

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat, atau komunitas nasional dari individu, dan seluruh kandungan realitas, baik materi maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun manusia yang berpengetahuan, bermoral, dan bermartabat. Tanpa pendidikan, manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan terletak pada pembentuk kesadaran dan kepribadian individu disamping transfer ilmu dan keahlian dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai – nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga

mereka betul – betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.<sup>1</sup>

Guru yang baik adalah guru yang mampu menyampaikan isi pembelajaran dengan strategi dan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, hal ini merupakan kunci bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya mengarahkan siswa pada kemampuan menghafal informasi tanpa menuntut siswa untuk memahami informasi yang diingat itu untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari – hari, sehingga banyak siswa yang lulus dari sekolah pandai secara teoritis namun miskin aplikasi.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Secara lebih

---

<sup>1</sup> Nurkholis, “Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi” , *Jurnal Kependidikan*, , (Jakarta: Uneversitas Negeri Jakarta, 2013), Hlm. 25

lengkap pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>2</sup>

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh para guru untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, begitu juga yang dilakukan oleh guru di SMPN 8 Pamekasan, para guru di SMPN 8 Pamekasan sudah menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS, yang diketahui banyak teori dan konsep, sehingga lebih banyak ceramah untuk menyampaikan materinya. Dengan kondisi yang diharapkan maka metode pembelajaran proyek akan diterapkan untuk mendapatkan partisipasi dan minat siswa didalam kelas secara keseluruhan dan secara individual serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif bagi teman-temannya.

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti : gairah, keinginan, semangat, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga makin kuat dalam pemenuhan sesuatu, makin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Dalam kaitan ini, menyebutkan bahwa intensitas kebutuhan yang dilakukan oleh individu akan berpengaruh secara signifikan terhadap besarnya

---

<sup>2</sup> Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), Hlm. 64-65

minat individu yang bersangkutan. Jadi, seorang siswa akan berminat mempelajari masalah masalah sosial, bagaimana intelegensinya telah berkembang pada taraf yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis fakta fakta dan gejala sosial dalam kehidupan sehari hari.<sup>3</sup>

Dengan adanya minat mampu memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah dipelajarinya, sehingga dapat dijadikan sebagai fondasi seseorang dalam proses pembelajaran yang dikemudian hari. Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Dalam diri manusia terdapat dorongan dorongan atau motif motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar.

Rendahnya minat siswa yang mengakibatkan hasil belajar IPS di SMPN 8 Pamekasan ini di mungkinkan guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, kebanyakan para guru hanya terpacu pada buku-buku. Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para siswa akan merasa bosan dan menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan. Dari minat siswa kelas VIII C di SMPN 8 Pamekasan siswa yang berminat pada pelajaran ips 20% , siswa yang suka bermain Game 25%, siswa yang pecandu Game online 35%, sedangkan yang 20% suka belajar dan suka game.

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak

---

<sup>3</sup> Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, Hlm. 130 - 131

dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun yang membuat semakin hari semakin memprihantikan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa.<sup>4</sup>

Maraknya game online yang telah menjerumus kepada masyarakat Khususnya kalangan remaja yang masih pelajar, sehingga pada saat ini menjadi salah satu faktor malasnya belajar bagi siswa, seperti yang terjadi di SMP Negeri 8 Pamekasan khususnya pada kelas VIII C dari data yang diperoleh dengan cara observasi dan wawancara sementara pada tanggal 08 Agustus 2021 dari salah satu guru di SMP Negeri 8 pamekasan atas nama Ibu Eka Soetristiana yaitu minat belajar siswa di SMP Negeri 8 Pamekasan dari 100% hanya 45% yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan 55% nya minat belajar siswa mengalami penurunan, dan diperkuat dengan data nilai siswa pada mata pelajaran IPS, dimana pada nilai

---

<sup>4</sup> Nur Khoiriyati, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020), Hlm. 2-3

mata pelajaran IPS di kelas VIII C Rata – rata dari jumlah siswa sebanyak 29 siswa hanya 6 siswa yang nilainya rata – rata nya 90 dan 3 orang siswa nilai rata – rata nya 75, sedangkan 20 siswa nilai rata – ratanya 65 kebawah. dan hal ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain, termasuk candu bermain game online, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja, terutama pada saat jam istirahat.

Dari fakta dan data yang diperoleh dari SMP Negeri 8 Pamekasan maka peneliti berminat untuk mengangkat judul “Peningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Project Based Learning* Pada Pelajaran IPS kelas VIII C di SMPN 8 Pamekasan”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan Metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIII C di SMPN 8 Pamekasan?
2. Bagaimana upaya peningkatan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran *Project based learning* sehingga siswa lebih aktif di kelas VIII C?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Metode pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIII C di SMPN 8 Pamekasan?
2. Untuk mengetahui bagaimana upaya peningkatan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran *Project based learning* sehingga siswa lebih aktif di kelas VIII C?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan tentang *project based learning* sebagai metode pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a) Bagi Siswa

Selama proses penelitian, siswa dapat mengambil manfaat mengenai metode pembelajaran *project based learning* yang dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa

###### b) Bagi Guru

Metode pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai masukan guru dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif untuk proses belajar mengajar.

###### c) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mensosialisasikan metode pembelajaran *project based learning* sebagai metode pembelajaran kepada guru untuk kegiatan belajar mengajar.

###### d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya sehingga bisa mendapatkan bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya atau diuji kebenarannya.

Dalam penelitian ini yang berjudul, “Peningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Project Based Learning* Pada Pelajaran IPS kelas VIII C di SMPN 8 Pamekasan” Atau penelitian tindakan kelas ini menggunakan hipotesis deskriptif. Hipotesis tindakan umum dalam penelitian ini adalah terdapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMPN 8 Pamekasan Kelas VIII C dengan menggunakan metode *Project Based learning* dengan baik dan benar. Berdasarkan rumusan hipotesis umum maka dapat di khususkan lagi menjadi hipotesis khusus yakni minat belajar siswa diduga mengalami penurunan, dilihat dari data yang telah diperoleh sementara di latar belakang dan mulai mengalami peningkatan ketika menggunakan metode pembelajaran *project based learning* di SMPN 8 Pamekasan.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Pamekasan dengan subjek penelitian siswa kelas VIII C pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian ini hanya membahas sejauh mana penerapan metode pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPS kelas VIII C.

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mengartikan suatu istilah dengan cara mensinonimkan antara pendapat dengan makna sehingga

terhindar dari kesalahpahaman dalam judul penelitian. Berikut ini beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu:

1. Minat merupakan penerimaan terhadap suatu obyek (ilmu pengetahuan keterampilan dan keahlian) dan itu menunjukkan akan kecenderungan hati terhadap hal tersebut. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Dikatakan minat apabila ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
2. Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di seseorang tersebut individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.<sup>5</sup>
3. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah studi atau bidang kajian yang memadukan atau mengintegrasikan sejumlah disiplin ilmu – ilmu sosial seperti ilmu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan ilmu budaya. Sedangkan ilmu sosial merupakan bidang disiplin ilmu yang memiliki ciri khas masing – masing ilmu. IPS mengkaji aspek kehidupan sosial manusia sebagai satu kebulatan atau unidimensional. Sedangkan ilmu – ilmu sosial (social science) objek studinya terpisah dan lebih dipusatkan pada pengkajian ilmu murni. Hal ini berarti kerangka kerja ilmu – ilmu sosial lebih diarahkan kepada pengembangan teori dan prinsip ilmiahnya.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, Hlm. 132

<sup>6</sup> Hadi Wiyono, *Pendidikan IPS*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), Hlm. 8

4. Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Belajar berbasis proyek (Project Based Learning) adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif. Fokus pembelajaran terletak pada konsep – konsep dan prinsip – prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pembelajaran dalam infestigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas – tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonum mengkonstruk pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata.<sup>7</sup>

#### H. Kajian Penelitian Terdahulu

Agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi, maka peneliti perlu memaparkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu:

Tabel 1.1 pemaparan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya.

No	Peneliti	Judul	Metode	Persamaan	Perbedaan
1	Isti Sulistyowati	Penerapan metode pembelajaran proyek untuk meningkatkan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi XVII Kecamatan	Eksperimen	Sama-sama menerapkan pembelajaran <i>project based learning</i> (proyek)	Tujuannya untuk meningkatkan kerja sama anak

<sup>7</sup> Wayan Darmayoga, Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No.1 2021, Hlm. 43

		Jatisrono Kabupaten Wonogiri			
2	Laila Hamidah	Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Kualitatif	Sama-sama mengalami masalah pecandu game online	Membahas tentang pengaruh game online dengan motivasi belajar
3	Nur Khoiriyati	Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Palembang	Kuantitatif	Sama – sama meneliti tentang permasalahan game online	Membahas pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa
4	Putri Dewi Anggraini	Analisis penggunaan model pembelajaran <i>project based learning</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa	Kualitatif	Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>	Tujuannya untuk meningkatkan keaktifan siswa

1. Isti Sulistyowati mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan prodi PIAUD, Hasil penerapan metode pembelajaran proyek untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun menghasilkan kesimpulan bahwa metode

pembelajaran proyek mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun dengan pemberian treatment secara terus menerus dalam kurun waktu tertentu. Hasil penelitian yang didapat setelah dilakukan analisis adalah terdapat peningkatan nilai mean sebesar 16.96 dimana skor rata-rata awal adalah 68.47 dan meningkat menjadi 85.43, dengan korelasi  $0,357 > 0.05$ . Artinya ada hubungan erat antara variabel bebas (metode proyek) dengan variabel terikat (kemampuan kerjasama). Pada perhitungan dengan Independent Sample t Test diperoleh nilai t hitung (Equal variances not assumed) sebesar 6.013. t tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $60-2 = 58$ , hasil yang diperoleh t tabel sebesar 2.021. Karena nilai t hitung  $>$  t tabel yaitu  $6.013 > 2.021$  maka  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan yaitu perbedaan rata-rata nilai tes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Peningkatan yang terjadi adalah 24.78%, peningkatan ini dilihat dari peningkatan skor pretest dan posttest kelompok eksperimen.<sup>8</sup>

2. Berdasarkan analisis Laila Hamidah mahasiswi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung prodi PAI bahwa: (1) kecanduan game online siswa termasuk dalam kategori sedang, hal ini terbukti dari hasil perolehan skor sebesar 3,29 yang berada pada interval 2,60 - 3,39; (2) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI termasuk dalam kategori tinggi, hal ini terbukti dari perolehan skor sebesar 3,86 yang berada pada interval 3,40 - 4,19; (3) hubungan kecanduan game online siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI, adalah: (a) koefisien

---

<sup>8</sup> Isti Sulistyowati, *Penerapan Metode Pembelajaran Proyek Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi XVII Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri*, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015)

korelasi termasuk dalam kategori sangat tinggi, berdasarkan skor 0,82 yang berada pada interval 0,80 - 1,00; (b) hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak (c) kadar kontribusi variabel X terhadap variabel Y adalah 43%, artinya kecanduan game online siswa (variabel X) berkontribusi 43% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (variabel Y) sehingga masih terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI yaitu sebesar 57%.<sup>9</sup>

3. Nur Khoiriyati mahasiswi Universitas Muhammadiyah Palembang program studi PAI Fakultas Agama Islam, Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game online berdampak bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam tingkat kategori sedang dengan rata-rata nilai antara 61 sampai dengan 91 yaitu 76% dari 34 siswa (26 siswa). Dan Prestasi belajar siswa setelah bermain game online di SMK Muhammadiyah 1 Palembang termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata nilai 53 sampai dengan 77 yaitu 68% dari 34 siswa (23 siswa). Sedangkan pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.<sup>10</sup>

Analisis yang dilakukan Putri Dewi Anggraini mahasiswi Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Fakultas Ekonomi prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *project based learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga sangat mendukung siswa untuk memahami lebih dalam lagi perihal materi yang

---

<sup>9</sup> Laila Hamidah, *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung, 2019)

<sup>10</sup> Nur Khoiriyati, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020)

disampaikan. Didapatkan bahwa keaktifan siswa mengalami kenaikan sebesar 35%.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Putri Dewi Anggraini, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.9 No.2, 2021