

BAB I

PENDAHULUAN

Bab kali ini dirincikan enam hal pokok yaitu: (1) latar Belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian

1.1 Latar Belakang

Perkembangan modern memiliki dampak yang sangat besar pada bidang pendidikan. Sains dan teknologi pasti akan terus berkembang sepanjang waktu. Kemajuan peradaban saat ini, ketika fokus eksistensi sehari-hari telah beralih ke teknologi, penerangan, komputasi, dan komunikasi, akan terus memiliki pengaruh langsung pada eksistensi manusia di abad ke-21 secara keseluruhan. (Indarta *et al.*, 2021). Abad ke-21 dikenal sebagai *knowledge age*, di mana seluruh aspek eksistensi semakin bergantung pada pengetahuan dan keterampilan berbasis penerangan. Oleh karena itu, sangat krusial bagi pendidikan untuk terlekat dengan tuntutan jaman terutama pada jenjang paling patokan.

Pendidikan pada jenjang sekolah patokan merupakan fondasi utama dalam membentuk pola pikir, karakter, dan pemahaman patokan siswa terhadap berbagai ilmu pengetahuan. Dalam konteks ini IPS merupakan salah satu substansi yang

mempunyai andil krusial dalam pembentukan karakter dan pemahaman siswa terhadap eksistensi sosial, budaya, ekonomi, dan politik di sekitarnya. IPS tidak hanya mengajarkan faktafakta historis dan geografis, tetapi juga bertujuan membentuk warga negara yang kritis, demokratis, dan bertanggung jawab. IPS di level sekolah patokan tidak boleh dipandang sebelah mata, sebab pada tahap inilah fondasi awal pemahaman sosial siswa dibentuk. IPS tidak hanya bertujuan untuk memindahkan pengetahuan faktual, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis sejak usia dini. Namun, realitas di lapangan mengindikasikan bahwa IPS sering kali masih bersifat monoton, tekstual, dan menitikberatkan pada hafalan. Akibatnya, siswa condong mengalami kejenuhan, kurang terlibat secara giat, serta tidak mempunyai pemahaman konseptual yang mendalam terhadap materi yang dipelajari (Nurhayati *et al.*, 2023). Suasana ini sungguh ironis, mengingat esensi IPS yang justru menekankan pada pengembangan pemahaman konsepsi sosial dan karakter warga negara yang kritis dan giat sebagai terlihat dari invensi internasional.

Hal ini searah dengan tujuan pendidikan IPS yang berfokus pada pemahaman konsepsikonsepsi sosial dan membentuk karakter peserta didik untuk selaku warga negara yang kritis dan giat. Meskipun Indonesia tidak berpartisipasi dalam ICCS (*internasional civic and citi zenship*) hasil dari ICCS 2016 mewariskan gambaran tentang hambatan yang dihadapi Indonesia dalam pendidikan IPS. ICCS 2016 mengindikasikan bahwa siswa Indonesia condong mempunyai pengetahuan terbatas tentang keterlibatan yang rendah dalam isu-isu sosial dan politik (Muller *et al.*, 2016). Secara lebih rinci hambatan ini dapat diuraikan selaku beberapa poin krusial. Hambatan utama yang dihadapi adalah pertama, kurangnya pemahaman

siswa mengenai nilai-nilai demokrasi yang mencerminkan kurangnya integrasi antara teori dan praktik dalam IPS. Kedua, terdapat ketimpangan dalam keberhasilan pendidikan yang sangat dipengaruhi oleh latar belakang sosioekonomi siswa, dimana siswa dari keluarga dengan suasana ekonomi lebih baik mempunyai akses yang lebih besar terhadap pendidikan bermutu (Pratama *et al.*, 2021). Ketiga, IPS yang kurang menekankan pada keterlibatan giat siswa dalam isu-isu sosial dan politik, sehingga mereka kurang terlatih untuk berpikir kritis dan bertindak sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Rosnaeni, 2021). Keempat, meskipun kurikulum IPS sudah mencakup topik kewarganegaraan, yang digunakan masih condong teoritis dan belum cukup menekankan pada pengembangan sikap sosial serta keterampilan untuk berpartisipasi dalam eksistensi sosial (Sutarto, 2022). Untuk mengatasi hambatan tersebut, Indonesia perlu memperbaiki kurikulum dengan fokus pada peningkatan pengetahuan, memperkuat akses pendidikan yang setara, serta menguatkan giat yang dapat memacu keterlibatan siswa dalam masyarakat. Seikatan dari itu, pendidikan IPS di Indonesia ditargetkan dapat membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga bertanggung jawab dan siap berpartisipasi giat dalam eksistensi sosial dan politik (Yusmar & Fadilah, 2023). Melihat urgensi perbaikan ini, krusial untuk memahami suasana nyata di lapangan sebagai patokan perumusan solusi yang tepat.

Beracuan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang diselenggarakan pada SD Gugus VII Kecamatan Denpasar Utara, ditemukan bahwa sebelumnya belum ada penelitian yang meneliti tentang pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS ditinjau dari minat dan beberapa dimensi krusial yang terkait dengan berbagai aspek yang

memengaruhi mekanisme. Faktafakta ini digunakan untuk mengtelaaah elemen yang memengaruhi mutu pendidikan di SD Gugus VII Kecamatan Denpasar Utara. Data di sekolah ini akan selaku patokan dalam telaah lebih lanjut, mewariskan gambaran yang lebih jelas mengenai suasana di lapangan, serta selaku acuan dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.

Beracuan temukan bahwa pelajaran IPS masih dianggap sulit oleh sebagian siswa, yang berimbas pada kurangnya hasil yang mereka capai. Invensi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam IPS, di mana rata-rata nilai penaksiran akhir semester (UAS) IPS yang dicapai dari guru kelas V di SD Gugus VII Kecamatan Denpasar Utara, belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan (KKTP). Seikatan dari itu, dapat disarikan bahwa hasil IPS siswa kelas V di SD Gugus VII Kecamatan Denpasar Utara masih tergolong rendah. Jika kesenjangan tersebut dibiarkan dapat berimbas terhadap pemahaman konsepsi IPS siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini dan dapat memaksimalkan mutu penman IPS salah satunya perlu.

Salah satu yang diyakini mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Project-Based Learning*, berlangsung melalui penyelidikan dan penyelesaian skema nyata. Dalam ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membina keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui keterlibatan giat dalam merancang, mengelola, dan mempresentasikan skema (Rais & Aryani, 2024). Berbeda dengan konvensional adalah pendekatan tradisional yang bersenter pada guru, dimana pengetahuan disampaikan melalui ceramah dan siswa berandil pasif sebagai pendengar. Meskipun efisien untuk menyampaikan materi secara cepat, metode ini seringkali gagal memacu keterlibatan siswa, membatasi

pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan mengadakan materi terasa kurang relevan. Oleh karena itu, pendekatan ini selaku sangat berlawanan dengan kontekstual, yang justru menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa agar selaku lebih bermutu dan Interaktif. (Sahkholid Nasution, 2012).

Project-Based Learning dalam IPS mampu memaksimalkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap konsepsi yang dipelajari, karena siswa membina sendiri pengetahuannya melalui eksplorasi dan wawasan langsung. *Project-Based Learning* hadir sebagai salah satu inovatif yang terbukti mampu memaksimalkan partisipasi giat siswa dalam mekanisme. Dalam ini, siswa didorong untuk melalui eksplorasi, kolaborasi, serta penyelesaian skema yang relevan dengan eksistensi mereka. *Project-Based Learning* menekankan pada bermutu, dimana siswa membina sendiri pengetahuannya melalui wawasan langsung, sehingga pemahaman konsepsi selaku lebih mendalam dan berkesan (Aulia, 2024).

Namun demikian, *Project-Based Learning* dalam IPS perlu didukung oleh media yang sesuai. Dalam hal ini, media Interaktif mempunyai potensi besar dalam memfasilitasi pemahaman konsepsi konsepsi abstrak dalam IPS, khususnya di jenjang sekolah patokan. Media Interaktif adalah media digital yang dirancang untuk memungkinkan siswa berkoneksi langsung dengan materi melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video. Media ini tidak hanya menyampaikan penerangan, tetapi juga memacu partisipasi giat siswa melalui fiturfitur Interaktif seperti kuis, simulasi, dan aktivitas berbasiskan skema (Rahman & Nyoman, 2022).

Di sisi lain, penelitian yang menyelidiki kombinasi *Project-Based Learning* dan media Interaktif dalam IPS, dengan mempertimbangkan elemen minat siswa, masih sangat terbatas. Hal ini mengindikasikan perlunya dilakukan penelitian untuk

mengisi celah tersebut dan memaksimalkan mutu IPS di level sekolah patokan. Untuk meyangga keberhasilan berbasiskan skema, diperlukan media yang tepat untuk menyokong siswa memahami materi dan menyajikan penerangan dengan cara yang memikat. Dalam hal ini, media Interaktif selaku pilihan yang sangat potensial. Media Interaktif memungkinkan siswa untuk berkoneksi langsung dengan konten melalui fitur multimedia seperti gambar, video, animasi, dan simulasi. Selain itu, media Interaktif dapat diselaraskan dengan gaya siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Munir, 2012; Hidayat & Widodo, 2020).

Elemen lain yang tidak tunduk krusial dalam mematok pemahaman siswa terhadap konsepsikonsepsi ilmu sosial selain *Project-Based Learning* adalah minat (Adi *et al.*, 2024; Isya *et al.*, 2023). Minat mempunyai andil krusial dalam keberhasilan siswa, termasuk dalam substansi IPS. Minat merupakan rasa suka dan perhatian siswa terhadap kegiatan yang memacu keterlibatan giat (Yuliana *et al.*, 2022). Siswa yang mempunyai minat tinggi condong lebih antusias dalam menuruti pelajaran, sementara siswa dengan minat rendah mengindikasikan sikap pasif dan kurang motivasi (Rizky *et al.*, 2021). Selain itu, minat yang tinggi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan hasil yang optimal (Suryani & Ramadhani, 2023). Oleh karena itu, guru memangku andilan krusial dalam menumbuhkan minat siswa agar mereka lebih giat dan semangat dalam menuruti (Syarif *et al.*, 2022).

Seikatan dari itu, penelitian ini memandang perlu untuk meninjau pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif dengan mempertimbangkan minat siswa. Artinya, tidak hanya mengukur pengaruh tersebut secara umum, tetapi juga mengtelaah apakah minat siswa selaku elemen yang memengaruhi keberhasilan dalam memaksimalkan pemahaman konsepsi IPS. Dengan ini,

ditargetkan penelitian mampu mewariskan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam terkait strategi yang komodable dan reseptif terhadap kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, penelitian mengenai pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS ditinjau dari minat siswa selaku relevan dan urgen untuk dilakukan.

Hasil dari penelitian ini ditargetkan dapat mewariskan kontribusi dalam pengembangan strategi IPS yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mampu mengakomodasi keistimewaan dan kebutuhan siswa secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk memverifikasi pengaruh *Project-Based Learning* serta minat berbantuan media Interaktif dalam memaksimalkan pemahaman konsepsi IPS. Oleh sebab itu, penelitian yang berjudul Pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS Siswa SD ditinjau dari minat siswa

1.2 Identifikasi Masalah

Beracuan latar belakang penelitian, dapat dipaparkan bahwa permasalahan yang dikaji yaitu sebagai berikut.

1. IPS di level sekolah patokan masih bersifat monoton dan bersenter pada guru, sehingga siswa kurang giat dan condong menitikberatkan pada hafalan, bukan pemahaman konsepsitual.
2. Kurangnya hasil siswa dalam substansi IPS, sebagaimana terlihat dari nilai UAS siswa kelas V di SD Gugus VII Kecamatan Denpasar Utara yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan (KKTP).
3. Minimnya media Interaktif dalam IPS, padahal media ini berpotensi besar untuk menyokong siswa memahami konsepsikonsepsi abstrak secara lebih memikat

dan menyenangkan.

4. Minat siswa terhadap substansi IPS masih rendah, yang menyebabkan keterlibatan mereka dalam mekanisme juga rendah, sehingga berimbas pada pemahaman konsepsi yang kurang optimal.
5. Belum optimalnya berbasis *Project-Based Learning* dalam IPS, yang sebenarnya mampu memaksimalkan partisipasi giat dan berpikir kritis siswa.
6. Kurangnya penelitian yang menyelidiki kombinasi *Project-Based Learning* dan media Interaktif, terutama jika ditinjau dari variabel minat siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan agar penelitian lebih terfokus dan terarah. Subjek penelitian dipersingkat pada siswa kelas V Gugus Letda made Putra tahun ajaran 2025/2026. Objek penelitian difokuskan pada pengaruh *Project-Based Learning* terhadap pemahaman konsepsi IPS dengan mempertimbangkan minat siswa. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas yaitu *Project-Based Learning*, variabel moderator yaitu minat siswa, dan variabel terikat yaitu pemahaman konsepsi IPS. Materi IPS yang diteliti dipersingkat pada kompetensi patokan tertentu yang sesuai dengan kurikulum kelas V, dengan KD 3.4 yang membahas tentang mengidentifikasi aktivitas ekonomi dan ikatannya dengan akar daya alam di kawasan sekitar. Instrumen penelitian untuk mengukur pemahaman konsepsi menggunakan tes pilihan ganda, sedangkan minat siswa diukur melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun penelitian ini diselenggarakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Aspek lain di luar penelitian seperti elemen keluarga, gaya mengajar guru, maupun suasana psikologis siswa, tidak dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Beracuan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Apakah terdapat pengaruh antara *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS ?
2. Apakah terdapat pengaruh koneksi antara *Project-Based Learning* dan minat terhadap pemahaman konsepsi IPS ?
3. Pada siswa yang mempunyai minat tinggi, apakah terdapat pengaruh antara *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS ?
4. Pada siswa yang mempunyai minat rendah, apakah terdapat pengaruh antara *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS ?

1.5 Tujuan Penelitian

Beracuan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang diajukan peneliti sebagai berikut:

1. Untuk menginsafi pengaruh antara *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS.
2. Untuk menginsafi pengaruh koneksi antara *Project Based Learning* dan minat siswa terhadap pemahaman konsepsi IPS.
3. Untuk menginsafi pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS, pada siswa yang mempunyai minat tinggi.
4. Untuk menginsafi pengaruh antara *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap pemahaman konsepsi IPS, pada siswa yang mempunyai minat

rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini ditargetkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang ditargetkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini ditargetkan dapat mewariskan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian IPS di sekolah patokan. Hasil penelitian ini dapat memperbanyak literatur mengenai pengaruh *Project-Based Learning* berbantuan media Interaktif terhadap minat dan pemahaman konsepsi siswa. Searah dengan gagasan Thomas (2000) bahwa *Project-Based Learning* memacu keterlibatan siswa melalui pemecahan masalah nyata, serta Munir (2012) yang menegaskan media Interaktif mampu memaksimalkan minat melalui fitur multimedia, penelitian ini mewariskan landasan teoritis bagi pengembangan strategi berbasis skema yang lebih inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini mempunyai nilai praktis yang signifikan karena berkaitan langsung dengan peningkatan mutu mekanisme dan hasil di sekolah patokan. Secara khusus, penelitian ini mewariskan manfaat praktis bagi siswa, guru, dan kepala sekolah sebagai pelaku utama dalam dunia pendidikan.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini mewariskan manfaat langsung kepada siswa dalam bentuk wawasan yang lebih giat, menyenangkan, dan relevan. *Project-Based*

Learning memungkinkan siswa untuk melalui keterlibatan dalam skema nyata yang berikatan dengan eksistensi mereka, sehingga selaku lebih kontekstual dan bermutu. Dalam mekanisme ini, siswa tidak hanya memperoleh penerangan dari guru, tetapi berandil sebagai subjek giat yang merancang, meneliti, dan membereskan skema secara mandiri maupun bergrup. media Interaktif yang menyertai *Project-Based Learning* juga memperkuat keterlibatan siswa dalam memahami konsepsikonsepsi IPS yang abstrak atau sulit dipahami melalui penjabaran konvensional. Media Interaktif seperti video, animasi, simulasi, dan kuis digital menyokong siswa membina pemahaman secara visual dan dinamis. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan gaya visual atau kinestetik, karena mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi konten secara langsung melalui andilgkat digital.

2. **Bagi Guru**

Penelitian ini mempunyai nilai praktis yang signifikan, terutama bagi para guru dalam memaksimalkan mutu. Hasil penelitian ini dapat selaku acuan empiris yang kuat bagi guru, khususnya guru IPS di sekolah patokan, dalam mengadopsi dan mengenakan strategi inovatif. Penelitian ini mewariskan panduan yang terperinci mengenai implementasi *Project-Based Learning*. Guru dapat mempelajari prosedurprosedur praktis, mulai dari andilcangan skema yang relevan, pembimbingan siswa selama mekanisme investigasi, hingga penaksiran hasil skema. Seikatan dari itu, guru dapat beralih dari metode pengajaran yang bersenter pada guru (*teachercentered*) selaku metode yang bersenter pada siswa (*studentcentered*), yang memacu partisipasi giat dan kemandirian siswa. Ini secara khusus menyoroti krusialnya media Interaktif

sebagai alat pendukung. Guru akan memperoleh wawasan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk memvisualisasikan konsepsi konsepsi IPS yang abstrak, seperti mekanisme pemerintahan, dinamika sosial, atau gejala ekonomi. Media Interaktif seperti video edukasi, simulasi, dan kuis digital tidak hanya mengadakan materi lebih memikat, tetapi juga menyokong siswa dengan gaya visual dan kinestetik untuk membina pemahaman yang lebih solid dan berkesan.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini ditargetkan dapat selaku acuan dan pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin menyelidiki lebih dalam mengenai pengaruh *Project-Based Learning*, faatan media Interaktif, serta pengaruh berbagai elemen individu seperti minat terhadap pemahaman konsepsi IPS siswa. Dengan menyajikan data empiris mengenai keterkaitan antara *Project-Based Learning* dan pemahaman konsepsi IPS, penelitian ini dapat menyokong peneliti lain dalam memupuk kerangka konsepsitua yang lebih luas dan kontekstual di bidang pendidikan patokan. Selain itu, penelitian ini juga menggagas peluang bagi kajian lanjutan yang ingin mengaplikasikan serupa pada substansi lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau kawasan dengan keistimewaan khusus. Peneliti lebih lanjut dapat memperluas variabel yang digunakan, mengkombinasikan kuantitatif dan kualitatif, atau memverifikasi minat media digital berbasiskan skema dalam konteks pendidikan abad ke21. Seikatan dari itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperbanyak khasanah keilmuan serta memperluas cakupan penelitian dalam bidang.

4. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan di level satuan pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai patokan dalam merumuskan strategi pengembangan mutu sekolah. Data dan invensi dari penelitian ini dapat selaku bukti empiris bahwa berbasis skema dan faatan media Interaktif mampu memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam substansi IPS. Beracuan hal tersebut, kepala sekolah dapat menginisiasi program peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan atau lokakarya tentang *Project-Based Learning* dan teknologi. Selain penguatan kompetensi guru, kepala sekolah juga dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengemas kebijakan pengadaan sarana dan prasarana berbasis teknologi. Pengembangan laboratorium digital sederhana, pengadaan LCD, tablet, atau akses internet yang memadai dapat selaku prosedur konkret untuk meyangga implementasi berbasis skema.

