajaran bisa ditunjang dengan menggunakan media seperti video yang ditampilkan di layar proyektor, sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Penarikan minat serta antusias siswa bisa juga dilakukan dengan variasi dalam pembelajaran, seperti mengajak siswa untuk membuat suatu karya atau produk, dengan dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerjasama.

Penelitian awal yang dilakukan selain menggunakan wawancara kepada guru, peneliti juga memberikan angket kepada siswa yakni angket kebutuhan dan angket gaya belajar. Berdasarkan angket kebutuhan, sejumlah 88% siswa senang jika belajar kelompok, dan 96% siswa senang jika belajar membuat sesuatu atau membuat karya. Kemudian untuk menambah antusias dalam pembelajaran siswa lebih senang jika menggunakan media seperti video, dari hasil angket ditemukan presentase sebesar 96%. Kesimpulan yang bisa didapat dari hasil angket kebutuhan adalah siswa lebih senang jika belajar secara berkelompok, dan lebih antusias jika belajar ditunjang dengan media seperti video serta ketika diajak

untuk membuat suatu karya atau produk. Selain hasil angket kebutuhan, siswa juga diberikan angket gaya belajar. Berdasarkan hasil angket gaya belajar, 13 siswa memiliki gaya belajar auditori, 11 siswa memiliki gaya belajar visual, dan 3 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Mayoritas siswa memiliki gaya belajar auditori dan gaya belajar visual.

Berdasarkan data yang diperoleh pada pra penelitian, maka solusi yang ditawarkan yakni mencoba untuk menggunakan model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* dirasa cocok untuk menjawab permasalahan yang ada pada siswa kelas III SDN Wates 2 Kota Mojokerto. Guru kelas III SDN Wates 2 mengharapkan adanya inovasi dalam model pembelajaran agar siswa selalu turut aktif, dapat bekerja sama dalam kelompok, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut cocok dengan karakteristik dari model pembelajaran *Project Based Learning*, dimana model *PjBL* menekankan belajar secara kontekstual, dan melibatkan siswa untuk bekerja secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan dari Kurniasih & Sani, (2014) bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Penerapan model *Project Based Learning* juga dilandaskan pada kebutuhan siswa. Dilihat dari hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan hasil bahwa siswa senang untuk belajar secara kelompok dan senang melakukan kegiatan seperti membuat karya ataupun produk. Hal tersebut berkesinambungan dengan model pembelajaran *Project Based Learning*, dimana kegiatan dalam model tersebut yakni siswa diarahkan untuk bereksperimen, membuat sebuah proyek, ataupun

membuat sebuah karya atau produk. Pernyataan tersebut sesuai dengan Pendapat dari Mudlofir & Rusydiyah (2017), yakni pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain. Akan tetapi, peneliti disini tidak hanya ingin menggunakan model *Project Based Learning*, peneliti juga ingin menggabungkan model dengan media sebagai alat bantu untuk menambah antusias belajar siswa, yakni media audiovisual. Hal ini juga didasarkan pada hasil dari angket gaya belajar, dimana mayoritas siswa memiliki gaya belajar auditori dan visual. Media audiovisual yang digunakan untuk membantu pelaksanaan model *Project Based Learning* juga didasarkan pada hasil angket kebutuhan yang menyatakan 96% siswa lebih senang jika dalam pembelajaran menggunakan media seperti video yang ditampilkan pada proyektor.

Guru dapat mengoptimalkan model *Project Based Learning* yakni dengan berbantuan media pembelajaran. Media yang cocok untuk dipadukan dengan model *Project Based Learning* yakni media audiovisual. Media audiovisual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran (Rusman 2017:230). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:26) bahwa, “media audiovisual merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan otak, khususnya ketajaman otak dan daya ingat, melalui media yang dapat didengar dan dilihat”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah sebuah perantara yang dapat menunjang proses pembelajaran, yang berisikan gambar dan suara, atau

perpaduan dari unsur tersebut yang bertujuan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khairina (2020). Adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* dimana dengan menggunakan uji t nilai rata-rata pada kelas eksperimen yakni 82,4 sedangkan nilai pada kelas kontrol yaitu 68,4. Kemudian berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji t pada kelas eksperimen, maka hasil yang diperoleh adalah 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari $\text{Sig } \alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sehingga H_a dapat diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SD Swasta Pesantren Modern Adnan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wilma Muzria, dkk (2020) menyatakan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil belajar post test kelas eksperimen adalah 82,50. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar pretest adalah 51,45 dan rata-rata hasil belajar setelah dibelajarkan menggunakan pendekatan ekspository memiliki rata-rata post test 73,36. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t, diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,618$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,191$ dengan taraf nyata 0,05. Dengan demikian t

hitung > t tabel dengan $2,618 > 2,191$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa di Kelas V SD Negeri 08 Padang Sago dan SDN 06 Padang Sago.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, bahwa pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika proses pembelajaran berhasil dan memberikan cara belajar yang efektif kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan mendorong cara berfikir yang kreatif, dan inovatif. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 7 Subtema 4 Di SDN Wates 2 Mojokerto.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 7 Subtema 4 Di SDN Wates 2 Mojokerto?
2. Bagaimana tingkatan respon siswa setelah pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 7 Subtema 4 Di SDN Wates 2 Mojokerto.

2. Mengetahui tingkatan respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya yaitu :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi atau wawasan baru serta pengembangan terutama pada bidang pendidikan terutama pada penerapan model pembelajaran untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Mendapatkan model pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru di kelas, sehingga proses pembelajaran jadi menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

- b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi atau pengetahuan baru terkait model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan daya kreatif dan inovatif siswa.

2) Sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa, selain itu sesuai karakteristik pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dan bahan masukan dalam mengambil kebijaksanaan yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar, dan mutu pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok bahasan agar penelitian dapat terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Maka dari itu, penelitian ini membataskan ruang lingkup penelitian dimana penelitian hanya dilakukan di kelas III SDN Wates 2, serta penelitian hanya dilakukan pada Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 1 dan 3. Kemudian mengenai hasil belajar, hanya dibatasi pada hasil belajar kognitif.

F. Definisi Istilah

Dalam menjelaskan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 7 Subtema 4 Di SDN Wates 2 Mojokerto”, maka diperlukan penegasan istilah dari judul tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran.

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam pembelajaran, memberi

peluang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Model ini dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan atau menanyakan sesuatu yang menurutnya kurang jelas dan memungkinkan siswa untuk lebih berfikir kritis.

2. Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah sebuah perantara yang dapat menunjang pembelajaran yang berisikan gambar dan suara, atau perpaduan dua unsur tersebut, untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar Kognitif adalah hasil belajar yang ranahnya tertuju kepada kemampuan berfikir atau intelektual yang meliputi ingatan, hafalan dan juga pemahaman.