

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, keberhasilan pembelajaran tidak lagi hanya diukur dari penguasaan materi oleh siswa. Pendidikan juga diarahkan untuk membekali mereka dengan berbagai keterampilan esensial, meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, komunikasi, serta pemecahan masalah (Abdurahman Ayi, 2024).

Peran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah siswa. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membekali siswa dalam memahami berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka melalui serangkaian kegiatan ilmiah, seperti pengamatan, mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, sampai menarik kesimpulan dari hasil pengamatan (Sari et al., 2021). Salah satu topik di IPAS kelas V yang memerlukan penguasaan konsep secara menyeluruh adalah ekosistem. Topik ini mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan mereka, mencakup interaksi antar komponen ekosistem, rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta keseimbangan lingkungan. Namun, sifat materi yang rumit dan cenderung abstrak membuat banyak siswa di sekolah dasar kesulitan untuk memahami hubungan antar konsep yang dipelajari. Akibatnya, pemahaman siswa sering kali terbatas pada menghafal istilah atau definisi tanpa mampu menjelaskan hubungan antarunsur dalam ekosistem secara menyeluruh.

Padahal, penguasaan konsep merupakan salah satu sasaran utama pembelajaran IPAS karena menjadi landasan bagi peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memahami berbagai fenomena yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep secara utuh, sehingga mereka mampu mengungkapkan kembali konsep tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri, menerapkannya pada berbagai situasi yang berbeda, serta menarik kesimpulan maupun mengembangkan implikasi berdasarkan konsep yang telah dipahami (Kesumawati, 2018). Dengan pemahaman konsep yang optimal, siswa tidak hanya mengingat informasi yang diperoleh selama pembelajaran, tetapi juga mampu menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Sebaliknya, apabila pemahaman konsep masih rendah, siswa cenderung mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran pada materi berikutnya yang memiliki keterkaitan dengan konsep sebelumnya. Oleh sebab itu, tingkat pemahaman konsep menjadi salah satu indikator penting yang mencerminkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selain penguasaan konsep, kesuksesan dalam belajar juga sangat dipengaruhi oleh seberapa aktif siswa berpartisipasi. Partisipasi belajar adalah keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dalam setiap kegiatan pembelajaran, yang mencakup aktivitas fisik serta proses mental selama kegiatan belajar berlangsung (Hasanah, 2024). Keterlibatan ini bisa dilakukan

dengan berbagai cara, seperti mengajukan, menjawab pertanyaan, memberi pendapat, berdiskusi, kerjasama kelompok, dan menyelesaikan tugas (Hasanah, 2024). Jika partisipasi siswa tinggi, mereka lebih aktif dalam membangun pengetahuan, sehingga pemahaman materi bisa lebih baik. Namun, jika partisipasi rendah, efektivitas belajar bisa turun dan dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar yang diperoleh

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi bahwa masih terdapat sejumlah kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, terutama pada materi ekosistem. Banyak siswa yang belum mampu sepenuhnya memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik serta proses rantai makanan yang terjadi dalam suatu ekosistem. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa mengandalkan hafalan dibandingkan memahami konsep yang dipelajari secara mendalam. Akibatnya, Pada kegiatan tanya jawab, guru mengajukan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang dapat memberikan jawaban benar beserta alasannya. Masalah ini diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih mengandalkan guru sebagai sumber utama penyampaian materi. Proses pembelajaran umumnya masih berfokus pada penjelasan guru melalui metode ceramah yang diselingi tanya jawab sederhana. Selain itu, buku paket menjadi referensi utama yang digunakan dalam kegiatan belajar. Sementara itu, peran siswa cenderung terbatas sebagai penerima informasi sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri belum optimal. Rendahnya keterlibatan siswa juga tampak selama kegiatan

pembelajaran, yang ditunjukkan oleh sedikitnya siswa yang aktif bertanya, mengemukakan pendapat, ataupun berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Sebagian besar siswa justru memilih bersikap pasif, bergantung pada teman yang lebih aktif, bahkan menunjukkan antusiasme yang rendah ketika diminta mempresentasikan hasil diskusi. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep dan tingkat partisipasi siswa perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berarti.

Upaya untuk mengatasi masalah ini memerlukan penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model ini mengarahkan proses pembelajaran melalui penyelesaian proyek yang berawal dari masalah nyata, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam mengeksplorasi dan membangun pengetahuannya sendiri (Susilawati, 2021). Selama pelaksanaan proyek, siswa tidak hanya dituntut untuk melakukan pengamatan, tetapi juga mencari serta mengolah informasi, berdiskusi, berkolaborasi dengan anggota kelompok, hingga menghasilkan sebuah produk sebagai bentuk implementasi dari pengetahuan yang telah diperoleh. Produk tersebut kemudian dipresentasikan kepada teman sekelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran untuk berbagi informasi dan memperoleh umpan balik (Nababan Damayanti, 2023).

Agar penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dapat mencapai hasil yang terbaik, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan untuk materi ekosistem, salah satu media yang relevan untuk digunakan adalah diorama. Diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang menampilkan representasi suatu lingkungan atau peristiwa dalam bentuk miniatur sehingga objek yang dipelajari dapat divisualisasikan secara lebih nyata (Januaripin Muhamad, 2023). Melalui media tersebut, siswa dapat melihat dengan langsung keterkaitan antar komponen ekosistem sehingga konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) dan media diorama merupakan dua pendekatan yang berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini sejalan Penelitian Nurhadiyati et al., (2020) menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. namun, penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran konkret yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, penelitian Purwanti et al (2025) menemukan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam membantu memahami materi ekosistem melalui representasi visual yang lebih nyata. Akan tetapi, penelitian tersebut hanya berfokus pada penggunaan media diorama tanpa mengintegrasikannya dengan model pembelajaran PjBL dalam pembelajaran. Selanjutnya, Adistya, Nur

Antika Eky Hastuti (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran berbasis penyelesaian proyek mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sekaligus meningkatkan pencapaian hasil belajar secara positif. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada materi keanekaragaman budaya Indonesia sehingga belum dapat menggambarkan efektivitasnya pada materi ekosistem. Penelitian Farikhatin et al (2024) juga telah mengombinasikan pembelajaran berbasis proyek dengan media diorama dan menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Namun, penelitiannya masih terbatas pada pengukuran hasil belajar dan belum mengkaji secara bersamaan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep dan partisipasi belajar .

Berdasarkan ulasan dari berbagai penelitian sebelumnya, tampak bahwa masih minim penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang digabungkan dengan media diorama untuk memahami konsep dan partisipasi belajar siswa dalam pelajaran IPAS mengenai materi ekosistem di sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran PjBL dengan media diorama pada pembelajaran IPAS mengenai ekosistem serta menguji pengaruhnya terhadap pemahaman konsep dan partisipasi siswa secara bersamaan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya meneliti penggunaan PjBL atau media diorama secara terpisah dan berfokus pada satu aspek hasil belajar, penelitian ini mengkaji kedua variabel tersebut secara bersamaan pada siswa kelas V SDN Klitik 1. Secara teoretis, diharapkan

penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran IPAS. Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pada kajian mengenai penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) serta penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mendukung sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan Informasi yang terdapat dalam latar belakang, fokus penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian ini akan mengkaji model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang menggunakan Diorama sebagai variabel independen.
2. Masalah pembelajaran pada materi Ekosistem mata pelajaran IPAS yang akan di teliti pada capaian pemahaman konsep dan partisipasi siswa sebagai variabel terikat.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa reguler kelas V di SDN KLITIK 1, Kabupaten Ngawi, Tahun pelajaran 2025/2026

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam studi ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang

menggunakan Diorama berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa SDN KLITIK 1?

2. Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang menggunakan diorama berpengaruh terhadap Partisipasi siswa SDN KLITIK 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan yang telah dibuat, tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SDN KLITIK 1.
2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama terhadap partisipasi belajar siswa kelas V SDN Klitik 1.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yang bisa dipetik, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah referensi ilmiah mengenai penggunaan media diorama sebagai alat pembelajaran

yang berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat partisipasi belajar siswa.

b. Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Temuan dari penelitian ini bisa menjadi pertimbangan dalam mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif dan relevan, untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS di tingkat dasar.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan panduan kepada guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, serta menggunakan media konkret seperti diorama untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem dengan lebih baik.

3. Bagi siswa

Diharapkan bahwa pengintegrasian model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media diorama dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berarti. Dengan penerapan ini, siswa tidak hanya akan lebih mudah memahami konsep ekosistem, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta membangun sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan penulis dalam menerapkan model pembelajaran *Project*

Based Learning (PjBL) berbantuan media diorama, serta meningkatkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sebagai bekal menjadi pendidik profesional

F. Definisi Operasional Variable

1. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama.

model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media diorama merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek dengan memanfaatkan media diorama sebagai alat bantu visual untuk memahami materi ekosistem. Dalam penelitian ini, model PjBL diterapkan sesuai sintaks pembelajaran yang meliputi menentukan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), menyusun perencanaan proyek (*design a plan for the project*), menyusun jadwal pelaksanaan proyek (*create a schedule*), memonitor kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), menguji hasil proyek (*assess the outcome*), dan melakukan evaluasi pengalaman belajar (*evaluate the experience*). Media diorama digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan komponen ekosistem secara konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan mudah dipahami.

2. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengerti dan menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem setelah mengikuti

pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media diorama. Pemahaman ini diukur melalui Pretest-Posttest hasil belajar yang mencakup kemampuan mencontohkan, menjelaskan, menafsirkan, dan menerapkan konsep ekosistem.

3. Partisipasi siswa

Partisipasi belajar adalah keterlibatan aktif siswa selama proses belajar dengan model PjBL yang menggunakan media diorama, yang ditunjukkan melalui keaktifan bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan proyek diorama. Partisipasi diukur menggunakan pre-test dan post-test kuesioner siswa.