

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik melalui serangkaian kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Hal ini bertujuan agar mereka siap menjalankan peran mereka di masa depan dan mampu melakukan perubahan positif dalam diri mereka. Sebagai salah satu pilar utama, pendidikan berkontribusi besar dalam mendorong perubahan sosial yang menuju kemajuan dan kesejahteraan hidup berkualitas. Tanggung jawab pendidikan adalah membentuk generasi bangsa yang tidak hanya cerdas dan berdaya saing, tetap juga kreatif, mandiri, dan berkualitas.

Sesuai dengan yang diatur dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 bab II pasal 3, pendidikan memiliki fungsi penting dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mengasah potensi peserta didik agar mereka dapat menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan nasional adalah melalui peningkatan hasil dan prestasi belajar siswa, yang tidak terlepas dari peran penting seorang guru. Setiap media, metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. "Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pencapaian yang diperoleh dari aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Ini merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar itu sendiri. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa bervariasi dalam tingkatannya, dan untuk meraih hasil belajar yang optimal diperlukan model

pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai Pangestu & Kadir (2019).

Proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan berinteraksi. Beberapa faktor tersebut antara lain adalah tujuan yang hendak dicapai, peran guru sebagai pengajar, hasil belajar siswa, materi pembelajaran, model, alat dan media pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat didalam Kurikulum Merdeka yang mempelajari dan membahas ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi keduanya dalam alam semesta. Hal ini diatur melalui Keputusan Menteri Pendidikan, kebudayaan, riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2002 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD) digabung dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan nama mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial). IPAS memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik untuk masa kini maupun di masa depan.

Salah satu materi dalam IPAS yang sering dianggap sulit oleh sebagian peserta didik adalah sistem pencernaan pada manusia. Kesulitan ini bisa membuat mereka merasa jenuh dan kurang aktif dalam mempelajari materi tersebut, sehingga seringkali mereka menganggap topik ini sangat sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, sehingga materi pembelajaran IPAS terutama tentang sistem pencernaan manusia dapat dipahami dengan lebih mudah oleh para peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Kelas V SDN 067245 Medan Selayang, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi sistem pencernaan, masih banyak menggunakan model pembelajaran

berupa model pembelajaran yang berpusat pada guru. Metode yang diterapkan adalah ceramah yang cenderung monoton dan membuat proses pembelajaran terfokus hanya pada gur. Akibatnya, kurang terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik di kelas tersebut.

Saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti presentasi power point atau sekedar gambar sistem pencernaan. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah serta penggunaan media yang kurang menarik dan inovatif dapat membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa mereka hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tanpa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Rasa jenuh yang dialami oleh peserta didik menyebabkan mereka kehilangan fokus dalam belajar. Akibatnya, mereka cenderung mencari aktivitas lain yang lebih menyenangkan, seperti mengobrol dengan teman-temannya, atau asyik dengan imajinasi mereka sendiri.

Kurangnya keterlibatan secara langsung peserta didik didalam kegiatan belajar mengajar membuat peserta didik tersebut tidak memahami secara mendalam tentang materi yang diajarkan, hal tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Hal ini terungkap melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V A SDN 067245 Medan Selayang, bapak Misfan Hidayat S.Pd, yang dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024 dan terlihat dari KKTP sebelumnya ditemukan bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan yaitu 70 secara keseluruhan yang tuntas di kelas V A hanya 12 orang (48%) dan yang tidak tuntas 13 orang (52%), dan di kelas V B yang tuntas hanya 9 orang (45%) dan yang tidak tuntas 11 orang (55%) dapat dinyatakan bahwa nilai ujian peserta didik di sekolah ini belum maksimal.

**Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Semester Ganjil**

KKM	Nilai	Jumlah Siswa Kelas				Jumlah		Keterangan
		V A	%	V B	%	Siswa	%	
	$\geq 70$	12	48	9	45	21	47	Tuntas
70	$< 70$	13	52	11	55	24	53	Tidak Tuntas
	Jumlah	25	100	20	100	45	100	

Data tersebut memperkuat faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil dari proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berdasarkan penjelasan data tersebut, permasalahan yang ditemukan di SDN 067245 Medan Selayang tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Dalam model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* siswa terlibat dalam proyek nyata yang menuntut penerapan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mereka untuk menyelesaikan tugas atau masalah tertentu. Dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD materi sistem pencernaan.

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan ludo yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan Maria et al, (2021). dapat digunakan secara efektif, dari uraian diatas, penulis termotivasi untuk

mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah masalah diatas, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa dalam penguasaan materi sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.
2. Siswa masih banyak yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal pada saat mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan ludo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SDN 067245 Medan Selayang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* tanpa berbantuan media ludo terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 067245 Medan Selayang T.P2024/2025?

3. Apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo di kelas V SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SDN 067245 Medan Selayang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* tanpa berbantuan media ludo pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SDN 067245 Medan Selayang.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media ludo pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbantuan ludo akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Bagi Guru

Sebagai alternatif dan referensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media ludo.

## 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media ludo pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia dan sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana.

## 4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan guna meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai acuan untuk kemajuan pendidikan di sekolah tersebut.

