BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut tidaklah mudah untuk dicapai. Diperlukan sinergi dari berbagai unsur yang terlibat dalam pendidikan. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus dapat mengantarkan peserta didiknya mencapai tujuan tersebut.

Perkembangan teknologi telah membawa kita ke era baru dimana peran Guru lebih dominan menjadi fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Siswa dengan mudahnya dapat menemukan sumber belajar baik itu di lingkungannya maupun melalui perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang bahkan pas dalam genggaman. Namun di balik kemudahan tersebut timbul masalah baru terutama pada aspek sikap dan keaktivan peserta didik. Sikap yang yang terlihat mulai pudar pada generasi sekarang di antaranya adalah Kepekaan Sosial.

Kepedulian peserta didik terhadap lingkungan dewasa ini telah nyata berkurang. Hasil wawancara dengan beberapa guru di Gugus Karangkusuma didapati bahwa banyak siswa yang kurang memiliki kepekaan sosial. Hanya diam ketika temannya kesusahan dan bahkan terjadi *bullying*. Peserta didik juga terlihat kurang bersemangat dalam aktivitas belajar, terutama aktivitas lisan dimana peserta didik jarang mengutarakan pendapatnya. Sebagian besar cenderung pasif dan hanya mengikuti pembelajaran dengan mendengar dan melakukan instruksi dari guru.

Berdasarkan penelitian oleh Ella Nurbaiti (2020), hasil observasi di kelas 4 yang diambil dari 3 aspek kecerdasan interpersonal. Beberapa peserta didik belum memiliki aspek kepekaan sosial, yaitu ketika temannya bersedih mereka belum bisa merasakan kesedihan temannya

Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh terhadap kepekaan sosial anak. Menurut Agus Effendi (2017), Ketika anak-anak yang tingkat penggunaan medianya tinggi, interaksi sosialnya bersifat tak langsung atau bermedia, sosiabilitasnya cenderung rendah, kepekaan sosialnya cenderung rendah, cenderung agresif, lebih mengutamakan isi ketimbang relasi dalam berkomunikasi, dan cenderung egaliter.

Aktivitas lisan siswa pun juga menjadi permasalahan tersendiri, M. Rusadi Letasado (2020), mengungkapkan bahwa siswa cenderung duduk, diam tanpa memberikan stimulus terhadap materi ajar selama proses pembelajaran berlangsung. Senada dengan Normala Rahmadani (2017), proses belajar mengajar siswa kurang aktif. Misalnya, masih kurang beraninya siswa untuk bertanya, mengungkapkan pendapatnya, serta aktivitas di dalam kelas hanya menyimak buku, mengerjakan soal di depan kelas, mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru, dan diskusi kelompok.

Untuk mengubah keadaan tersebut perlu inisiatif dari pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memupuk kepekaan sosial serta meningkatkan aktivitas siswa terutama aktivitas lisan dalam pembelajaran. Upaya tersebut diantaranya adalah menggunakan metode pembelajaran yang kooperatif, sehingga siswa akan berinteraksi dan bekerja bersama temannya. Model yang sesuai diantaranya adalah *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) yang dalam Bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah dipandang Kemendikbud sebagai suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. (Abidin, 2014:159). Masalah yang diberikan digunakan sebagai stimulus untuk peserta didik agar dapat bekerjasama memecahkan masalah tersebut sebelum peserta didik mempelajari materi yang berkenaan dengan masalah tersebut.

Sedangkan *Project Based Learning* (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah Sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasi

pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:167). Melalui pembelajaran ini peserta didik merasakan pengalaman dalam mengerjakan proyek secara nyata serta dapat menghasilkan sesuatu.

Kedua model tersebut merupakan metode yang berpusat penuh pada peserta didik. Melalui metode ini peserta didik akan beraktivitas penuh dalam prosesnya. Dalam PBL peserta didik didorong untuk melakukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data. Sedangkan dalam PjBL peserta didik lebih didorong pada kegiatan merumuskan tugas, merancang, mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil.

Berdasar uraian diatas maka perlu diketahui seberapa besar pengaruh PBL dan PBjL pada aspek sikap kepekaan sosial dan aktivitas siswa terutama aktivitas lisan , Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial dan Aktivitas Lisan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak".

1.2. Identifikasi Masalah

Dari hasil identifikasi berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang mendasari penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang belum terpusat pada peserta didik serta kurang melibatkan peserta didik
2. Peserta didik yang pasif selama pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung satu arah dan membosankan.
3. Pendidik belum menggunakan metode yang tepat dalam mengembangkan sikap dan aktivitas belajar seperti *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.
4. Kepekaan Sosial peserta didik yang menurun karena berbagai faktor seperti perkembangan Teknologi Informasi dan masalah lainnya yang mempengaruhi pendidikan peserta didik.

1.3. Cakupan Masalah

Dari urian identifikasi masalah diatas agar masalah yang dibahas tidak meluas sehingga peneliataian lebih efektif, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini akan dibatasi. Peneliti membatasi masalah ini pada Pengaruh atau efektivitas penggunaan *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial dan Aktivitas Lisan peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Aktivitas Lisan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak?
2. Seberapa besar pengaruh *Project Based Learning* terhadap Aktivitas Lisan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak?
3. Seberapa besar pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak?
4. Seberapa besar pengaruh *Project Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti, peneliti menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Aktivitas Lisan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak
2. Menganalisis pengaruh *Project Based Learning* terhadap Aktivitas Lisan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak
3. Menganalisis pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak
4. Menganalisis pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Kepekaan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus Karangkusuma Mranggen Demak

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang strategi dan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peserta didik dapat merasakan langsung problematika dan bekerja secara nyata. Melatih siswa untuk berpikir kritis dan melatih kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Memberikan tambahan pengetahuan tentang model *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* dan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermakna dalam rangka meningkatkan mutu sekolah, kualitas peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

1.7. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Berikut penjelasan dari variabel-variabel tersebut:

1. *Problem Based Learning* adalah metode yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Selanjutnya akan disebut sebagai Variabel Bebas 1 (X1). Sintaks dari *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Memberikan orientasi permasalahan kepada siswa; 2) Mengorganisasikan siswa; 3) Membimbing siswa dalam penyelidikan;

4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil; 5) Melakukan analisis dan evaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

2. *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Selanjutnya disebut sebagai Variabel Bebas 2 (X2). Sintaks dari *Project Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Penentuan pertanyaan mendasar; 2.) Menyusun perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek; 5) Penilaian Hasil; 6) Evaluasi pengalaman.
3. Kepekaan sosial adalah kemampuan seseorang untuk bereaksi secara cepat dan tepat terhadap objek atau situasi **sosial** tertentu yang ada di sekitarnya. Selanjutnya disebut sebagai Variabel Terikat 1 (Y1). Indikator dari kepekaan sosial adalah sebagai berikut: 1) *Empathy; 2) Organizational Awareness*; 3)*Service Orientation*
4. Aktivitas Lisan siswa merupakan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi. Selanjutnya akan disebut sebagai Variabel Terikat 2 (Y2). Indikator dari aktivitas lisan adalah sebagai berikut: 1) mengemukakan pendapat; 2) bertanya; 3) menjawab dan 4) memberi saran.