

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan potensi siswa baik kecerdasan, bakat, atau keterampilan (Shoimin 2014: 15). Pendidikan tidak hanya mengembangkan pengetahuan saja melainkan diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi siswa dan keterampilan siswa yang berguna bagi masa depan. Pendidikan yang dijalankan disekolah merupakan proses yang bertujuan untuk membentuk sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta mengembangkan keterampilan siswa sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian, pendidikan akan membentuk manusia yang berkembang secara utuh. Seperti yang kita ketahui bahwa seiring dengan berjalannya waktu, kurikulum terus mengalami perubahan. Saat ini diterapkan kurikulum merdeka yang merupakan kurikulum baru dengan menggunakan sistem pembelajaran beragam.

(Sherly dkk, 2021) menyatakan bahwa konsep merdeka belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian merdeka. Pada kurikulum merdeka, fokus utamanya yaitu kepada siswa, sementara guru sebagai fasilitator. Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang baru pada kurikulum ini memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Namun pada kenyataannya, saat ini hasil belajar IPAS siswa masih rendah.

Bundu (2006:17) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan tolok ukur atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN 3 Sidigede dengan rata-rata hasil nilai ulangan harian IPAS 40 % masih belum memenuhi KKM yang ditentukan 68, hal ini dapat dilihat sebanyak 8 siswa dari 20 siswa berada di bawah KKM. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas penjelasan materi, pemberian contoh dan soal-soal sebagai latihannya. Dengan proses pembelajaran seperti itu, mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan tidak ada aktivitas siswa yang sangat berperan. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dicarikan solusi agar hasil belajar IPAS yang dilaksanakan dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar IPAS.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diberikan solusi dengan menerapkan model Project Based Learning berbantuan media konkret. Menurut Fathurrohman (2016), *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. Karakteristik model pembelajaran project based learning selalu dimulai dengan menemukan apa sebenarnya pertanyaan mendasar, yang nantinya akan menjadi dasar untuk memberikan tugas project bagi siswa. Media konkret dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berwujud, tampak, nyata, benar-benar ada yang bisa diperhatikan dengan menggunakan alat indra dan siswa tidak menghayal dengan apa yang dipelajarinya

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu tentang hasil belajar oleh Muakhirin (2014) hasil penelitian menunjukkan salah

satu pendekatan inkuiri yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA anak usia sekolah dasar yaitu dengan melakukan pengamatan serta percobaan-percobaan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa. Sedangkan tentang *Project Based Learning* oleh Faizah Umi (2015) hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan keterampilan proses pembelajaran tematik kelas IV SDN Seworan, Kecamatan Wonosegoro, kabupaten Boyolali, sebesar 26% pada siklus 1 dan 30,67% pada siklus 2. Sedangkan tentang media konkret oleh Carlucy dkk, (2018) menunjukkan bahwa perolehan hasil perhitungan analisis data menunjukkan bahwa rata-rata GSn kompetensi pengetahuan IPA siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model inkuiri berbantuan media inkuiri adalah 0,57 dan rata-rata GSn kompetensi pengetahuan IPA siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional adalah 0,44. Dengan demikian terdapat pengaruh kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Gugus IV Kuta Selatan yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media konkret pada tema tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan Model *Project Based Learning* Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 3 Sidigede.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa kelas V SDN 3 Sidigede setelah diterapkan model *Project Based Learning* menggunakan media konkret?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS kelas V SDN 3 Sidigede dengan diterapkan model *Project Based Learning* menggunakan media konkret ?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa kelas V SDN 3 Sidigede setelah diterapkan model *Project Based Learning* menggunakan media konkret.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS setelah diterapkan model *Project Based Learning* menggunakan media konkret siswa kelas V SDN 3 Sidigede.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dijabarkan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar terhadap hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *project based learning* menggunakan media konkret.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi siswa dan guru, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dan dapat dijadikan bahan untuk meneliti lebih lanjut mengenai hasil belajar IPAS pada pelaksanaan praktikum yang dapat dikembangkan guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam kehidupan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini siswa mendapatkan pengalaman belajar dengan terciptanya kondisi yang berbeda dimana siswa merasa belajar

merupakan suatu kebutuhan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memotivasi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menjadi referensi guru dalam melakukan variasi pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini meneliti tentang penerapan model project based learning menggunakan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 3 Sidigede.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 20 siswa dan guru kelas V SDN 3 Sidigede.

1.6 Definisi Operasional

Definisi konseptual merupakan proses pemberian definisi teoritis atau konseptual pada suatu konsep. Definisi konseptual ini suatu definisi dalam bentuk yang abstrak. Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktifitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.6.2. Model pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai

motivator dan fasilitator. Sintaks model *Project Based Learning* adalah (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) menyusun perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal penyelesaian proyek, (4) monitoring dan pemantauan, (5) penyusunan hasil penyelesaian proyek, (6) mengevaluasi proses dan hasil proyek.

1.6.3. Media Konkret

Media Konkret adalah media yang sifatnya nyata atau benar-benar ada yang dapat dilihat dan diraba. Dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membangkitkan ide atau gagasan yang bersifat konseptual sehingga mengurangi kesalahan pemahaman siswa. Media konkret yang digunakan meliputi magnet, benda-benda yang dapat ditarik magnet dan tidak dapat ditarik magnet, alat-alat elektronik yang ada di kelas.