

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengenai pendidikan, tidak dapat di pisahkan dari suatu proses yang dikenal sebagai sistem pembelajaran baik dari formal mau pun dari segi non-formal untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu kualitas ilmu pengetahuan peserta didik yang belum di dapatkan sebelumnya, dalam meningkatkan kemampuan serta keterampilan dalam mengarahkan seseorang individu kearah yang lebih berkualitas (Syaodih, 2017).

Pembelajaran sangatlah berkaitan dengan pendidikan, Undang-Undang Dasar 1945 juga membahas mengenai pendidikan yakni Pada UU No. 20 Tahun 2003 membahas mengenai suatu sistem pendidikan Nasional yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan suatu kemampuan dan membentuk suatu watak kepribadian setiap warga Negeranya dimana dalam meningkatkan peradapan bangsa yang bermartabat dan berkualitas dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat secara rohani serta jasmani, berilmu, cekatan, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang memiliki budi pekerti yang baik, akal yang sehat, memiliki sikap yang demokratis serta dapat di andalkan dan

bertanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, lingkungan masyarakat dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Putri, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman, dengan berbagai alasan dan rasionalisasi kurikulum Indonesia terus mengalami pergantian dari periode ke periode. Keberadaan kurikulum memberi pengaruh yang signifikan bagi kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam suatu sistem pendidikan kurikulum itu sifatnya dinamis serta harus selalu dilakukan perubahan dan pengembangan, agar dapat mengikuti perkembangan dan tantangan zaman (Imsspada kemdikbud). Dan pada zaman sekarang telah berlaku kurikulum merdeka belajar yang telah menggantikan kurikulum k13.

Dengan adanya konsep kurikulum merdeka belajar menggabungkan keterampilan peserta didik dalam membaca, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kurikulum merdeka belajar didefinisikan sebagai suatu rancangan desain pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, santai, tenang, bebas dari tekanan, bebas dari stres, serta menampilkan bakat peserta didik (Mabsutsah & Yushardi, 2022; Rahayu et al., 2022).

Pada kurikulum merdeka belajar ini tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri ialah : 1. Kekurangannya ; a. Kesiapan Guru dipandang sebagai ujung tombak dari keberhasilan implementasi kurikulum merdeka. Maka dari itu yang pertama kali harus melakukan internalisasi paradigma kurikulum baru harus dilakukan secara optimal oleh guru. Namun, ternyata masih banyak kendala yang dialami oleh guru dalam hal

kesiapan guru dalam mempelajari hal baru (Ardianti & Amalia, 2022; Nurdin dkk., 2023), Selain pada karakteristik dan proses pembelajaran, hambatan juga terjadi pada evaluasi atau penilaian. Rosidah dkk. (2021) mengungkapkan bahwa banyak guru belum siap dalam menerapkan penilaian autentik dalam Kurikulum Merdeka. Achmad dkk. (2022) juga menyatakan bahwa penilaian autentik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi hambatan bagi guru.

b. Kesiapan Sarana dan Prasarana Fasilitas sarana dan prasarana menjadi salah satu bagian penting dalam pengimplementasian kebijakan kurikulum merdeka di sekolah dasar. Namun, Sasmita & Darmansyah (2022) menunjukkan bahwa fasilitas dan akses sekolah juga menjadi hambatan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Hambatan tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh S. Rahayu dkk. (2021), terbatasnya jumlah guru yang memiliki laptop, perangkat yang memadai, dan akses internet yang cukup menjadi hambatan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Hambatan ini berdampak pada kemampuan guru untuk mengikuti pelatihan online yang diselenggarakan oleh pemerintah, sehingga mengurangi optimalisasi partisipasi mereka dalam pelatihan yang sangat penting sebagai bekal untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

2. Kelebihan :

a. Program Guru Penggerak Kebijakan dan program guru penggerak bertujuan untuk melakukan reformasi dalam pendidikan, tidak hanya pada aspek administratif, tetapi juga dalam transformasi nilai-nilai budaya dengan konsep *culture of learning innovation*, yang memanfaatkan berbagai kondisi

lingkungan sekolah sesuai dengan perkembangan budaya yang ada (Faiz & Faridah, 2022), b. program Sekolah Penggerak Sementara itu, peran Sekolah Penggerak dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka adalah menciptakan kurikulum fungsional yang memenuhi kebutuhan belajar siswa (Tsuraya dkk., 2022). Sekolah juga menyediakan fasilitas dan sumber daya manusia untuk mendukung proses Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah penggerak menghasilkan siswa yang berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong, dan memiliki rasa kebinekaan (Pertiwi dkk., 2023), c. Menguatnya Profil Pelajar Pancasila Lahirnya Profil Pelajar Pancasila dilatar belakangi oleh perkembangan pesat teknologi, perubahan sosiokultural, perubahan lingkungan hidup, dan perbedaan dalam dunia kerja masa depan dalam bidang pendidikan di setiap tingkatan dan bidang kebudayaan (Kahfi, 2022).

Dalam suatu proses belajar tentunya pendidik akan melakukan suatu pendekatan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang mana di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun pada kenyataan pendidik masih terus harus mengkaji berbagai macam model yang harus digunakan dengan tujuan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat , dengan berbagai *trial and error* ("coba dan salah" dalam bahasa Inggris. Metode ini dilakukan dengan mencoba berbagai cara untuk mencapai tujuan, dan terus dilakukan hingga mendapatkan cara yang paling sesuai) pendidik mencoba melakukan inovasi inovasi untuk meningkatkan

hasil belajar siswa terlebih lagi mengingat untuk fasilitas dari sekolah juga kurang memadai untuk peserta didik dan pendidik untuk bereksplorasi dalam materi. Salah satu model pembelajaran yang sangat mendukung pembelajaran yang melibatkan para peserta didik dengan lingkungan yang bersifat eksperimen atau suatu proyek dari sebuah pembelajaran salah satunya pada model pembelajaran *project based learning* (Kristiani, 2017).

Dilihat dari suatu filosofinya, dalam model *Project Based Learning* ini berpusat pada peserta didik (*Student/Centret*) serta berpedoman pada suatu teori *kontruktivisme* yang dimana peserta didik dapat secara aktif dalam mengkontruksikan pengetahuan mereka berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik dan dimana pendidik berperan sebagai fasilitator dalam suatu proses belajar mengajar (Kamayani, 2017). Serta dalam model PJBL sendiri sudah didesain dalam lingkungan menjadi suatu objek dari penyelidikan dari suatu masalah yang dimana pada penemuan tersebut peserta didik akan menemukan pendalaman materi yang dipelajari serta dapat menyelesaikan tugas dari pembelajaran tersebut.

Dari pernyataan diatas sebagai dasar memperkuat dalam penelitian ini ialah terdapat artikel yang memperkuat dalam penerapan Model pembelajaran *Project Based Learning* yang berbantu media karya seni 3 dimensi, SD Gugus IX Kecamatan Buleleng. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian menggunakan penerapan model PJBL sebagai model ajar yang berbantu media karya seni 3 Dimensi, dengan melihat hasil dari peserta didik sebagai bahan perbandingan dan bermanfaat untuk pendidik

dan sekolah untuk evaluasi dalam pemilihan model pembelajaran dengan menggunakan dua sample sebagai daya banding dalam penerapan model pembelajaran yang akan di teleti.

Penerapan dari model pembelajaran *Project Based Learning* di kelas, memiliki langkah-langkah sebagai berikut ; Menetapkan tema project, menetapkan konteks suatu pembelajaran, merencanakan aktifitas-aktifitas belajar mengajar, memproses dari suatu aktifitas-aktifitas, menyelesaikan suatu project eksperimen.

Namun dari hasil observasi yang ditemui oleh peneliti dalam pemilihan model pembelajaran pada kelas pendidik masih melakukan trial and error untuk mencari inovasi inovasi baru untuk mempermudah pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karna itu peneliti menggunakan penerapan model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media karya seni 3 dimensi di sekolah ini dengan tujuan menjadi solusi yang relevan dimana media pada dasarnya harus memiliki karakteristik harus fleksibel dalam penggunaan media tersebut, dimana media yang akan digunakan ialah media 3 dimensi yang dapat mencakup beberapa mata pelajaran di dalam nya baik mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran Profil Pancasila yang dapat di kaitkan dalam kehidupan sehari hari. Dengan menggunakan media karya seni yang dapat dihasilkan di dalam kelas, siswa tetap dapat terlibat dalam proses belajar yang kreatif dan kontekstual meskipun tidak dapat melakukan eksplorasi langsung. Model ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang

berarti dan menarik, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang belajar yang optimal dalam mata pelajaran IPAS. Dengan kondisi tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pendekatan PjBL yang inovatif dapat mengatasi kendala yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan meneliti mata pelajaran IPAS dimana mata pelajaran ini sendiri pada materinya begitu banyak lingkup yang dapat diambil pembelajarannya dengan bantuan media karya seni 3 dimensi.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Namun pada kenyataannya dari hasil observasi di sekolah dengan melakukan tanya jawab dengan guru terdapat suatu kendala, dimana sekolah yang menjadi

lokasi penelitian ini terletak di tengah pemukiman padat, sehingga keterbatasan ruang dan akses untuk eksplorasi lingkungan secara langsung menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran IPAS. Dalam konteks pembelajaran yang ideal, eksplorasi lingkungan sekitar merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, namun dengan kondisi geografis sekolah yang terkurung oleh kawasan pemukiman, kesempatan untuk melakukan kegiatan eksplorasi menjadi sangat terbatas.

Penggunaan media pada mata pembelajaran IPAS haruslah memiliki kriteria pendekatan saintifik yang dimana berfokus pada pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar yang mampu menyusun suatu konsep dalam mengamati serta merumuskan sebuah masalah sehingga dapat pengumpulan data dimana akan menghasilkan daya ingat untuk peserta didik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karna dari pemilihan media yang tepat untuk peserta didik sangat berpengaruh untuk pengetahuan yang akan di dapatkan oleh peserta didik dan untuk pengalaman pribadi untuk peserta didik sebagai cara peserta didik dalam mengingat pembelajaran yang telah di pelajari, sama hal nya pada pemilihan media 3 dimensi pada penelitian ini dapat memancing daya ingat peserta didik dalam pembelajaran sebelumnya dimana pembelajaran pada materi ini telah di pelajari oleh peserta didik pada jenjang kelas 3 dengan menggunakan media yang sama namun masih bersifat sederhana mengingat pada jenjang tersebut peserta

didik masih berada di kelas 3 (kelas rendah), namun dapat di ambil kesimpulan dari pernyataan peserta didik tersebut dalam pemilihan media pembelajaran yang baik , benar, dan berkualitas akan sangat berpengaruh terhadap daya ingat peserta didik serta terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila benda yang asli sulit untuk dihadirkan dikelas serta terdapat suatu hambatan dalam menghadirkan, peserta didik untuk mengamati langsung lingkungan sebagai media maka media tiruan atau miniatur dapat dihadirkan pada pembelajaran dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif (Sari, 2019) .

Dari hasil observasi penelitian yang didapat di SD Negeri 077 Palembang, peneliti menemukan kenyataannya dalam penggunaan media pembelajaran dikelas Pendidik masih melakukan *trial and eror* dalam pemilihan media dalam pembelajaran sehingga masih sedikit menyulitkan peserta didik dan pendidik dalam melakukan pentransferan ilmu dan juga untuk beberapa pembelajaran cenderung hanya terfokus pada buku pembelajaran siswa sehingga pada proses pembelajaran tidak mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

Jadi sebagai langkah awal yang ditempuh dalam penelitian ini adalah dengan melakukan suatu observasi di SD Negeri 077 Palembang baik dari persoalan yang akan dihadapi peneliti antara lain sebagai berikut : Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya memahami dari segi teori suatu pembelajaran, pendekatan dan metode yang digunakan oleh guru masih di tahap *trial anda eror* karna adanya perubahan kurikulum

untuk menyesuaikan untuk mata pembelajaran IPAS, pemilihan media pembelajaran yang masih di tahap uji coba dalam kelas untuk hasil belajar siswa dan cenderung kurang menarik perhatian bagi para peserta didik hal ini dapat dilihat dari mudahnya pecah konsentrasi siswa saat belajar.

Dari permasalahan diatas peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dalam penerapan model *PJBL* pada media karya seni 3 dimensi terhadap hasil belajar siswa dijenjang sekolah dasar. Permasalahan yang akan dihadapi adalah pada penerapan model *PJBL* yang berbantu media pembelajaran yang berbasis karya seni 3 dimensi dengan mengkolaborasikan dari materi pembelajaran IPAS sehingga siswa mampu memahami konsep yang awalnya berbentuk abstrak menjadi suatu konsep kontekstual. Pada pembelajaran dengan pemahaman materi yang kritis dan kompleks pada kegiatan keseharian siswa. Penelitian ini memiliki dua sample di dalam nya dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*, teknik ini merupakan teknik pengambilan suatu sample dengan menggunakan pertimbangan perorangan atau pertimbangan Peneliti. Pada dasarnya Penerapan sendiri memiliki artian menurut (KBBI), penerapan “perbuatan menerapkan” sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Maka dapat di tarik keputusan mengapa mengambil dua simple karna dalam penelitian ini perlu ada nya

pembandingan untuk melihat seberapa jauh hasil peningkatan nilai peserta didik dalam penggunaan penerapan(mempraktikkan model) ini yang telah di rancang oleh peneliti

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti berniat untuk mengadakan penelitian yang berjudul ***“PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTU MEDIA KARYA SENI 3 DIMENSI MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA”***

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada identifikasi masalah pada penelitian ini ialah :

- 1) Pada penerapan media pembelajaran pada saat belajar mengajar pendidik masih mengalami masalah *try and eror* dalam pemilihan media yang tepat
- 2) Keterbatasannya tempat untuk peserta didik bereksplorasi kelingkrungan yang asri dalam bereksplorasi materi pembelajaran
- 3) Baru di terapkannya kurikulum merdeka belajar jadi pendidik dan peserta didik masih harus menyesuaikan diri dalam pembelajaran
- 4) Sulitnya sarana dan pra sarana yang ada di sekolah

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Menghindari kemungkinan dari permasalahan yang ada pada saat meneliti di lapangan. Maka peneliti memberikan beberapa batasan dalam penilaian dari sebuah penelitian yakni, sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini akan melakukan penerapan dengan menggunakan model *PJBL* yang berfokus pada suatu eksperimen dalam pembuatan karya seni 3 dimensi terhadap pengelolaan keseimbangan pemikiran dari siswa.
2. Peserta didik yang menjadi titik fokus dari penelitian ini dengan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah yang ada pada media 3 dimensi dengan bereksperimen dengan bantuan pendidik dalam proyek tersebut sebagai fasilitator.
3. Mata Pelajaran yang akan digunakan penelitian ialah pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 5 SD Kurikulum Merdeka bab 4.
4. Dengan penggunaan media 3 dimensi yang diteliti dikelas diharapkan dapat membantu untuk mencukupi sarana dan pra sarana yang diperlukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses belajar.

1.2.3 Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah yang diangkat, adapun rumusan masalah dalam sebuah PjBL berbantu media karya seni 3 Dimensi mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa di kelas 5 SD. penelitian ini ialah, adakah pengaruh dari penerapan model PJBL berbantu media karya seni 3 dimensi mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Tujuan Penelitian

Pada tujuan penelitian ini adalah untuk membangun suatu karakteristik peserta didik dalam bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa bersyukur dan meningkatkan suatu hasil belajar peserta didik

dalam penerapan model *PJBL* yang berbantu dengan media pembelajaran karya seni 3 dimensi terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS dikelas 5 di SD Negeri 077 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil dari suatu penelitian yang akan dilakukan dapat bermanfaat sebagai pedoman untuk menambah wawasan serta pemahaman mengenai penerapan model *PJBL* berbantu media karya seni 3 dimensi pada pembelajaran IPAS.

2. Manfaat bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik dari penelitian ini dapat menambah ,merubah pola pikir dari peserta didik dan dapat menambah kualitas dari pemahaman materi pembelajaran di kelas.

3. Manfaat bagi pendidik

Manfaat bagi pendidik pada penelitian ini ialah dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dalam pemilihan model dan media yang tepat dalam pembelajaran yang menarik dan kreatif .

4. Manfaat Bagi Peneliti Lainnya

Manfaat bagi peneliti lainnya ialah dapat di jadikan sumber untuk penelitian selanjutnya.

