

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran, ketrampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan juga merupakan proses belajar yang utuh dan berkesinambungan. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak dan sikap mulia serta mampu meningkatkan keterampilan.

Pendidikan merupakan salah satu sasaran pembangunan nasional yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya. Perkembangan semakin pesat, dan dituntut untuk siap dengan segala jenis tantangan, salah satunya yang tidak asing dalam dunia pendidikan yaitu permasalahan kurikulum. Seiring berjalannya waktu, pemerintah terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya pergantian kurikulum.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis tematik terintegratif yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema, sehingga pembelajaran akan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan

dengan cara mengamati, menanya, mengkomunikasikan, mengidentifikasi, dan mengumpulkan data. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam hal mengenal, kemudian dapat memahami berbagai materi untuk dapat mendapatkan sebuah informasi.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada kemampuan menghafal saja namun juga menekankan pada keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creativity*). Pembelajaran kurikulum 2013 ditunjukkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan Permedikbud No. 104 Tahun 2014, pembelajaran pada Kurikulum 2013 dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi ataupun kemampuan yang dimiliki baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupannya agar dapat dipergunakan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pelajaran IPA memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang mempelajari mengenai alam sekitar beserta dengan isinya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu muatan materi yang masuk kedalam pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013(K13), pelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar menekankan pada aspek keterampilan proses baik proses dasar maupun proses keterampilan yang terpadu. Pelajaran IPA memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik berfikir ilmiah, nalar, dan kritis. Selain itu, pelajaran IPA bertujuan

untuk membekali siswa agar dapat mengembangkan rasa keingintahuan, meningkatkan keterampilan, serta kesadaran untuk dapat menghargai alam sekitar yang dapat dijadikan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kenyataan di lapangan menunjukkan hal tersebut sulit untuk direalisasikan, salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan yaitu masalah lemahnya proses pembelajaran yang berlangsung dan tidak sesuai dengan tujuan pelajaran IPA. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, faktor lingkungan serta faktor sarana dan prasarana yang digunakan pada sekolah itu sendiri. Guru hanya menyampaikan konsep atau informasi kepada siswa yang dimana informasi tersebut harus dihafalkan tanpa menerapkan model ataupun media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sehingga, pembelajaran tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa, melainkan hanya diarahkan pada kemampuan menghafal dan mengingat. Akibatnya, pelajaran IPA menjadi pelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V di SDN Gugus III Kecamatan Sukawati yang terdiri dari 6 sekolah, yaitu SDN 1, 2 Batuan Kaler, SDN 1, 2, 3 Batuan, dan SD N Hindu 4 Batuan. Dari keenam Sekolah Dasar Negeri tersebut dalam proses pembelajaran tematik khususnya pada muatan pelajaran IPA, kegiatan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Banyak model pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Padatnya materi atau bahan ajar yang harus disampaikan sehingga untuk mengefisienkan waktu

dipilihlah pembelajaran konvensional ini. Pembelajaran konvensional merupakan proses pembelajaran yang dilakukan satu arah yaitu dari guru ke siswa dimana guru menjelaskan dan siswa sebagai pendengar (Helmiati, 2012). Guru menyampaikan materi hanya bersumber dari gambar ilustrasi sederhana yang ada pada buku tematik siswa karena merasa kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada pelajaran IPA. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA siswa.

Pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru kurang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih cepat jenuh, bosan dan kurang nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan metode ini juga menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat memicu berbagai pemahaman yang kurang terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pemilihan metode konvensional ini dapat menyebabkan siswa kurang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan keaktifitas mereka. (Putra & Suniasih, 2021).

Dari uraian sebelumnya terlihat bahwa ada kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi real di lapangan. Sehingga, tujuan Pendidikan IPA tidak dapat terwujud. Salah satu model pembelajaran yang dipandang efektif dalam membelajarkan siswa pada muatan pelajaran IPA adalah *model Project Based Learning (PjBl)*.

Model *Project Based Learning* diperkirakan efektif untuk dapat meningkatkan motivasi, keratifitas, dan kompetensi pengetahuan IPA siswa. Melalui penerapan Model *Project Based Learning*, siswa akan diberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Model *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk melakukan investigasi yang mendalam terhadap suatu permasalahan. Model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan suatu proyek dari permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga muncul kemampuan berfikir kritis dan kreativitas siswa. Penerapan Model *Project Based Learning* tidak hanya dipandang mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara langsung (*instructional effect*) seperti pencapaian SK, KD, dan Indikator semata, tetapi juga dipandang dapat memberikan efek penggiring (*nurturant effect*). Untuk mendukung penerapan model *Project Based Learning* tentunya masih membutuhkan kegiatan yang dapat merangsang rasa ingin tahu, kreatifitas, dan peran aktif siswa diterapkanlah proyek pembuatan media diorama dalam proses pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan produk berupa diorama.

Model *Project Based Learning* melalui proyek pembuatan diorama dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang dimana peserta didik tidak hanya menghafalkan konsep-konsep pembelajaran, akan tetapi bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil tidaknya proses pembelajaran akan tercermin pada peningkatan kompetensi pengetahuan siswa.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengkonstruksikan pengetahuannya secara mandiri bersama kelompok untuk dapat menyelesaikan proyek yang telah dirancang guru. Pada akhir pembelajaran siswa diharapkan mampu untuk

menyelesaikan permasalahan maupun pertanyaan tersebut melalui aktivitas dan hasil proyek berupa diorama. Diorama merupakan salah satu media tiga dimensi atau media tiruan yang memiliki tujuan yaitu memberikan gambaran tentang suasana atau keadaan objek yang sebenarnya. Media diorama dapat memberikan kesan yang sesungguhnya terhadap suatu objek tertentu. Dalam diorama dapat menampilkan suatu adegan yang menggambarkan suatu kejadian yang benar-benar terjadi, baik mengenai sejarah, para tokoh, keadaan alam, maupun keadaan kota yang mendukung untuk proses pembelajaran. (Sapitri, 2021) Dalam penerapan Model *Project Based Learning* peserta akan mencari pengetahuannya sendiri, melalui proyek pembuatan media diorama yang dikerjakan bersama anggota kelompok. Sehingga, peserta didik dapat menuangkan pengetahuan yang didapatkan dalam bentuk produk berupa Diorama yang diakhir kegiatan pembelajaran akan dipentaskan di depan kelas.

Berdasarkan uraian sebelumnya dilakukanlah suatu penelitian eksperimen untuk mengetahui perbedaan kompetensi pengetahuan siswa antara penerapan model *Project Based Learning* dengan pembelajaran konvensional. Adapun judul yang diangkat pada penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Sukawati Tahun Pelajaran 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam pelajaran IPA.
- (2) Partisipasi serta keaktifan siswa masing kurang.

- (3) Padatnya materi pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya guru dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik.
- (4) Siswa kurang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- (5) Kompetensi pengetahuan IPA siswa masih banyak yang rendah.
- (6) Proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga konsep yang diperoleh belum dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan, maka penulis membatasi masalah agar tepat pada pokok permasalahan yang akan diteliti. Hal ini dilakukan agar masalah yang diteliti tidak melebar pada hal yang tidak berkaitan dengan penelitian ini. Maka, dilakukan pembatasan dari masalah dalam penelitian ini yakni hanya meneliti mengenai Kompetensi Pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Sukawati yang dibelajarkan dengan model *Project Based Learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat penulis rumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- (1) Bagaimana penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang dibelajarkan dengan Model *Project Based Learning* ?
- (2) Bagaimana penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang tidak dibelajarkan dengan Model *Project Based Learning* ?

- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Project Based Learning* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dari itu tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang dibelajarkan dengan Model *Project Based Learning*
- (2) Untuk mengetahui penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang tidak dibelajarkan dengan Model *Project Based Learning*
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model *Project Based Learning* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan IPA di SD. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan model *Project Based Learning* yang mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas dari peserta didik dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA peserta didik. Dalam mencapai standar proses pendidikan, khususnya pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

(1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada guru tentang penerapan model pembelajaran yang inovatif salah satunya penerapan model *Project Based Learning*, khususnya dalam pembelajaran IPA di SD.

(2) Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPA, dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

(3) Bagi Sekolah

Dengan diterapkannya Model *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran, dapat memberikan wawasan tentang model pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

(4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam kerangka berfikir untuk memperkuat suatu penelitian apabila penelitian yang dilakukan relevan dengan penelitian ini