

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar yaitu apa yang didapat seseorang mengenai tingkat penguasaan materi setelah melalui proses pembelajaran yang bisa diukur melalui tes (Sulikah dkk., 2020). Hasil belajar ini menjadi acuan dalam menentukan kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Tujuan utamanya yaitu untuk menilai dan mengetahui apakah siswa telah memahami informasi yang disampaikan oleh guru atau belum. Hasil belajar mempelajari tentang bagaimana cara individu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungan sekitarnya (Nurlaila Ramadhani dkk., 2023). Menurut Chang (dalam Rosidah & Ainuris, n.d., 2024) mengungkapkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, siswa perlu menunjukkan ketertarikan aktif terhadap materi yang diajarkan dengan cara guru penting dalam mendesain inovasi pembelajaran guna menumbuhkan minat siswa agar ikut berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup pengalaman yang didapat oleh siswa dalam tiga domain utama, antara lain psikomotor, afektif, dan kognitif. Aspek kognitif hasil belajar merujuk pada perolehan nilai melalui tes setelah mereka melakukan proses pembelajaran (Dede Kusnandar, 2019). Hasil belajar kognitif ini menjadi tolok ukur tercapainya tujuan pendidikan, karena kemampuan intelektual siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Pembelajaran perlu dirancang untuk dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir logis.

Dalam hal ini, peran guru dalam mengasah kemampuan berpikir logis siswa pada pelajaran IPAS dapat dilihat dan diukur berdasarkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil belajar IPAS adalah nilai yang didapat setelah siswa menjalani proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu, yang dievaluasi melalui tes hasil belajar.

Mata pelajaran dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD), khususnya di kelas IV salah satunya adalah IPAS, yang tujuannya untuk menumbuhkan keingintahuan dan pemahaman mereka mengenai gejala fenomena alam dan lingkungan sekitarnya. Salah satu materi yang termuat dalam IPAS, tepatnya pada muatan IPS adalah materi keanekaragaman budaya Indonesia. Siswa perlu diperkenalkan mengenai keanekaragaman budaya Indonesia agar mereka tidak hanya memiliki rasa cinta dan bangga terhadap negara mereka sendiri, tetapi juga menjadi individu yang dapat menghargai perbedaan keanekaragaman budaya yang terdapat pada lingkungan sekitar mereka. Untuk itu, peran IPAS sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari, sebab aktivitas yang terjadi menitikberatkan pada masalah nyata yang alami dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan pemaparan tersebut, diharapkan para guru dapat merancang dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai dan tepat dalam menyampaikan materi, karena penggunaan metode yang sesuai akan meningkatkan antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa dan membantu

tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ubudiyah & Hosanah, 2023).

Berangkat dari hasil pengamatan awal yang dilaksanakan di SDN Purwosari khususnya di kelas IV pada 20 November 2024, berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari guru ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran, sering mengobrol dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, dan mereka sulit dalam memahami materi. Kemudian dilakukan wawancara dengan siswa dan ditemukan hasil bahwa siswa menganggap IPAS sebagai pelajaran yang membosankan, karena materinya sebagian besar berupa teori dan memerlukan hafalan yang cukup banyak. Dalam materi keanekaragaman budaya Indonesia, siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, termasuk di dalamnya seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional, maupun makanan daerahnya. Model yang dipakai pada kegiatan pembelajaran adalah model *expository learning*, di mana model ini menitikberatkan pada dominasi guru (*teacher centered*) dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui metode ceramah, kemudian siswa mendengarkan, mencatat, mengajukan pertanyaan pada guru apabila terdapat bagian materi yang belum dimengerti. Tetapi, model pembelajaran ini dirasa masih kurang efektif karena siswa akan menjadi pasif apabila tidak disertai dengan sesi tanya jawab atau diskusi, serta kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Disamping itu, gambar-gambar yang disajikan dalam buku teks terbatas, yang

menyebabkan siswa kesulitan jika hanya dengan membayangkan konsep-konsep yang ada pada materi tersebut, sehingga model pembelajaran ini kurang cocok diterapkan pada pembelajaran yang berbasis keterampilan. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran IPAS sering dianggap membosankan karena siswa hanya terfokus untuk mencatat saja, sehingga pemahaman mendalam siswa pada materi tersebut tidak tercapai secara optimal. Penerapan paradigma pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar mereka. Kondisi ini ditunjukkan dari nilai rata-rata siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia yang masih tergolong rendah.

Pemilihan subjek penelitian di kelas IV didasarkan pada pertimbangan karakteristik perkembangan siswa, dimana siswa kelas IV merupakan tahap peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi di jenjang sekolah dasar. Pada masa transisi ini, siswa mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, mandiri, serta keterampilan sosial yang lebih berkembang. Kembali pada karakteristik awal bahwa siswa kelas IV berada dalam masa peralihan, maka sangat penting untuk memberikan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, bekerja sama dalam kelompok, dan pemecahan suatu masalah. Hal ini sesuai dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana anak mampu berpikir logis, namun masih bergantung pada objek yang sifatnya nyata atau konkret. Adapun alasan pemilihan SDN Purwosari sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, diantaranya sekolah ini telah

menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Kemudian berdasarkan hasil observasi awal bahwa pembelajaran IPAS di SDN Purwosari masih cenderung bersifat konvensional, sehingga hal ini menjadi peluang untuk mengimplementasikan dan mengukur efektivitas model PjBL dengan media diorama. Selain itu, sekolah juga menunjukkan keterbukaan dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga proses implementasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai prosedur.

Berdasarkan hal itu, maka dibutuhkan model pembelajaran dengan berbantuan media yang menarik pada pelajaran IPAS, sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa mengoptimalkan pencapaian kognitif siswa, serta mendorong kemandirian, kreativitas, dan inovatif siswa selama proses pembelajaran adalah model *Project Based Learning* (PjBL) atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek. Menurut Kurniasih & Sani (dalam Nurhadiyati dkk., 2021), *Project Based Learning* adalah sebuah pendekatan yang bersifat inovatif, di mana proses belajar berlangsung secara kontekstual melalui serangkaian aktivitas atau kegiatan yang menantang dan kompleks. Dengan menerapkan model PjBL tersebut, siswa dapat membuat suatu proyek agar materi tersebut dapat dipahami dengan pengalaman (Rahmawati dkk., 2023). Selain penerapan model pembelajaran yang menarik, perlu disertai pula oleh penggunaan media pembelajaran yang juga menarik agar proses belajar lebih optimal.

Di dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media penting untuk membantu memfasilitasi siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Hernawan (dalam Hidayati dkk., 2017) bahwa peran media sangat diperlukan dalam berbagai bentuk pembelajaran supaya tujuan dan kompetensi bisa dicapai secara lebih efektif. Dari pendapat tersebut, maka dikatakan bahwa media akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktif karena media melibatkan interaksi antara guru dengan siswa. Maka, peneliti memilih alternatif media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Adapun media yang digunakan pada penelitian ini yaitu diorama, adalah media visual tiga dimensi berskala kecil yang dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar untuk merepresentasikan suatu kondisi atau pemandangan nyata secara kontekstual (Sapitri dkk., 2021). Diorama ini berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan objek yang akan dibahas dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media diorama membantu meningkatkan antusias serta minat siswa pada proses pembelajaran IPAS, sehingga siswa bisa lebih terhubung ke dalam pemahaman materi (Hidayati dkk., 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menggambarkan peristiwa nyata yang berkaitan dengan konteks pembelajaran.

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan implementasi model pembelajaran PjBL dan penggunaan media Diorama mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Asytri dkk., n.d. (2023) menyimpulkan hasil belajar IPAS siswa dengan model pembelajaran PjBL mengalami peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari hasil posttest yang diperoleh adalah 86,3. Penelitian lain oleh Apriany, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL secara signifikan mempengaruhi capaian hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, yang ditunjukkan dengan hasil t hitung sebesar 3,020 lebih besar dari t tabel yakni 1,66. Sejalan dengan itu, Susanti dkk., (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa pemanfaatan media diorama secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar diperlihatkan dengan nilai t hitung sebesar 4,9604 lebih besar dari t tabel 2,0244. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti pemanfaatan media diorama mempunyai pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar IPAS. Berdasarkan temuan tersebut mengindikasikan implementasi model PjBL dan media diorama bisa meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta dapat memberikan dampak positif khususnya dalam membantu siswa mengidentifikasi bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia.

Berdasarkan sejumlah permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, yang membedakan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu

adalah selain diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model pembelajaran interaktif yang tujuannya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih adaptif, penelitian ini juga mengadopsi media pembelajaran diorama sebagai alat penunjang dalam proses penyampaian materi, sedangkan penelitian sebelumnya hanya terfokus pada penerapan model pembelajaran saja. Model pembelajaran PjBL dengan didukung media diorama sebagai alat bantu visual dalam penelitian ini berpotensi guna meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Dengan media yang sesuai, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengakses informasi, bekerja sama dalam proyek, serta menerapkan konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih efektif. Di samping itu, media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang mengutamakan keterampilan kreatif dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus akan mengkaji pengaruh tambahan dari penggunaan media pembelajaran dalam konteks PjBL, yang membedakannya dari penelitian sebelumnya.

Dengan berbantuan diorama, model PjBL diharapkan bisa membantu siswa dalam mencapai berbagai tujuan pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. Tujuan ini termasuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting dari IPAS, serta menunjukkan penerapan konsep-konsep tersebut dalam konteks kehidupan

sehari-hari. Di samping itu, juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa, membangun sikap positif, serta meningkatkan kesadaran akan hubungan yang saling memberikan pengaruh antara IPAS, lingkungan, dan masyarakat. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Purwosari”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model PjBL berbantuan media diorama pada pelajaran IPAS terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Purwosari.

B. Batasan Masalah

Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar pada materi keanekaragaman budaya Indonesia telah diuraikan pada bagian latar belakang. Fokus pada penelitian ini diuraikan dalam batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dipilih adalah *Project Based Learning* (PjBL)
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah Diorama
3. Hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Purwosari pada materi keanekaragaman budaya Indonesia yang dibatasi pada ranah kognitif

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini memiliki sudut pandang dalam menyelesaikan masalah, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purwosari?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purwosari.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan bisa berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, utamanya di bidang pendidikan. Hasil penelitian ini bisa memperkuat, memperluas, atau mengkaji ulang teori-teori yang relevan dengan topik kajian sekaligus menjadi rujukan bagi studi lanjutan yang mengkaji model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media diorama.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pemanfaatan media diorama ini, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan bisa meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang diajarkan oleh guru, serta mendorong peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa turut mengalami peningkatan yang signifikan.

b. Bagi Guru

Jika hasil penelitian ini mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa, maka bisa digunakan sebagai rujukan dalam pembelajaran IPAS khususnya mengenai materi keanekaragaman budaya Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri untuk mendapatkan jawaban yang pasti apakah terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 4 materi keanekaragaman budaya Indonesia.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan akan memberi pengalaman nyata dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi peneliti lain, serta menjadi acuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran PjBL berbantuan media Diorama dalam pembelajaran IPAS.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (X₁)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam menghasilkan atau menyusun laporan, eksperimen, atau proyek lainnya. Model ini menitikberatkan pada pengembangan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah melalui pelaksanaan suatu proyek yang menghasilkan produk atau karya nyata. PjBL dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat

mendukung pengembangan keterampilan ini, karena siswa berinteraksi dengan materi pelajaran melalui proyek-proyek berbasis pada kehidupan nyata.

Langkah-langkah model pembelajaran PjBL menurut Sucipto (Fadilah dkk., 2023) terdiri dari: 1) Menentukan pertanyaan dasar; 2) Merancang desain proyek; 3) Penyusunan jadwal proyek; 4) Memantau perkembangan proyek; 5) Penilaian hasil proyek; 6) Evaluasi pengalaman

Dalam penerapan model PjBL, siswa akan dihadapkan pada masalah yang relevan dengan materi pelajaran dan memintanya untuk menyelesaikannya melalui pembuatan proyek atau kegiatan yang berfokus pada pertanyaan-pertanyaan dasar terkait masalah yang harus diselesaikan. Pada proses ini melibatkan pencarian, penyelidikan, dan penemuan. Selain itu, siswa akan memperoleh ide baru yang sejalan dengan informasi, konsep atau teori yang telah dipelajari, yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi inovasi yang unik dan berbeda.

2. Media Pembelajaran Diorama (X₂)

Diorama yaitu salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada IPAS kelas IV. Untuk mempresentasikan atau menunjukkan suatu kondisi sehingga tampak nyata, diorama sendiri merupakan representasi pemandangan tiga dimensi kecil. Biasanya media ini terbagi atas berbagai figur atau objek yang diletakkan di atas panggung dengan latar belakang yang digambarkan

sesuai dengan tema materi. Diorama yang digunakan dalam penelitian ini merupakan diorama berbasis digital yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk diorama konkret sebagai tugas proyek siswa. Media diorama berbasis digital ini dirancang melalui *platform online* yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan diorama sebagai hasil tugas proyek siswa ini alasnya terbuat dari kardus yang dibagi menjadi bagian yang digambarkan dengan figur tiga dimensi sesuai dengan setiap provinsi yang ada di Indonesia. Masing-masing dari bagian tersebut dihias dengan latar belakang lukisan yang menggambarkan daerah dengan adat yang dimilikinya menggunakan desain yang menarik, sehingga akan membuat siswa lebih termotivasi dan juga mempermudahnya untuk memahami materi pembelajaran. Diorama tersebut juga dilengkapi dengan miniatur gambar yang mendeskripsikan mengenai bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia, seperti alat musik tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional, pakaian adat, hingga makanan tradisional dari masing-masing provinsi. Dengan adanya media tersebut diharapkan siswa dapat lebih aktif belajar di dalam kelas.

3. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil belajar IPAS merujuk pada perubahan pola perilaku seseorang yang terjadi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS dalam jangka waktu tertentu. Tingkat perubahan ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa ataupun faktor lingkungan sosial. Perubahan ini mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif yakni kemampuan untuk

memahami serta mengimplementasikan konsep-konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari, aspek afektif yang melibatkan munculnya minat, rasa ingin tahu, serta kecintaan terhadap ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta aspek psikomotor yakni kemampuan untuk melakukan kegiatan praktikum dan eksperimen dengan terampil dan cermat. Namun, di penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa yang mencerminkan kemampuan siswa saat menjelaskan sesuatu yang tidak hanya sekedar tahu, tetapi paham dengan memberikan gambaran, contoh, maupun penjelasan. Hasil belajar IPAS dapat dikatakan sebagai pencapaian akhir siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang dilakukan siswa yang berlangsung secara berkelanjutan khususnya pada materi keaneragaman budaya di Indonesia, sehingga siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal sekaligus dapat memecahkan masalah sosial dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat yang diperoleh melalui tes, berupa lisan maupun tulisan.