

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan arahan dan juga motivasi guru (Abidin, 2016, hlm. 6). Pembelajaran bukan proses yang didominasi oleh guru, pembelajaran merupakan proses yang menuntut siswa secara aktif dan kreatif melakukan sejumlah aktivitas sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya sendiri. Meskipun siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri, bukan berarti siswa segala hal dalam proses pembelajaran. Perlu bimbingan dan arahan guru agar siswa dapat belajar dengan baik. Sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas dimana siswa berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses menyatakan 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. (hlm. 1)

Proses pembelajaran dituntut agar dapat melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, psikis, serta sosialnya dalam segala aspek aktivitas belajar. Pembelajaran yang sukses adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai pembelajar bukan sebagai subjek yang hanya mendapat materi dari guru. Sedangkan guru sebenarnya hanya fasilitator terhadap jalan untuk menempuh tujuan pembelajaran yang ditentukan. Guru memberikan sajian pembelajaran yang membuat siswa tidak ikut serta dalam pembahasan pencarian, hanya diikutsertakan dalam hasil yang akan di dapat, sebaiknya dalam proses pembelajaran harus perpusat pada siswa. Siswa yang mengalami, mencari tau, dan menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar di dalam kelas.

Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2006, hal. 101) menyebutkan bahwa terdapat pembagian kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok,

**Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

*PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

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

diantaranya kegiatan-kegiatan visual seperti membaca, mengamati orang lain bekerja atau bermain. Kegiatan-kegiatan lisan seperti mengemukakan suatu fakta, siswa mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, melakukan wawancara, dan diskusi. Adapun kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan uraian, percakapan, mendengarkan musik, pidato, dan sebagainya. Selanjutnya kegiatan menulis, menggambar, melakukan percobaan, dan adapula kegiatan emosional, dimana siswa merasakan gembira, senang dan berani saat proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut merupakan beberapa kegiatan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas.

Beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan selama melakukan observasi atau *sit-in* di kelas salah satu SD Negeri di Kota Bandung yaitu saat guru menerangkan pembelajaran banyak siswa yang tidak berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya mengenai materi yang tidak dimengerti, siswa juga tidak kondusif ketika ditinggalkan oleh guru di dalam kelas, siswa hanya melakukan aktivitas di bangkunya masing-masing seperti bermain kartu dan mengobrol bahkan salah satu siswa berlari-lari mengganggu temannya saat guru memberikan soal latihan. Dalam pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan media pembelajaran, padahal media tersebut sudah ada didalam kelas, guru juga tidak mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelompok. Adapun presentase yang menunjukkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas yaitu, sebanyak 20% siswa yang aktif untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, sedangkan 80% siswa tidak aktif saat proses pembelajaran dan hanya melakukan aktivitasnya masing-masing seperti bermain kartu dan mengobrol, dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 siswa.

Dari permasalahan di atas sangat jelas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa masih belum optimal. Proses pembelajaran yang baik menuntut siswa terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas belajarnya. Apabila aktivitas belajar siswa kurang optimal dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai. Selain itu juga tidak menutup kemungkinan siswa tidak akan mendapatkan informasi saat pembelajaran. Selain masalah yang ditimbulkan oleh siswa, guru juga seharusnya dapat memfasilitasi siswa saat pembelajaran baik dari pemilihan strategi mengajar atau media yang

digunakan. Namun pada kenyataannya guru terlihat tidak bervariasi saat mengajar baik untuk menggunakan strategi atau media yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Perlu adanya pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran agar siswa berperan aktif dan siswa merasa tertarik untuk melakukan proses pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan di atas, dibuatlah sebuah rancangan perencanaan pemecahan masalah dengan cara menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau PAKEM dimana proses pembelajaran dalam pendekatan PAKEM dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa. PAKEM membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran selain itu juga dapat mengasah kreativitas yang dimiliki oleh setiap siswa. Pendekatan PAKEM dapat mengefektifkan pembelajaran karena guru dapat mengemas materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa dan membuat siswa senang terhadap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggoro, 2017, hal. 5 yang mengemukakan bahwa:

*Joyful Learning is a learning approach that involves a sense of fun, happy, and comfortable of the parties who are in the learning process. Teachers with the passionate spirit will seek optimal lead the class in a way that is most attractive, while participants with enthusiasm and compete actively take part in any activity. Thus, Joyful Learning becomes a means that makes teachers and students to be like a session-by-session lesson so that the result will be a maximum.* (hlm. 5)

Menurutnya pembelajaran menyenangkan adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman saat proses pembelajaran berlangsung, siswa juga akan sangat antusias dan aktif dalam melakukan pembelajaran sehingga hasilnya akan maksimal.

Dengan demikian, penerapan pendekatan PAKEM dirasa peneliti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Melalui pendekatan PAKEM diharapkan akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dapat menjadi solusi dari masalah-masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk lebih lanjut meneliti mengenai aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“penerapan pendekatan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III sekolah dasar”**. Berdasarkan permasalahan yang terjadi ada beberapa perilaku anak yang bermasalah, **Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

**PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENYANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

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

seperti anak tidak berani untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya, siswa juga hanya melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak menunjang pembelajaran dikelas. Maka untuk itu peneliti memutuskan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Karena di dalam aktivitas belajar siswa tidak hanya berani untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat, siswa juga melakukan kegiatan-kegiatan positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD?”

Adapun pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD?
- 2) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III SD setelah menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah mendeskripsikan penerapan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD
- 2) Peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)

**Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

*PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini maka diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang terkait, terutama pihak guru dan siswa. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, baik yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan maupun pihak lainnya.

Secara khusus penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi Siswa
  - a. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
  - b. Siswa merasa dilibatkan dalam pembelajaran dan tidak lagi menjadi pendengar pasif yang hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru.
  - c. Siswa mengalami pembelajaran juga lebih variatif sehingga siswa merasa mendapatkan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas karena aktivitas belajar siswa yang meningkat.
- 2) Manfaat bagi Guru
  - a. Penelitian ini dapat membantu guru dalam mengevaluasi terhadap kemampuan mengajar guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.
  - b. Guru pun mendapat pengetahuan baru berkaitan dengan teori-teori serta model, pendekatan, maupun strategi pembelajaran yang berguna dan pantas untuk diterapkan di dalam kelas terutama pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini.
- 3) Manfaat bagi Lembaga/Sekolah
  - a. Penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan sekolah dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru.
  - b. Dapat dijadikan sebagai masukan yang positif untuk lembaga SD itu sendiri.
  - c. Meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga SD itu sendiri.
- 4) Manfaat bagi Peneliti
  - a. Mendapatkan pengetahuan yang lebih berkaitan dengan aktivitas belajar siswa.
  - b. Mendapatkan pengetahuan berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam kelas.

**Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

*PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

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

- c. Meningkatkan kompetensi peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas

**Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

*PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**Ninda Fannyasti Pratiwi, 2018**

*PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN  
MENYENANGKAN (PAKEM) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)