

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan 6 hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, dan (6) Manfaat Hasil Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan ini yaitu dapat memberikan pengetahuan kepada anak bangsa. Dengan adanya pendidikan yang layak maka dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia. Dengan diberikannya pendidikan serta fasilitas-fasilitas yang layak bagi peserta didik. Peserta didik akan nyaman dalam belajar dan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik serta peserta didik akan mampu mengasah kemampuan peserta didik dengan adanya fasilitas yang mendukung peserta didik di lingkungan sekolah. Dengan diberikannya fasilitas pendidikan yang baik maka peserta didik akan lebih mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan peserta didik. Peserta didik mengikuti arahan dan bimbingan guru, namun apabila guru memberikan materi dengan menggunakan komponen-komponen yang salah atau tidak sesuai dalam belajar maka peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Mayuni dkk., (2019) peran guru yaitu sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang baik serta guru dapat melaksanakan banyak cara agar pembelajaran menjadi lebih aktif, diantaranya

adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan proses pembelajaran.

Menurut Nisah (2021) pelajaran IPA adalah suatu pelajaran yang mengajarkan peserta didik tentang proses yang akan menghasilkan produk apabila pendidik dapat menciptakan pelajaran yang optimal dan tepat, yaitu diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Dalam pelajaran IPA peserta didik sulit dalam berkonsentrasi karena guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang masih terpusat pada guru menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan dan secara otomatis peserta didik tidak belajar secara optimal akibat dari pembelajaran yang monoton tersebut. Seperti yang diketahui bahwa di kelas guru-guru masih melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan ceramah bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran yang terlaksana dalam kelas akan berjalan dengan optimal. Belajar akan lebih menyenangkan apabila peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya duduk dan mendengarkan. Sebenarnya jika peserta didik diberikan fasilitas yang memadai dalam pelaksanaan pembelajaran maka peserta didik akan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat suatu produk-produk dari hasil pemikiran peserta didik dan sesuai dengan materi yang dipelajari sebelumnya.

Pendidikan yang mengacu kepada proyek sangatlah penting diterapkan di sekolah, karena dengan pembelajaran proyek tersebut peserta didik mampu memiliki pengalaman langsung dalam belajar sehingga dengan pembelajaran proyek tersebut peserta didik akan lebih paham dan akan lebih mendalami mengenai materi yang

dibahas. Dengan dilaksanakan pembelajaran proyek peserta didik akan lebih aktif dalam belajar karena kegiatan proyek ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dimana peserta didik membuat suatu proyek yang dapat dibuat secara individu maupun kelompok di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Abidin dkk (2020) komponen utama dalam pembelajaran berbasis proyek adalah adanya pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang disajikan untuk menyusun dan memulai sebuah aktivitas pembelajaran yang lebih menekankan pada proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dan hasil akhir yang didapatkan adalah berupa produk yang merupakan rangkaian aktivitas komunikasi individu atau berbagai hasil tugas yang menjawab pertanyaan yang telah diberikan di awal. Jadi kegiatan pembelajaran proyek merupakan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari adanya sebuah permasalahan atau pertanyaan-pertanyaan yang menjurus terhadap materi tersebut dan dilaksanakan oleh peserta didik secara berkelompok atau individu yang nantinya peserta didik akan menghasilkan sebuah produk dari kegiatan pembelajaran proyek, sehingga produk yang dihasilkan oleh peserta didik merupakan hasil dari kegiatan belajar.

Model pembelajaran *project* adalah model yang ideal digunakan untuk memenuhi tujuan pendidikan di abad ke-21, karena pembelajaran berbasis proyek ini melibatkan kemampuan 4C yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek tersebut peserta didik akan lebih mendalami konsep pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik karena peserta didik akan lebih

paham daripada kegiatan belajar yang menggunakan metode ceramah yang cenderung menyebabkan peserta didik bosan dan tidak berkonsentrasi.

Permasalahan yang ditemukan yaitu peserta didik yang cenderung bosan belajar di dalam kelas yang kegiatan belajarnya hanya dilaksanakan dengan mencatat, membaca dan juga mendengarkan guru menyampaikan materi yang terlihat monoton dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Selain itu permasalahan yang ditemukan adalah kompetensi pengetahuan IPA siswa masih rendah akibat dari pembelajaran yang kurang inovatif tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada rabu, 24 Agustus 2022 – kamis, 25 Agustus 2022 dengan wali kelas V di SD gugus II Kecamatan Klungkung. Sebagian besar siswa memiliki hasil kompetensi pengetahuan IPA yang rendah dan belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian IPA dari 310 siswa kelas V di SD gugus II Kecamatan Klungkung sebanyak 140 siswa yang sudah mencapai KKM dan 170 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.

Peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai pelajaran baru yang dapat meningkatkan semangat dalam belajar dalam menemukan hal-hal baru. Pelajaran yang kurang menarik cenderung menyebabkan peserta didik bosan sehingga pelajaran yang diberikan tidak akan dapat dipahami dengan baik, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dengan hal-hal yang baru seperti pelaksanaan pembelajaran seperti membuat sebuah proyek sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru dan peserta didik akan mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar yang lebih menarik lagi. Peserta didik diminta membuat sebuah

tugas proyek berdasarkan sebuah masalah dan peserta didik diminta menyelesaikan masalah tersebut melalui pembelajaran proyek. Peserta didik akan memiliki pengalaman baru dan juga dapat menghasilkan suatu produk berupa karya-karya untuk menunjang pembelajaran yang peserta didik laksanakan sesuai dengan materi yang sudah peserta didik pelajari.

Dalam pelajaran yang terjadi didalam kelas terkadang peserta didik hanya mendapat kesempatan belajar menggunakan bahan pembelajaran yang terbatas yaitu hanya mengandalkan LKS dan juga buku paket. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang terpaku terhadap buku dan kurang adanya media pembelajaran yang lain yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik lebih dalam lagi. Padahal dengan adanya media pembelajaran yang baru maka peserta didik akan mendapat pengalaman pembelajaran yang lebih baik lagi.

Media *visual* merupakan salah satu media pembelajaran dari berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Pujilestari & Susila, (2020) media *visual* merupakan media yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik karena dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan keadaan asli pada dunia nyata. Maka penggunaan media *visual* ini akan dapat memberikan penjelasan mengenai suatu fenomena yang terjadi dan guru akan lebih mudah dalam menunjukkan mengenai apa yang dimaksud. Menurut (Julia Agustin dkk., 2019) Media *visual* digunakan agar dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Media *visual* merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat yang konkret. Seperti gambar yang dapat terlihat lebih realistis dan dapat menunjukkan pokok pembahasan yang akan dibahas. Media *visual* ini merupakan media yang dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik karena media *visual* ini merupakan media yang menarik dan dapat mudah dipahami. Media *visual* akan dapat mempermudah penyampaian pembelajaran dan dapat dipergunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang membahas suatu topik pembelajaran agar bisa dipahami oleh peserta didik.

Cara guru mengajar dikelas yang masih hanya menggunakan ceramah dan juga menggunakan model pembelajaran yang sesuai menyebabkan kompetensi pengetahuan IPA peserta didik rendah di sekolah. Penguasaan kompetensi pengetahuan khususnya IPA akan dapat menjadi lebih optimal dengan cara guru mengajar, pemilihan model pembelajaran serta sumber belajar atau penggunaan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik tersebut (Putri dkk., 2017). Jadi salah satunya adalah model *Project Based Learning*. Dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam pelajaran IPA akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga pembelajaran akan dapat menjadi lebih bermakna sehingga kompetensi pengetahuan IPA dapat meningkat. Model *Project Based Learning* dengan dipadukan dengan berbantuan media *visual* maka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Jadi penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *visual* ini dirasa dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik terutamanya pada pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Partisipasi peserta didik masih cukup rendah dalam pelaksanaan proses pelajaran IPA.
- 2) Kompetensi pengetahuan IPA belum optimal.
- 3) Suasana kelas kurang kondusif.
- 4) Guru menggunakan sistem mengajar ceramah sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan dan menyebabkan pembelajaran kurang maksimal.
- 5) Variasi dan inovasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa identifikasi masalah yang sudah diuraikan tersebut, diperlukan adanya pembatasan masalah diteliti untuk memperoleh hasil yang maksimal. Batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, serta kompetensi pengetahuan IPA di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model *Project Based*

Learning berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA kelas V Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2022/2023?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh Model *Project Based Learning* berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan nantinya dan sebagai satu referensi bagi perkembangan pembelajaran serta dapat memperkaya wawasan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Berikut ini manfaat praktis dari penelitian ini.

1) Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan atau prestasi peserta didik.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman serta dapat menambah pengetahuan bagi guru dalam memiliki model pembelajaran yang lebih tepat sehingga dapat meningkatkan kinerja guru serta meningkatkan kemampuan profesional guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya pada model *Project Based Learning* berbasis media *visual* pada muatan pelajaran IPA.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan menjadi inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, rujukan, dan bahan kajian yang relevan dalam melaksanakan penelitian yang serupa dengan menggunakan variabel lainnya.