

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Salah satu cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui sebuah usaha yang disebut pendidikan. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan dalam ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam melaksanakan pendidikan diperlukan pedoman atau acuan agar pendidikan dapat berjalan dengan baik. Pedoman yang digunakan disebut kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan dan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum harus dapat disesuaikan dengan perkembangan masyarakat agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Kurikulum 2013 adalah contoh penyesuaian kurikulum dengan perkembangan masyarakat Indonesia saat ini. Kurikulum ini merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum ini diharapkan dapat menutupi kekurangan Kurikulum KTSP. Kurikulum ini terus menerus mengalami perkembangan agar dapat membantu dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk membentuk masyarakat agar memiliki kemampuan sebagai manusia yang kreatif, produktif dan inovatif sehingga bermanfaat bagi diri pribadi, masyarakat, bangsa dan negara . Dan maka dari itu, peranan guru dalam proses pembelajaran sangat dituntut guna tercapainya tujuan tersebut. Menyajikan proses pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat terjadi secara dua arah antara guru dan siswa, menyenangkan, inspiratif, menantang, dan dapat mengembangkan kreativitas yang sesuai dengan minat bakat siswa (Widiasworo ,2017).

Menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah salah peran guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered* (Terpusat pada siswa). (Darmadi, 2017). Artinya, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkontruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan secara kolaboratif bersama teman sebaya (*peer mediated instruction*). Oleh karena itu, dalam mendesain pembelajaran guru wajib mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif.

Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara agar pemahaman siswa menjadi lebih baik. Salah satu cara memberikan pengalaman langsung kepada siswa yaitu dengan memberikan waktu siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan pengetahuannya sendiri.

Tetapi dalam kenyataannya, melalui observasi diketahui banyak sekolah-sekolah dasar yang belum melaksanakan pembelajaran yang inovatif menggunakan model pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pengalaman pada saat melaksanakan PPL Real, permasalahan yang muncul adalah proses pembelajaran hanya dilakukan satu

arah atau secara *teacher centered* yaitu proses pembelajaran berpusat pada guru. Proses pembelajaran menjadi jenuh dan tidak menarik bagi siswa, kadang siswa menjadi sangat pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam belajar dan rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran sehingga memiliki dampak pada hasil belajar siswa yaitu pembelajaran IPA.

Ketepatan dalam teknik penilaian dalam pembelajaran IPA kurang akurat. Guru menilai kemampuan siswa dengan angka-angka skor yang diperoleh oleh siswa melalui suatu tes. Tes yang digunakan yaitu tes tulis objektif dan subjektif sehingga siswa berusaha untuk menghafal materi pembelajaran agar dapat menjawab tes yang diberikan sehingga pemahaman materi siswa hanya sebatas hafalan dan bersifat sementara dalam ingatan mereka. Maka diperlukan teknik pembelajaran yang dapat menekankan konsep pembelajaran IPA dan melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran.

Guru hendaknya menyajikan kegiatan pembelajaran yang dapat menciptakan siswa aktif untuk meningkatkan pengetahuannya. Guru menyesuaikan komponen pembelajaran dengan situasi dan kondisi peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang mandiri, kreatif dan inovatif. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan pendekatan saintifik. Model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan saintifik merupakan salah satu bentuk model pembelajaran inovatif. Pembelajaran ini dapat mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan. Pembelajaran berbasis proyek

merupakan pembelajaran aktif berdasarkan teori konstruktivisme (Sani, 2014). Proses pembelajaran melalui PjBL dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan memberikan pengamalan langsung. Dengan menggunakan model ini, siswa dilatih untuk memiliki kemampuan merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sains atau IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA adalah salah satu cabang ilmu pendidikan yang mempelajari tentang lingkungan dan gejala-gejala yang terjadi di alam. IPA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan menalar pada anak didik. Maka dari itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran IPA karena model pembelajaran ini, anak didik dapat berpikir kreatif dengan menciptakan produk dalam mengatasi permasalahan dunia nyata dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa model pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik penting dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran khususnya dalam IPA. Namun, untuk mengetahui seberapa jauh model pembelajaran tersebut dapat mengoptimalkan kompetensi pemahaman belajar siswa, maka dengan demikian dilakukan penelitian berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus 1 Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran di dalam kelas kurangnya keterlibatan siswa secara langsung.
- 1.2.2 Terdapat siswa yang masih memiliki kesulitan dalam penguasaan materi pengetahuan IPA.
- 1.2.3 Belum maksimalnya penerapan model pembelajaran inovatif oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian. Hal ini dilakukan untuk membatasi penelitian agar hasil dapat diperoleh dengan maksimal . Keterbatasan penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus I Abiansemai Badung Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini :

- 1.4.1 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemal Badung Tahun ajaran 2019/2020?.
- 1.4.2 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemal Badung Tahun ajaran 2019/2020?.
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *project based learning* dengan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2019/2020?.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu

- 1.5.1 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *project based learning* pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemal Badung Tahun ajaran 2019/2020?
- 1.5.2 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2019/2020?
- 1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok yang dibelajarkan melalui model

pembelajaran *project based learning* dengan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Abiansemai Badung Tahun Ajaran 2019/2020?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya dalam kompetensi pengetahuan IPA melalui model pembelajaran *project based learning* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti lain.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Diterapkannya model pembelajaran *project based learning* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan

inovatif. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kompetensi pengetahuan IPA secara optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

Diterapkannya model pembelajaran *project based learning* diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran serta dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurang optimalnya penguasaan materi pembelajaran khususnya dalam penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Diterapkannya model pembelajaran *project based learning* diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menyusun suatu program pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti lain

Diterapkannya model pembelajaran *project based learning* bagi peneliti lain adalah menjadi masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.