

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia yang pada intinya bertujuan untuk memanusiakan manusia, mendewasakan, dan mengubah perilaku menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan program jangka panjang yang harus mampu menjawab kebutuhan dan tantangan pada saat sekarang dan masa yang akan datang, mengingat semakin ketatnya tantangan dan perkembangan lingkungan baik nasional maupun internasional dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, pembangunan pendidikan merupakan salah satu prioritas utama dalam agenda pembangunan nasional yang diarahkan salah satunya kepada upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pembangunan pendidikan merupakan suatu hal yang penting karena mempunyai peran yang sangat signifikan dalam mencapai kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan dapat membantu masyarakat menjadi terpelajar dan dapat menjadi landasan untuk memacu pertumbuhan melalui penyediaan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, menguasai teknologi, serta mempunyai keahlian dan keterampilan.

Pendidikan sekolah memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sekolah merupakan suatu proses yang melibatkan pendidik, bahan ajar, dan siswa. Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, serta mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan pendidikan (Depdiknas, 2006).

Seiring dengan tanggung jawab profesional pengajar dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan

program pembelajaran yang akan berlangsung. Guru menumbuhkan minat belajar siswa, maka guru dituntut lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Dirjen PMPTK) Depdiknas Baedhowi (dalam Hamzah, 2011:151) mengatakan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. “*Jiwa entrepreneurship* yang dimiliki oleh seorang guru bukanlah *entrepreneurship* seperti seorang pengusaha, tetapi terkait kreativitas”. Tujuan dari semua ini adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu tujuan akhir yang diharapkan dapat dikuasai oleh semua peserta didik.

Dalam standar pendidikan, pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek yang berorientasi pada aktivitas siswa. Seperti yang dikemukakan pada BAB IV pasal 19 Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang standar proses mengemukakan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dari peraturan pemerintah di atas bahwa pembelajaran tidak sekedar penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya rangsangan dari luar, siswa termotivasi untuk belajar yang didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga pembelajaran dapat berorientasi pada pencapaian tujuan. Selain itu, mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah penuangan informasi ke dalam benak siswa.

Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng.

Akan tetapi, proses pembelajaran di sekolah sampai saat ini cenderung berpusat kepada guru. Tugas guru seringkali hanya menyampaikan materi - materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua pengetahuan. Memang pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang.

Hal ini disebabkan karena umumnya guru hanya mengenal satu cara dalam menyampaikan materi, sebagaimana dicontohkan dalam buku paket. Padahal, ada banyak cara. Ada ribuan strategi dalam pembelajaran aktif. Bukan hanya melalui belajar kelompok saja. Kuncinya, harus ada hubungan antara apa yang dipelajari dengan dunia nyata, atau dengan kehidupan siswa. Ini yang disebut pembelajaran yang hakiki. Jika sulit mencari hubungan nyata, siswa diminta melakukan sesuatu dengan tangannya, atau meneliti sesuatu di dalam atau diluar kelas. (Stengel dalam Majalah Teachers Guide. 2007:66).

Menurut Depdiknas (2003), sejauh ini pendidikan masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah masih menjadi pilihan utama metode belajar. Untuk itu, diperlukan sebuah pendekatan yang lebih memberdayakan siswa. Sebuah pendekatan atau metode yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta, tetapi sebuah pendekatan atau metode yang mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui mengalami bukan menghafal.

Menurut teori perkembangan Piaget, siswa usia Sekolah Dasar (7 – 12 tahun) perkembangan berfikirnya berada pada tahap operasional konkret. Anak pada taraf berfikir ini memerlukan pengalaman fisik seperti memanipulasi benda konkret untuk membentuk pengalaman logika berfikirnya. Dengan kata lain, pada tahap ini siswa sudah dapat berpikir logis tetapi masih memerlukan benda- benda

konkret (nyata) yang dapat mereka otak-atik sesuai dengan keinginannya. Hal ini akan membantu perkembangan intelektualnya. Jadi kegiatan manipulatif (*hand on activities*) dan kesempatan untuk mengeksplorasi sangat penting bagi siswa pada tahap ini membantu proses berpikirnya.

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, aspek waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik hanya diajarkan pada siswa Sekolah Dasar Rendah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3) karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional. (Depdiknas 2002).

Berdasarkan hasil pra observasi yang pernah dilakukan, pembelajaran tematik di kelas III SDN Kopo Elok pada faktanya sampai saat ini masih parsial. Guru sulit untuk mengaitkan antara satu materi dengan materi lainnya. Selain itu guru juga kesulitan untuk bisa mengemas pembelajaran agar lebih menarik, menyenangkan dan mudah di fahami siswa. Siswa jarang sekali terlihat aktif ketika pembelajaran berlangsung, ini mengakibatkan siswa cenderung mudah lupa dengan apa yang diajarkan guru. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada ulangan harian tematik tanggal 16 Januari 2014 tentang tema perumahan, siswa yang mendapatkan nilai matematika diatas rata-rata sekitar 40% dan sisanya dibawah rata-rata.

Jika dilihat dari hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada masalah yang harus segera diselesaikan dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Kopo Elok. Oleh karena itu, perlu dikembangkan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dalam pembelajaran tematik untuk menumbuhkan keterampilan berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Arini Sri Agustina, 2014**

***Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Fokus PAKEM adalah pada kegiatan siswa di dalam bentuk group, individu, dan kelas. Dalam pembelajaran Tematik, pembelajaran PAKEM dapat diimplementasikan sehingga memungkinkan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran.

Program PAKEM menuntut agar guru mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan dalam proses belajar mengajar. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang suatu ilmu. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar (Sediono,dkk, 2003 : 34).

Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) dengan judul “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik Tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. (Pada Siswa Kelas III Di SDN Kopo Elok Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimanakah penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) dalam pembelajaran tematik tentang Perumahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?”

Agar permasalahan di atas dapat terarah, maka akan dijabarkan masalah tersebut ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

**Arini Sri Agustina, 2014**

*Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan ( PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) pada siswa kelas III SDN Kopo Elok ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) pada siswa kelas III SDN Kopo Elok ?
3. Bagaimanakah hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) pada kelas III SDN Kopo Elok ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk :

- a. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) pada siswa kelas III SDN Kopo Elok.
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) pada siswa kelas III SDN Kopo Elok.
- c. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas III SDN Kopo Elok pada pembelajaran Tematik tentang Perumahan dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM).

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut:

**Arini Sri Agustina, 2014**

***Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan ( PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi Siswa :

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Tematik.
- b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru :

- a. Membantu guru memperbaiki kualitas pembelajaran Tematik
- b. Memberikan pengalaman ilmiah untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik.
- c. Membantu untuk menyampaikan pembelajaran Tematik dengan lebih menyenangkan, menarik perhatian, dan mudah difahami siswa.

3. Bagi Sekolah :

- a. Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Tematik di sekolah
- b. Menambah informasi tentang Pendekatan – Pendekatan pembelajaran terutama dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih bermakna, khususnya upaya peningkatan pembelajaran tematik melalui implementasi Pendekatan PAKEM.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dari penelitian tindakan kelas ini adalah “ Dengan penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM) dalam pembelajaran tematik tentang Perumahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kopo Elok Kecamatan Babakan Ciparay ”

### **F. Definisi Operasional dan Fokus Penelitian**

Arini Sri Agustina, 2014

*Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan ( PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mendefinisikan variabel. Berikut ini adalah definisi operasional mengenai variabel – variabel terkait :

1. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan dalam penelitian ini adalah Pendekatan pembelajaran yang menggunakan multi metode dan multimedia sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga siswa mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja (*Learning by doing*).
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes tertulis yang didalamnya berisi soal dari tiga mata pelajaran yang di masukkan dalam pembelajaran Tematik mengenai tema Perumahan setelah menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM). Sedangkan untuk penilaiannya dilakukan secara parsial dikarenakan acuan yang dipakai adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu Matematika 67, Bahasa Indonesia 71, dan IPA 70. Tetapi yang menjadi fokus penelitian adalah hasil belajar pada bidang studi matematika dalam pembelajaran tematik tema perumahan. Sedangkan untuk mata pelajaran B. Indonesia, IPA dan Seni Budaya, peneliti hanya mengaplikasikannya sebagai mata pelajaran tambahan.

Adapun kompetensi dasar yang terkait dalam penelitian ini adalah :

1. Matematika
  - Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat dan unsur
2. Bahasa Indonesia :
  - a. Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang di dengarnya
  - b. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau di dengar
3. Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA )

Arini Sri Agustina, 2014

**Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan ( PAKEM) dalam Pembelajaran Tematik tentang Perumahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- a. Menjelaskan hubungan antara keadaan awan dan cuaca
- 4. Seni Budaya dan Keterampilan ( SBK )
  - a. Memberi hiasan / warna pada benda tiga dimensi

Fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Kopo Elok dalam pembelajaran tematik tentang Perumahan pada materi bangun datar sederhana menurut sifat dan unsur dengan menerapkan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM).