

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Hasil Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Abad ke-21 mensyaratkan masyarakat global untuk memiliki penalaran ilmiah yang baik untuk menangani setiap aspek kehidupan yang selalu dikaitkan dengan ilmu pengetahuan (Desmita, 2012). Dalam rangka peningkatan kualitas Pendidikan agar mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, perlu adanya persiapan dan kesiapan guru agar dapat menunjang kemampuan setiap peserta didik salah satunya melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermakna.

Pada penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang bertujuan mengarahkan peserta didik untuk bisa mengimplementasikan pemahaman ilmu yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Menurut Astawan dan Agustina, (2020:12) dalam proses pembelajaran khususnya muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar menuntut siswa untuk aktif melalui kegiatan belajar seperti diskusi individu dan

kelompok, melakukan pengamatan atau percobaan sederhana dan lain sebagainya. Sehingga “hal ini menjadikan pokok bahasanya terpadu secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran” (Nurman et al., 2020).

Pada kurikulum merdeka itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada peserta didik. Menurut Agung (2020), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber : Agung, 2020:112)

Persentase	Kriteria
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
40-64	Rendah
0-39	Sangat Rendah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari fenomena alam dan perubahannya. IPA sebagai salah satu mata pelajaran terkait dalam tema bertujuan mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan pemahaman ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata, sehingga mampu berpikir kritis. Menurut Anggara (2018) dalam proses pembelajaran IPA di SD akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif melalui kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, percobaan dan lain sebagainya. Selain secara individu, pembelajaran IPA di SD secara kelompok diharapkan dapat

membantu membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan kompetensi pengetahuannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru IPA kelas V SD Gugus Srikandi pada tanggal 15 Mei 2023, diperoleh informasi bahwa: 1) metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sudah bervariasi yakni ceramah, diskusi, dan praktikum. Namun penggunaan ketiga metode tersebut terbilang belum cukup sukses dalam pembelajaran, dimana metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi saja. 2) Selama diskusi berlangsung hanya beberapa siswa yang dapat mengemukakan pendapatnya sehingga siswa yang lain hanya terpaku pada jawaban temanya saja sehingga tidak bisa menemukan solusi atas persoalan yang terjadi di lingkungan sekitar. 3) Selama kegiatan praktikum, siswa hanya melakukan praktikum sesuai petunjuk dan siswa tidak bisa menghasilkan sebuah karya nyata yang mereka buat sendiri. 4) Siswa sulit menjawab soal yang diberikan sehingga mempengaruhi ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. 5) Kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPA. 6) Siswa cenderung lebih pasif di dalam kelas. 7) Kurangnya kreativitas siswa dalam belajar IPA. 8) Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan monoton sehingga sangat jarang menggunakan model pembelajaran berkelompok dalam pemecahan masalah. 9) Pada saat pembelajaran IPA khususnya biologi banyak diantara mereka merasa bosan karena pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket sehingga pembelajaran terasa monoton. 10) Siswa juga mengalami kesulitan

dalam memahami materi pembelajaran karena guru hanya menjelaskan materi pembelajaran secara singkat.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat masih adanya siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif sehingga mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagian siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan kepada guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan hanya dengan mencatat, membaca dan juga mendengarkan guru menyampaikan materi yang terlihat monoton dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung membuat siswa kurang termotivasi dan juga jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas serta meningkatkan mutu pendidikan. Dengan permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 90% sesuai dengan pedoman PAP.

Kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus Srikandi sebesar 42% siswa yang sudah memenuhi syarat minimal penguasaan PAP dan 58% siswa yang belum memenuhi syarat minimal penguasaan 90% sesuai dengan PAP. Menyikapi masalah tersebut, maka perlu diupayakan usaha peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya muatan pembelajaran IPA. Salah satu upaya yang

dapat dilakukan yaitu dengan merancang suatu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif guna menumbuh kembangkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas adalah menerapkan model pembelajaran yang menarik, memotivasi, dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa serta membiasakan siswa untuk saling bekerjasama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di atas adalah model pembelajaran yang kooperatif yang mengutamakan adanya kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan di atas adalah tipe *Project Based Learning*, karena model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata (Darmawan, 2020). Model pembelajaran *project based learning* menerapkan kompetensi-kompetensi dasar pada aspek kinerja ilmiah, seperti perencanaan dan perancangan, penggunaan peralatan, pelaksanaan, observasi dan tanggung jawab. Sehingga model *project based learning* ini memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Darmadi, 2017).

Penerapan model PJBL dapat meningkatkan literasi sains peserta didik, pada dasarnya PJBL merupakan model pembelajaran berbasis *konstruktivise*, sehingga membantu peserta didik dalam pematangan konsep yang dimiliki (Dewi, Zendrato, & Agung, 2020). Upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi sains

peserta didik, model PJBL juga akan didampingi suatu media yang dapat memperlancar jalannya proses pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah media komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu, yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Khusniyah, Azmy, & Yustitia, 2022).

Menurut Daryanto (2013), peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, secara empirik peserta didik cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Dengan adanya gambar/visual yang terdapat pada komik digital, peserta didik tidak hanya sekedar diminta untuk membayangkan peristiwa atau kejadian melainkan dapat melihat secara langsung masalah apa yang sedang ditunjukkan untuk mereka. Menurut Purnama et al (2015) menjelaskan bahwa komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan. Dalam penelitian Marlina et al (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital mampu meningkatkan literasi sains peserta didik dalam pembelajaran IPA. Penelitian Faros (2021) juga menyatakan terdapat pengaruh model PJBL berbantu komik digital terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada materi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan dengan permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis model PJBL berbantu komik digital terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Hal ini menjadi motivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Project Based*

Learning Berbantuan Komik Digital Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan metode ceramah, diskusi, dan kegiatan praktikum belum cukup sukses dalam pembelajaran, metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi saja.
2. Peserta didik cenderung kurang percaya diri mengemukakan gagasan dan hanya terpaku pada jawaban temannya saja sehingga tidak bisa menemukan solusi atas persoalan yang terjadi di lingkungan sekitar.
3. Selama kegiatan praktikum, siswa belum melakukan praktikum sesuai petunjuk dan siswa tidak bisa menghasilkan sebuah karya nyata yang mereka buat sendiri.
4. Siswa sulit menjawab soal yang diberikan sehingga mempengaruhi ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA dimana kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus Srikandi sebesar 58% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 90% sesuai dengan PAP.
5. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPA
6. Siswa cenderung lebih pasif di dalam kelas
7. Kurangnya kreativitas siswa dalam belajar IPA

8. Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan monoton sehingga sangat jarang menggunakan model pembelajaran berkelompok dalam pemecahan masalah.
9. Pada saat pembelajaran IPA khususnya biologi banyak diantara mereka merasa bosan karena pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket sehingga pembelajaran terasa monoton.
10. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena guru hanya menjelaskan materi pembelajaran secara singkat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital pada Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024 ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital pada Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Siswa Kelas V Sd Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024.

3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari model *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai referensi ilmiah bidang pendidikan maupun menjadi bahan penelitian untuk penelitian lanjutan dengan permasalahan sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kompetensi pengetahuannya khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga suasana belajar di kelas lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan alternatif sekolah dalam hal pembinaan guru profesional di sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPA serta dapat mengembangkan kemampuan literasi sains peneliti sebagai bekal calon pendidik.

