

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan. Oleh karena itu, melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga anak didik lebih bisa produktif, kreatif dan inovatif.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Pendidikan Dasar sampai Pendidikan Menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada Pendidikan dasar, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Depdiknas.2006:575)

Mata pelajaran IPS perlu dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan masyarakat yang terus-menerus berkembang. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan di Masyarakat, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mampu memecahkan masalah, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik ditingkat lokal, nasional, maupun global. (Depdiknas, 2006:575).

Berdasarkan tujuan tersebut melalui pembelajaran IPS siswa dibimbing, diarahkan, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif. Ilmu pengetahuan Sosial dapat membangkitkan kesadaran dan kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial sehingga materi dan model penyajiannya dalam pembelajaran IPS haruslah sesuai dengan tujuan yang ingindicapai.

Tujuan IPS dapat diwujudkan dengan mengembangkan model pembelajaran yang menggairahkan siswa dan peningkatan media pembelajaran agar siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas. Melalui pemahaman dan pemilihan strategi yang tepat diharapkan guru dapat membantu siswa dalam menentukan perkembangan potensi diri siswa.

Dewasa ini tumbuh kesadaran yang semakin kuat dikalangan pendidik bahwa proses kegiatan pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dapat mengembangkan aktivitas dalam belajar, namun masih dijumpai adanya anggapan bahwa pelajaran IPS itu pelajaran yang lebih menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Dalam proses belajar mengajar IPS di Sekolah Dasar, seorang pendidik dapat menggunakan berbagai model mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Agar kegiatan belajar IPS dapat memperoleh hasil yang lebih efektif dan efisien, setiap materi pelajaran memerlukan cara atau model penyampaian yang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memilih dan menetapkan model pembelajaran untuk materi tertentu dan sesuai dengan situasi dan kondisinya. Kegunaan model dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah

tercapainya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di SD 8 Cendono Dawe Kudus, masih ada permasalahan yang di temukan khususnya pada pelajaran IPS. Selama ini dalam proses belajar mengajar daring selama pandemi Covid 19, guru kurang menerapkan model-model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode satu arah saja dalam penyampaian materi menggunakan *Whatsapp* dan penugasan saja, selain itu guru juga kurang menggunakan model yang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata kemampuan siswa juga masih dibawah standar yang diharapkan sehingga belum mencapai Ketuntasan Kriteria Minimal yang diterapkan di sekolah tersebut. Metode penyampaian satu arah tersebut kurang cocok dengan tingkah laku siswa yang masih kecil sehingga siswa bosan dengan pelajaran tersebut, dan guru juga sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti tentang apa yang sudah dijelaskan. Bila model ini selalu digunakan dapat membuat siswa menjadi bosan sehingga proses belajar mengajar kurang efektif.

Pada penelitian terdahulu, Sari (2015) menyatakan bahwa penggunaan model *project based learning* diharapkan dapat memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih memahami materi-materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga pada akhirnya dapat menunjang hasil belajar siswa yang diharapkan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Khanifah (2017) berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Kutorejo 1 Tuban, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran yang berpacu pada kurikulum 2013 di kelas IV pada beberapa hal sudah memperoleh keberhasilan. Diantaranya adalah walaupun guru menggunakan metode ceramah, siswa terlihat memperhatikan guru ketika proses pembelajaran dari awal guru melakukan apersepsi hingga guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran. Namun ada beberapa masalah yang peneliti temukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Diantaranya adalah (1) guru masih cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran, (2) guru hanya sebatas

menggunakan papan tulis tidak menggunakan media pembelajaran lainnya yang relevan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, (3) guru belum memberikan reward kepada siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, (4) dalam pembelajaran, guru belum mengembangkan berbagai keterampilan siswa yang berhubungan dengan interaksi sosial sesama teman atau disebut keterampilan sosial, (5) selain menerapkan metode ceramah, guru juga menerapkan kegiatan pembelajaran berkelompok namun tidak sepenuhnya berhasil.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru, faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman dalam pembelajaran daring IPS adalah siswa hanya mengandalkan tugas guru saat belajar. Padahal guru hanya mengajar mengandalkan *Whatsapp* dalam penyampaian materi. Orang tua dituntut untuk selalu mendampingi anak-anaknya dalam pembelajaran, karena memang pembelajaran tidak boleh di laksanakan secara tatap muka.

Guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek dan *problem basssed learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga menghasilkan sebuah produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonomi mengkonstruksi belajar mereka sendiri. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas - tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya untuk menghasilkan produk nyata. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa agar minat belajar

siswa meningkat dan tidak akan menjadi bosan. Model berbasis proyek ini dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa akan semangat dalam belajar sebab model pembelajaran ini menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk.

Problem Based Learning diartikan sebagai pembelajaran berbasis masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (*proyek*) untuk menghasilkan suatu produk. Keterlibatan siswa dimulai dari kegiatan merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan, dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. Model Pembelajaran ini lebih menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, siswa terlibat secara langsung dengan berbagai isu dan persoalan kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan persoalan nyata, bersifat *interdisipliner*, dan melibatkan siswa sebagai pelaku utama dalam merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan (*student centered*).

Model pembelajaran ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada model *Problem Based Learning*, bukanlah permasalahan “biasa” atau bukan sekedar “latihan”. Permasalahan dalam PBL menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi isu pembelajaran dan selanjutnya mencari alternatif-alternatif penyelesaian.

Untuk mencapai kesejahteraan tersebut, diperlukan suatu sistem ekonomi yang berpihak kepada rakyat. Salah satu sistem ekonomi tersebut adalah sistem ekonomi kerakyatan yang saat ini menjadi wacana dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan adanya ekonomi kerakyatan, diharapkan rakyat kebanyakan secara swadaya mampu mengelola sumber daya ekonomi apa saja yang berada di sekitarnya.

Adanya sumber daya yang ada di kawasan desa Cendono merupakan modal besar untuk membangun sistem ekonomi kerakyatan yang ada di kawasan tersebut. Strategi yang baik tentunya mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar. Seiring berjalannya KBM Daring terkait adanya wabah

COVID 19, siswa banyak yang kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan fasilitas yang ada di rumah. Dikarenakan ketidakaktifan siswa tersebut tentunya berdampak kepada hasil belajar siswa yang menurun. Terkait dengan hal tersebut, peneliti berusaha meneliti pengaruh model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* berbantuan modul ekonomi kerakyatan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengangkat tema penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas V SD 8 Cendono?
2. Bagaimana Pengaruh model *Problem Based learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas V SD 8 Cendono?
3. Bagaimana pengaruh Model *Project Based Learning* dan *Problem Based learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 8 Cendono?

C. Tujuan Penelitian

- 1 Untuk menganalisis Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar Siswa Kelas V SD 8 Cendono
- 2 Untuk menganalisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar Siswa Kelas V SD 8 Cendono
- 3 Untuk menganalisis perbedaan Model *Project Based Learning* dan Model

Problem Based Learning Berbantuan Modul Ekonomi Kerakyatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, baik teoretis maupun praktis. Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah Model *Project Based Learning* berbantuan modul ekonomi kerakyatan, dapat memberikan sumbangan terhadap kajian teori pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

a. Siswa

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS.
- 2) *Project Based Learning* untuk siswa SD kelas 5 dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan kegiatan ekonomi yang ada di sekitar tempat tinggal siswa.

b. Guru

- 1) Memberikan wawasan baru bagi guru dengan menggunakan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS sebagai alternatif dalam mengajar, dapat membuat pembelajaran kontekstual sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.
- 2) Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar, yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

c. Sekolah

- 1) Menambah model pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengembangan model pembelajaran di sekolah.
- 3) Hasil penelitian juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju

E. Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SD 8 Cendono Dawe Kudus kelas V semester Gasal dengan jumlah siswa sebanyak 45 Siswa. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah rendahnya Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Kegiatan Ekonomi. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus pintar memilih dan mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dan *problem based learning* serta menggunakan media yang menarik. Penerapan model *Project Based Learning* dan *problem based learning* yang telah dipilih peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tema Udara Bersih Bagi Kesehatan pada siswa kelas V SD 8 Cendono Dawe Kudus. Adapun Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator tema Udara Bersih Bagi Kesehatan pada siswa kelas V yaitu sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

3. Indikator

3.3.1 Identifikasi Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dalam bidang jasa.

4.3.1 Menyajikan hasil karya satu produk unggulan dari daerah setempat.

F. Definisi operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran

yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Model *Project Based Learning* yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPS di SD. Model *Project Based Learning* ini juga memberi peluang besar untuk siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam merancang suatu proyek tentang macam-macam kegiatan ekonomi.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal *akuisis* dan *integrasi* pengetahuan baru. Belajar berbasis masalah adalah suatu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma *konstruktivisme*, yang berorientasi pada proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh dalam belajar. Salah satunya model *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat merangsang kemampuan siswa dalam berpikir sehingga siswa tidak hanya mengandalkan teori semata, namun juga menemukan pemecahan masalah secara mandiri dan menemukan kebermaknaan dalam belajar. Model *Problem Based Learning* ini bercirikan penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa dan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir secara kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan. PBL berfokus pada penyajian suatu permasalahan baik nyata maupun simulasi kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian, teori, konsep, maupun prinsip yang dipelajari. Model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

4. Ekonomi Kerakyatan

Ekonomi kerakyatan adalah sistem ekonomi yang berbasis pada kekuatan ekonomi rakyat dimana ekonomi rakyat sendiri adalah sebagai kegiatan ekonomi atau usaha yang dilakukan oleh rakyat kebanyakan (populer) yang dengan secara swadaya mengelola sumberdaya ekonomi apa saja yang dapat diusahakan dan

dikuasainya, yang selanjutnya disebut sebagai Usaha Kecil dan Menengah (UKM) terutama meliputi sektor pertanian, peternakan, kerajinan, makanan, dsb., yang ditujukan terutama untuk memenuhi kebutuhan dasarnya dan keluarganya tanpa harus mengorbankan kepentingan masyarakat lainnya.

Ekonomi kerakyatan yang dimaksud dalam judul ini, dikandung maksud bahwa dalam pembelajaran IPS, terdapat materi tentang Kegiatan Ekonomi. Dikarenakan pembelajaran IPS di SD 2 Rejosari Dawe Kudus dilaksanakan secara daring, otomatis siswa dituntut untuk lebih kreatif melaksanakan kegiatan belajarnya melalui belajar ekonomi kerakyatan yang berada di sekitar lingkungan siswa. Dikarenakan desa Rejosari merupakan desa yang dikenal sebagai penghasil buah-buahan diantaranya Duren, Ace / Rambutan, Mangga, siswa diajak untuk menjalankan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Misalnya dengan membuat proyek menjalankan kegiatan ekonomi mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi hasil buah-buahan yang berada di lingkungan sekitar siswa.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru ini akan membuat kesan dalam proses pembelajaran. Anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik hanya berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar dan perolehan tersebut meliputi tiga bidang kemampuan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

6. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina,

dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya.

