

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting yang bisa didapatkan oleh setiap individu. Pendidikan yang diterima oleh setiap individu dapat memengaruhi kehidupannya, karena pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman dalam menetapkan tujuan hidup, sehingga akan memberikan mereka pemahaman yang lebih mendalam. Maka dari itu, pendidikan perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta proses pembelajaran peserta didik dapat aktif menumbuhkan potensi diri mereka (Cahyadi *et al.*, 2019).

Salah satu tujuan dari proses belajar siswa yaitu mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar merupakan penilaian yang dilakukan kepada siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Penilaian ini mencakup penilaian terhadap nilai kognitif (pemahaman), efektif (perilaku), psikomotorik (ketrampilan) siswa dengan tujuan fokus pada perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Saragih *et al.*, (2021), hasil belajar merupakan perkembangan kemampuan yang didapat siswa melalui proses pembelajaran, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efisien. Pendekatan pembelajaran yang sebelumnya terfokus pada peran guru (*teacher center*) perlu digantikan dengan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan peran siswa (*student center*). Dengan demikian, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran baik dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, tidak hanya mengajar yang harus dilakukan oleh guru, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran siswa, Serta kemampuan dalam memilih model pembelajaran harus sesuai dengan potensi yang dikuasai guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Cahyadi *et al.*, 2019). Salah satu caranya adalah dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang cocok pada materi yang diajarkan. Strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *EarthEdu*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Sholikhah *et al.*, (2024), penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efek dari model *Project Based Learning* dengan berbantuan media *Round Wheels* terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini dilakukan dengan memakai uji *Independent Sampel T-test* dengan tingkat signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,204 > 2,013$ . Maka hipotesis menunjukkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya model *Project Based Learning* berbantuan media *Round Whelss* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SDN Sumberejo 04.

Penelitian lain yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran adalah penelitian ini dilakukan oleh Kamayani *et al.*, (2013), dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran 3D dengan mereka yang belajar melalui pendekatan konvensional. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa hasil belajar IPA oleh kelompok eksperimen mencapai tingkat yang sangat tinggi, dengan rata-rata mencapai 40,7, sementara siswa dalam kelompok kontrol mencapai tingkat tinggi dengan rata-rata 29,41. Analisis rata-rata kedua kelas tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan dalam pembelajaran IPA di antara siswa kelas IV semester genap di Kecamatan Buleleng, yang mengikuti pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbantuan dengan media 3D dan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini dengan menggunakan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,89 > 2,021$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan dari media 3D memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Kecamatan Buleleng.

Model *Project Based Learning* merupakan suatu pendekatan yang didesain untuk mendorong siswa agar belajar secara mandiri dalam menyelesaikan tantangan atau masalah yang mereka hadapi dan pada akhirnya dapat menciptakan suatu proyek atau karya nyata sebagai bukti dari pencapaian

mereka (Niswara *et al.*, 2019). Sedangkan menurut Kusumaningrum *et al.*, (2020), model pembelajaran *Project Based Learning* didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana peserta didik ditempatkan sebagai pusat perhatian. Pada model pembelajaran ini, peserta didik dapat menciptakan sebuah proyek, yang nantinya akan dilaksanakan baik secara mandiri maupun dengan kolaborasi berkelompok. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu melalui kerjasama. Proyek tersebut menciptakan suatu produk yang nyata, kemudian akan dipresentasikan oleh peserta didik, sehingga nantinya peserta didik akan lebih memahami materi dan dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Faktor penting yang juga memengaruhi hasil belajar siswa yaitu jenis media yang digunakan dan alasan media tersebut dipilih dan dimanfaatkan. Keberhasilan dalam kompetensi hasil belajar perlu disesuaikan dengan kriteria peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Menurut Ekayani (2017), media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi, memicu pemikiran, emosi, dan motivasi peserta didik sehingga mereka terlibat dalam proses belajar. Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih efisien melalui media pembelajaran, siswa tersebut juga dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran, serta media ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengingat materi. Oleh karena itu, peneliti memilih media *EarthEdu* sebagai media pembelajaran IPAS.

Media *EarthEdu* merupakan sebuah alat pembelajaran yang telah dibuat melalui pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dengan fokus utama pada materi perubahan yang terjadi di bumi. Menurut Minalti & Erita (2021), aplikasi *Nearpod* adalah sebuah alat atau program pembelajaran yang bisa dimanfaatkan baik dalam mode daring maupun luring. Aplikasi ini memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, baik dalam bentuk online maupun secara offline. Aplikasi ini menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran seperti papan interaktif, ruang diskusi, soal evaluasi, beragam media dalam bentuk 3D, VR, Video dll. Melalui media ini, peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi secara penuh dalam proses kegiatan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Adapun tujuan dari media *EarthEdu* adalah untuk mengajarkan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan yang lebih mendalam tentang fenomena perubahan yang terjadi di dunia.

Tujuan dari penggunaan model *Project Based Learning* dengan media *EarthEdu* di kelas V adalah untuk menumbuhkan motivasi siswa, pemahaman dan hasil belajar siswa. Adapun tujuan lainnya yakni menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan serta tidak membosankan, selain itu juga model dan media pembelajaran ini memiliki tujuan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, membantunya mengembangkan idenya sendiri dan siswa dapat memahami suatu persoalan dengan mudah. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* ini, siswa nantinya akan diminta untuk membuat sebuah proyek diorama yang berkaitan dengan materi pembelajaran mengenai bumi

berubah, seperti gunung meletus dan gempa bumi. Penggunaan media *EarthEdu* dimaksudkan untuk mempertahankan tingkat keterlibatan siswa. Media ini juga akan dengan daya tarik yang maksimal untuk menarik perhatian siswa. Media ini akan mencakup materi pembelajaran serta kuis untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN 01 Nambangan Lor menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar-mengajar, metode pengajaran konvensional masih digunakan oleh guru, dengan memberikan penjelasan tentang materi yang telah disampaikan dengan secara lisan. Guru menyajikan beberapa latihan soal atau tugas kepada siswa yang mana soal tersebut sudah ada dalam buku paket siswa. Realitas lain di lapangan, beberapa guru masih menggunakan alat bantu atau media yang kurang menarik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga membuat siswa merasa lelah dan kehilangan minat dalam proses belajar. Pembelajaran dengan model konvensional seperti ini belum dapat menghasilkan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa, karena peran guru dalam mengajar lebih dominan daripada keterlibatan aktif siswa. Fakta lainnya menunjukkan bahwa beberapa siswa kelas V kurang serius ketika guru menjelaskan materi, terutama dalam pembelajaran IPAS. Ketika ada tugas kelompok, masih terdapat siswa yang enggan untuk bekerja sama. Beberapa siswa juga kurang aktif dalam bertanya ketika ada materi yang belum mereka pahami. Akibatnya, pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Dengan masalah tersebut akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa terutama pada mata pembelajaran IPAS yang masih belum

mencapai tingkat keberhasilan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75. Maka dari itu, guru perlu meningkatkan kreativitas dalam menentukan model dan media pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang studi pendahuluan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Media *EarthEdu* terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Tahapan pembelajaran yang digunakan adalah model *Project Based Learning*.
2. Media yang digunakan adalah media *EarthEdu* dengan karakteristik media bersifat interaktif.
3. Topik yang dibahas pada penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah.
4. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *EarthEdu* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *EarthEdu* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperkuat informasi tentang pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *EarthEdu* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas V. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai arahan guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V dalam materi bumi berubah yang mencakup sejumlah indikator di antaranya yaitu memahami penyebab bumi berubah karena faktor alam, mencari hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam serta menjelaskan dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media *EarthEdu*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan serta sebagai bahan pandangan dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam upaya untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai pemahaman, pengalaman, dan bekal informasi pada saat kelak terjun ke lapangan.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dibuat untuk siswa agar mampu belajar secara mandiri dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan proyek, dan menciptakan hasil nyata.

2. Media *EarthEdu*

Media *EarthEdu* merupakan sebuah alat pembelajaran yang telah dibuat melalui pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dengan fokus utama pada materi perubahan yang terjadi di bumi.

### 3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS adalah nilai tes yang dicapai melalui ujian, tugas, dan perubahan perilaku saat pembelajaran dengan mencakup pemahaman serta penerapan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial selama proses pembelajaran.

