

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pesat di berbagai aspek kehidupan. Di dunia pendidikan, sekolah dituntut untuk terus meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Pendidikan juga berperan penting dalam membangkitkan semangat masyarakat untuk maju dan keluar dari ketertinggalan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan merupakan suatu upaya yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Hal ini mencakup penguatan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Evinna, 2017).

Pendidikan dipandang sebagai sektor utama yang bertanggung jawab dalam menyiapkan generasi penerus bangsa. Untuk itu, Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) telah merumuskan kerangka pembelajaran global yang dikenal dengan istilah 4C, mencakup: 1) *Critical Thinking* atau kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, 2) *Communication* yaitu kemampuan dalam berkomunikasi secara efektif, 3) *Creative Thinking* atau kreativitas dan inovasi, serta 4) *Collaboration* atau kemampuan bekerja sama. Ke depannya, praktik pendidikan dan pembelajaran di Indonesia akan lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi (Kusmiarti & Yuniati, 2020).

Salah satu keterampilan esensial abad ke-21 adalah kemampuan berkolaborasi. Kolaborasi merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan perencanaan dan kerja sama, interaksi antarindividu, serta partisipasi aktif dalam diskusi yang menghargai perbedaan pandangan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Rahayu, 2019). Dengan demikian, pembelajaran berbasis kolaborasi mendorong peserta didik untuk bekerja dan belajar secara bersama-

sama serta terlibat dalam kegiatan yang bermakna guna menghasilkan ide-ide yang konstruktif. Beberapa indikator yang mencerminkan keterampilan kolaborasi dalam konteks pembelajaran meliputi: 1) kemampuan bekerja sama, 2) tanggung jawab individu dan kelompok, 3) kemampuan untuk mencapai kompromi, 4) keterampilan komunikasi, serta 5) fleksibilitas dalam menghadapi dinamika kerja kelompok (Trilling & Fadel, 2009).

Dalam dunia pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk berkolaborasi, di mana individu dituntut untuk menyelesaikan masalah secara bersama dalam suatu kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Greenstein yang menyatakan bahwa peserta didik di abad ke-21 perlu menguasai pengetahuan, memiliki keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta dapat berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif. Namun, kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dan realitas yang terjadi di lapangan (Sugiyarti & Arif, 2018).

Pada kurikulum merdeka itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu hasil belajar 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)

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

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari disiplin ilmu sains yang berasal dari kata dalam bahasa Latin “*scientia*” yang berarti “saya tahu.” Istilah *science* sendiri mencakup dua cabang utama, yaitu *social sciences* (ilmu-ilmu sosial) dan *natural sciences* (ilmu-ilmu alam). Menentukan definisi IPA secara tepat bukanlah hal yang mudah, karena seringkali tidak mampu merepresentasikan secara menyeluruh makna dari sains itu sendiri. Menurut H.W. Fowler, IPA dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan terumuskan, berkaitan dengan fenomena alam, serta didasarkan pada observasi dan penalaran (Trianto, 2012). Menurut Astawan dan Agustina, (2020) 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. Proses pembelajaran IPA bersifat ilmiah, ditandai dengan pendekatan yang empiris, sistematis, dan logis, serta menekankan pada pembentukan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, apresiasi terhadap bukti, kesabaran, sikap kritis, ketekunan, kreativitas, dan kemampuan berinovasi (Lukum, 2015). Selain itu, pembelajaran IPA juga dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, sehingga memperkuat kemampuan mereka dalam menerima, menyimpan, serta menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di SD Gugus I Gusti Ngurah Rai pada tanggal 15 Mei 2025, menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas. Sikap kolaborasi antar peserta didik sebenarnya telah terjalin, terlihat dari adanya interaksi antar peserta didik, namun interaksi tersebut sering kali tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada saat diskusi kelompok, masih ditemukan peserta didik yang berbicara sendiri, bermain, kurang fokus, serta belum mampu bekerja sama secara optimal dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang termotivasi, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun mengajukan pertanyaan. Proses pembelajaran yang cenderung monoton, seperti hanya mencatat, membaca, dan mendengarkan

penjelasan guru tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, turut memperkuat rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah bervariasi, seperti ceramah, diskusi, dan praktikum. Namun, penerapan metode-metode tersebut belum berjalan secara optimal. Metode ceramah cenderung menyebabkan siswa kurang aktif karena siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Pada saat kegiatan diskusi, hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengemukakan pendapat, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan hanya bergantung pada jawaban teman, sehingga belum mampu menemukan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Pada kegiatan praktikum, siswa hanya mengikuti petunjuk yang diberikan tanpa mampu menghasilkan karya nyata yang merupakan hasil pemikiran dan kreativitas mereka sendiri.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya kreativitas, serta kecenderungan siswa bersikap pasif dalam pembelajaran IPA. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan, sehingga memengaruhi ketuntasan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA. Hal ini diperparah dengan masih seringnya guru menggunakan model pembelajaran yang monoton, serta jarang penerapan model pembelajaran berkelompok yang berorientasi pada pemecahan masalah. Pada pembelajaran IPA, khususnya materi biologi, siswa merasa bosan karena guru lebih banyak menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar dan penyampaian materi dilakukan secara singkat, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran secara mendalam.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar IPA siswa, di mana masih terdapat peserta didik yang belum mencapai target minimal penguasaan 90% sesuai dengan Pedoman Acuan Patokan (PAP). Hal ini diperkuat dengan data hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai yang menunjukkan bahwa sebesar 42% siswa telah memenuhi syarat minimal penguasaan PAP, sedangkan 58% siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 90% sesuai dengan PAP. Menyikapi permasalahan tersebut, perlu diupayakan peningkatan

aktivitas, partisipasi, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif guna menumbuhkembangkan keterampilan kolaborasi serta meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Permasalahan juga diduga muncul karena dalam praktik pembelajaran saat ini, kegiatan belajar cenderung bersifat pasif. Pendidik masih sering menempatkan dirinya sebagai pusat pengetahuan dan satu-satunya sumber informasi, sehingga menciptakan jarak dengan peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan tidak menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Di era pendidikan abad ke-21, pendekatan seperti ini sudah seharusnya ditinggalkan. Guru tidak lagi hanya bertugas sebagai penyampai informasi (*transfer of knowledge*) atau berperan secara dominan (*teacher centered*), melainkan menjadi fasilitator dan mediator pembelajaran yang aktif, yang mampu memotivasi, membimbing, serta membuka ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan zaman. Model *Project Based Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengembangkan keterampilan kolaborasi, serta mendorong pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Rusman, 2017). Dengan model ini, siswa diberi kesempatan untuk belajar melalui proyek nyata, bekerja sama dalam tim, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok, yang pada akhirnya mendukung pencapaian profil lulusan.

Project Based Learning merupakan salah satu model proyek berasal dari gagasan Jhon Dewey tentang konsep "*learning by doing*" yaitu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuan (Rambing, 2022). PjBL adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang memberi kebebasan pada peserta didik untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaborasi, dan pada akhirnya

menghasilkan suatu hasil produk. Proyek ini dimulai dengan menggerakkan pertanyaan yang membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam merancang kegiatan pembelajaran di bawah bimbingan guru yang meliputi kegiatan investigasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Model pembelajaran berbasis proyek juga mengacu pada filosofis konstruktivisme yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman yang nyata. Belajar menurut pandangan konstruktivisme adalah proses aktif yang berkesinambungan (Utama, 2017).

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan proyek atau aktivitas sebagai sarana utama. Dalam prosesnya peserta didik terlibat dalam eksplorasi, elaborasi, evaluasi, interpretasi, serta sintesis informasi guna membangun pemahaman konsep yang beragam. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang unik, pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang bagi mereka untuk mendalami materi melalui cara-cara yang bermakna sesuai dengan karakteristik pribadinya, serta memungkinkan mereka bekerja sama secara kolaboratif dalam melakukan percobaan atau kegiatan pembelajaran.

Model *Project Based Learning* dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan penerapan model yang tepat mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, aktif, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Dalam konteks ini, *Project Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran yang terlibat secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek secara kolaboratif.

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi penting yang dapat dikembangkan melalui penerapan *Project Based Learning*. Menurut Johnson (2020), keterampilan kolaborasi adalah kemampuan individu untuk

bekerja sama secara efektif dalam kelompok melalui komunikasi, tanggung jawab bersama, dan saling ketergantungan positif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Trilling dan Fadel (2021) menyatakan bahwa kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21 yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek dan kerja tim. Aktivitas proyek, peserta didik terbiasa berdiskusi, berbagi peran, serta menyelesaikan permasalahan bersama, sehingga keterampilan kolaborasi berkembang secara optimal.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Menurut Arsyad (2017), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan memperjelas penyampaian informasi. Salah satu media yang efektif digunakan adalah media audio visual, karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami melalui kombinasi gambar dan suara. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Mengombinasikan model *Project Based Learning* dan media audio visual, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Kombinasi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik secara berkelanjutan melalui aktivitas belajar yang menuntut kerja sama dan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan kolaborasi siswa di era pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang masih bersifat pasif dan berpusat pada guru tidak lagi relevan dengan tantangan pendidikan saat ini. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, salah satunya adalah model *Project Based Learning* yang diyakini mampu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang ada.

Penerapan model PjBL, peserta didik diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, bekerja sama dalam tim, memecahkan masalah secara kolaboratif, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk mengangkat isu tersebut ke dalam sebuah penelitian ilmiah.

Mempertimbangkan pentingnya pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi serta meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti merasa perlu menyusun sebuah proposal tesis. Judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah: **“Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai.”** Judul ini dipilih karena secara langsung merefleksikan fokus penelitian, yaitu untuk mengetahui sejauh mana penerapan model PjBL dapat memberikan pengaruh positif terhadap dua aspek penting dalam pembelajaran, yakni kemampuan kolaboratif dan pencapaian hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang penelitian terkait hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa dapat diidentifikasi beberapa masalah.

1. Siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran di kelas.
2. Penggunaan metode ceramah yang terlalu dominan dalam pembelajaran.
3. Siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA.
4. Belum maksimalnya dalam menggunakan alat bantu/media dalam kegiatan belajar mengajar
5. Keterampilan kolaboratif siswa masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut.
6. Hasil belajar siswa di bidang IPA masih perlu ditingkatkan.
7. Kegiatan pembelajaran belum terhubung dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, perlu ditetapkan batasan masalah guna memfokuskan penelitian pada pokok-pokok permasalahan utama sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih optimal. Mengingat kompleksitas permasalahan terkait hasil belajar IPA dan keterampilan kolaborasi siswa, penelitian ini akan difokuskan hanya pada beberapa aspek tertentu.

1. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dengan menguji pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan audio visual
2. Penelitian ini terbatas pada upaya meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif serta keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan mengenai penelitian ini dapat dirumuskan beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh secara simultan penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai ?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai ?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh secara simultan penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap

Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penerapan model *Project Based Learning* Berbantuan Audio Visual terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan di masa depan. Selain itu, diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang akan datang, sehingga memberikan dampak positif dalam kemajuan bidang pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan tertarik dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif mereka, serta meningkatkan hasil belajar di bidang IPA. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks yang lebih nyata dan bermanfaat bagi perkembangan akademis mereka di masa depan

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat memperoleh pengalaman baru serta menemukan solusi dalam pembelajaran IPA yang lebih menarik. Hal ini juga bertujuan untuk memperkaya ragam model pembelajaran yang dapat digunakan, sehingga menciptakan variasi yang

dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas

c. Bagi Sekolah

Hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam upaya memperbaiki rapor mutu sekolah di masa yang akan datang. Dengan temuan ini, sekolah dapat merancang strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan standar pendidikan dan memperbaiki berbagai aspek yang masih perlu diperbaiki, sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan akademik dan kualitas lulusan

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang berguna bagi peneliti lain yang memiliki fokus serupa, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran selama kegiatan mengajar. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam, serta memberikan inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks yang lebih luas.

