

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar-mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan. Kurikulum dapat diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan pendidikan pada hakekatnya berfungsi untuk mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik secara intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan karakter sangat penting diajarkan di Sekolah. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mencanangkan grand design tentang penerapan pendidikan karakter bagi semua tingkat pendidikan, mulai sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas akal sekaligus cerdas secara moral (Marta, 2013).

Menurut Surya, Hendra (2009), karakter percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang

tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

Menurut Marta (2013), nilai karakter diimplementasikan dalam evaluasi pembelajaran terwujud dalam penilaian proses melalui kegiatan mengerjakan tugas dan dapat melalui pengamatan peserta didik di dalam kelas. Penilaian hasil didapatkan dari tugas yang telah dikerjakan peserta didik. Guru menunjukkan kekurangan dan memberikan bimbingan pada peserta didik yang belum dapat mencapai kompetensi dengan baik. Kegiatan tersebut merupakan usaha guru untuk menerapkan karakter percaya diri dan semangat pada peserta didik.

Namun dalam kenyataannya, SDN 5 Gundih percaya diri peserta didik dalam pembelajaran kurang. Peserta didik yang tidak percaya diri ada 75 % sedangkan peserta didik yang percaya diri ada 25 %. Banyak peserta didik yang pemalu, diam, tidak Percaya Diri, diam ketika ditanya oleh guru. Mereka mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dan tidak berani dalam mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan prestasi peserta didik menurun.

Turunnya prestasi peserta didik disebabkan percaya diri peserta didik rendah. Hal tersebut juga terjadi di SDN 5 Gundih. Rendahnya percaya diri peserta didik pada pembelajaran dapat dilihat ketika peserta didik diberi tugas seperti; membaca teks di depan kelas, membuat prakarya, diberi pertanyaan oleh guru, peserta didik terlihat diam dan ragu-ragu untuk melaksanakan tugas. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya percaya diri peserta didik dalam pembelajaran.

Kurangnya keberanian peserta didik dalam melakukan sesuatu. Ketika pelajaran, mereka lebih pasif dan diam. Adakalanya ketika diberi tugas untuk membacakan teks bacaan menangis, menyebabkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran kurang. Hal ini dapat merugikan peserta didik sendiri.

Pengembangan model pembelajaran yang tidak menarik membuat peserta didik kurang membangkitkan keberanian untuk melakukan kegiatan dalam pembelajaran. Mereka sering pasif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak sesuai membuat peserta didik kurang bersemangat dalam belajar. Guru seharusnya membuat media ataupun alat peraga yang merangsang kepercayaan diri agar peserta didik lebih Percaya Diri dalam pelajaran tersebut. Apabila hal ini tidak ada perubahan maka akan menimbulkan hilangnya kepercayaan diri peserta didik.

Harapan yang ingin dicapai setelah penelitian ini adalah percaya diri peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat. Peserta didik berani untuk presentasi di depan kelas, berani bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan, berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, mampu membuat keputusan dengan cepat, tidak mudah putus asa atau pantang menyerah. Dengan metode *Project Based Learning* diharapkan bisa membantu meningkatkan percaya diri peserta didik karena pendekatan tersebut lebih mengajak peserta didik untuk Percaya Diri dan pembelajaran lebih interPercaya Diri, karena pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan hasil belajar dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*),

keterampilan (skill atau psikomotor), dan sikap (attitude atau afektif), maka penilaiannya pun dilakukan untuk ketiga ranah ini. Guru menjadi fasilitator membantu untuk mengaitkan topik yang diajarkan dengan situasi dunia nyata agar peserta didik mampu menerapkan dalam kehidupan keluarga dan masyarakat.

Model *Project Based Learning* dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik lebih percaya diri dan Percaya Diri dalam pembelajaran. Model *Project Based Learning* digunakan dalam penelitian ini karena sesuai dengan Kurikulum 2013 dan dapat meningkatkan karakter percaya diri peserta didik yang menunjang dalam pembelajaran tematik. Dengan kedua hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan percaya diri peserta didik kelas II SDN 5 Gundih dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah tersebut maka dipandang perlu ada penelitian dengan judul **UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DALAM PEMBELAJARAN SUBTEMA BERMAIN DI LINGKUNGAN RUMAH MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* PADA PESERTA DIDIK KELAS II SEMESTER I SDN 5 GUNDIH TAHUN PELAJARAN 2014/2015.**

B. Pembatasan Masalah

1. Penulis fokus pada penelitian tentang kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran 4, subtema Bermain Di Lingkungan Rumah, tema Bermain Di Lingkunganku.

2. Penulis menggunakan metode *Project Based Learning* untuk meningkatkan percaya diri peserta didik pada tema Bermain di Lingkunganku.

C. Rumusan Masalah

Apakah upaya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran Subtema Bermain di Lingkungan Rumah dapat dilakukan melalui *Project Based Learning* pada peserta didik kelas II semester I SD Negeri 5 Gundih Tahun 2014/2015.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah melalui *Project Based Learning* pada peserta didik kelas II Semester I SD Negeri 5 Gundih Tahun 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam pembelajaran subtema Bermain di Lingkungan Rumah.

2. Manfaat bagi guru.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, yakni dapat memberikan pengalaman dan wawasan bagi guru bahwa dalam membelajarkan subtema Bermian di Lingkungan Rumah pada karakter percaya diri, khususnya bagi peserta didik kelas rendah yang membutuhkan suatu pendekatan dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan rasa nyaman dan rasa senang pada peserta didik pada saat pembelajaran.

3. Manfaat bagi sekolah.

Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai tolok ukur dalam peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.