

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Artinya Undang-Undang tersebut mengatakan bahwa pendidikan sebagai pembentukan karakter.

Sebagai sutradara pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan apa isi buku atau referensi lain yang menjadi pegangan/pedoman. Tetapi, guru juga harus dapat merencanakan pembelajaran dengan baik dari metode yang digunakan, model pembelajaran, pengelolaan kelas, pendekatan yang digunakan, hingga media pembelajaran dan alat peraga yang akan membantu jalannya pembelajaran dengan tujuan membuat anak senang, aktif atau dengan kata lain kelas menjadi hidup. Kompetensi yang dimiliki guru menunjukkan kualitasnya dalam mengajar. Kompetensi tersebut terwujud dalam penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai guru. Artinya guru tidak hanya pandai dalam segi pengetahuan, namun juga pandai mentransfer ilmunya kepada siswa.

Perkembangan teknologi tidak boleh melunturkan kearifan lokal. Jika perkembangan teknologi tidak bisa dimanfaatkan dengan baik akan membawa pengaruh buruk, terutama pada anak usia sekolah. Satu dari sekian dampak buruk adalah lunturnya rasa cinta tanah air dan cinta akan budaya daerah. Salah satunya adalah kearifan lokal di daerahnya sendiri. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan untuk memperkenalkan potensi daerahnya kepada siswa. Guru memperkenalkan kearifan lokal tersebut agar siswa mengenal dan tertarik dengan kearifan lokal yang ada didaerahnya sendiri.

Seiring berkembangnya zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Guru

tidak lagi mengajar konvensional, tetapi harus kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Sehingga mampu berperan sebagai fasilitator yang menyenangkan bagi kebutuhan siswa. Guru sebagai fasilitator dalam mencukupi kebutuhan siswa, harus dapat menyajikan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Prehanto, dkk (2021: 33) menjelaskan bahwa “Penggunaan model pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan stimulasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga berdampak meningkatkan kualitas pendidikan”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di tiga sekolah dasar pada Gugus Kartini Kecamatan Mayong, yaitu: (1) Gugus Kartini (SD Negeri 3 Pancur) dilakukan pada hari Senin tanggal 6 November 2023 di kelas VI, (2) Gugus Kartini (SD Negeri 1 Pancur) pada hari Selasa tanggal 7 November 2023, dan (3) Gugus Ahmad Dahlan (SDIT Manba’ul Ulum) dilakukan pada hari Rabu tanggal 8 November 2023 di kelas VI. Hasil wawancara dari tiga Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kelas VI tema 5 yaitu Wirausaha sub tema 2 Usaha di Sekitarku tidak menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya ceramah dan penugasan. Model pembelajaran juga belum bervariasi. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang menarik siswa. Mayoritas siswa hanya sekedar membaca dan menghafal. Ketika diberikan penilaian formatif, hasil belajar masih rendah. Siswa perlu adanya pengembangan model belajar dari guru untuk meningkatkan hasil dan minat belajarnya.

Di SDN 1 Pancur kelas VI jumlah siswa 19 yang terdiri dari laki-laki 10 dan perempuan 9. Data awal 7 siswa mencapai KKM dan 12 siswa di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Artinya presentase pencapaian hasil belajar materi IPS hanya 36,84%. Di SD Negeri 3 Pancur kelas VI jumlah siswa 15 terdiri 6 laki-laki dan 9 perempuan. Data awal menunjukkan 4 siswa mencapai KKM dan 11 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Artinya presentase keberhasilan materi IPS hanya mencapai 26,67%. Di SDIT Manba’ul Ulum kelas VI jumlah siswa 13 yang terdiri laki-laki 7 dan perempuan 6. Menunjukkan 3 siswa mencapai KKM dan 10 siswa di bawah KKM yang telah

ditentukan sekolah yaitu 70. Artinya presentase keberhasilan materi IPS hanya mencapai 23,08 %.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik (Samlawi dan Maftuh, 2001: 45). Ulya (2012: 21) mengemukakan bahwa “sosial pembelajaran, guru masih mendominasi pembelajaran”. Saat ini model pembelajaran yang digunakan disekolah dasar lebih berorientasi pada peningkatan aspek kognitif tanpa mengutamakan aspek sosial dan ekonomi khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Asmahasanah, 2018: 14). Selain media, model pembelajaran juga harus diperhatikan. Model ini dapat mendukung siswa memecahkan masalah dan tercapainya kompetensi yang diharapkan. Hal ini didukung oleh pendapat Duke (2021: 164) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Project -based learning (PjBL)* meningkatkan kemungkinan bahwa proyek akan mendorong pembelajaran di seluruh unit dan memberikan ruang siswa untuk terlibat dengan pembelajaran. Model PjBL memiliki kelebihan, antara lain: 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya (Djamarah&Zain, 2011:83)

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, mendorong peneliti untuk mengambil penelitian berjudul “Pengembangan Model *Project Based Learning (PjBL)* Berbasis Kearifan Lokal Materi Wirausaha IPS kelas VI SD Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara” fokus materi tema 5 sub tema 2 Usaha di Sekitarku.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang mendasari penulis melakukan penelitian sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran konvensional hanya ceramah dan penugasan.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran belum bervariasi .
- 3) Pembelajaran di SD yang masih berpusat pada guru, guru hanya menyampaikan IPS sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual.
- 4) Masih banyak siswa yang tidak mengenal kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah model faktual pembelajaran *Project based learning* di SD?
- 2) Bagaimanakah desain model pembelajaran *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD?
- 3) Bagaimanakah model hipotetik *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD?
- 4) Bagaimanakah model final *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD setelah melalui uji terbatas?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan model faktual pembelajaran *Project based learning* di SD
- 2) Menjelaskan desain model pembelajaran *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD?
- 3) Menjelaskan model hipotetik pembelajaran *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD?
- 4) Menjelaskan model final *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong dapat meningkatkan pemahaman IPS di SD setelah melalui uji terbatas?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu ingin mendapatkan manfaat untuk kontribusi di bidang pendidikan. Adapun lebih rinci manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mafaat teoritis
 - a. Sebagai inovasi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pengembangan model *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong.
 - b. Memotivasi agar senantiasa mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan, asyik, dan mudah.
2. Manfaat praktis
 - a. Melalui proses pembelajaran siswa mampu memecahkan masalah secara mandiri, kreatif, dan dapat bekerjasama dalam kelompok melalui pengembangan model *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong.
 - b. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Project based learning* berbasis kearifan lokal pada materi sesuai kebutuhan.

1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi pengembangan model *Project based learning* berbasis kearifan lokal Mayong ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *PjBL* dapat didefinisikan sebagai sistem belajar yang menghasilkan proyek. Model pembelajaran *PjBL* merupakan model yang menggunakan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dengan beraktivitas secara nyata dalam kehidupan. Model *PjBL* menekankan siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

- b. Model *Project based learning* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan berisikan pembelajaran Tema 5 : Wirausaha, Sub Tema 2: Usaha di Sekitarku.
- c. Model *Project based learning* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dilengkapi dengan proses pembuatan proyek sesuai kearifan lokal Mayong
- d. Pembelajaran model *Project based learning* berbasis kearifan lokal memiliki konstruk di dalamnya yaitu diantaranya:
 - 1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama terkait kearifan lokal
 - 2. Merencanakan proyek berbasis kearifan lokal
 - 3. Membuat jadwal penyelesaian proyek kearifan lokal
 - 4. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek kearifan lokal
 - 5. Mempresentasikan dan menguji hasil proyek kearifan lokal
 - 6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil penyelesaian proyek kearifan lokal.