

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting karena dapat menghasilkan individu yang berkualitas tinggi, berkarakter, dan memiliki wawasan yang sangat luas untuk mencapai cita-cita. Pendidikan yang efektif, efisien, dan menyenangkan sangat penting karena kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya sendiri. Pada pembukaan UUD 1945 alinea ke empat, menyatakan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu bukti bahwa pemerintah sangat mementingkan pendidikan. Dapat disimpulkan dari pengertian diatas pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting pada kehidupan baik kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan berasal dari kata “didik” lalu kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi “mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Melalui pendidikan, pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai apabila didukung dengan adanya perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang memuat rancangan pelajaran yang diberikan pada peserta pelajar atau disebut dengan kurikulum.

Saat ini pendidikan menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Tujuan dari penerapan merdeka belajar adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang cukup masif pada saat ini. Menurut Ainia, (2020:95-101) merdeka belajar diharapkan mampu memberikan suasana yang senang bagi siswa dan guru. Kurikulum merdeka belajar ini juga menyediakan kesempatan bagi guru dan siswa agar mampu berinovasi serta berkreasi pada saat pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka memiliki peran penting dalam pembentukan pemahaman siswa tentang dunia disekitar mereka. Materi IPAS tidak hanya mencakup konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, tetapi juga mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi dan memahami hubungan antar fenomena alam dan sosial.

Model *Project Based Learning (PjBL)* diintegrasikan dalam kurikulum untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Project Based Learning (PjBL)* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, dimana mereka dapat menerapkan konsep-konsep IPAS dalam proyek yang relevan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerjasama, berpikir kritis, dan menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Penggunaan media *Puzzle* dalam *Project Based Learning (PjBL)* menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif, *Puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang menyenangkan, serta memfasilitasi pengorganisasian informasi secara visual. Dengan demikian, media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proyek yang mereka kerjakan. Peneliti memilih media *Puzzle* karena memiliki beberapa keuntungan jika digunakan dalam pembelajaran di antaranya, siswa akan menyukai kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

Hasil belajar siswa merupakan indikator utama dari efektifitas kurikulum dan model pembelajaran yang diterapkan. Dengan menggabungkan kurikulum yang baik, IPAS, *Project Based Learning (PjBL)*, dan media *Puzzle*, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan sosial dan kolaboratif, yang sangat penting untuk perkembangan masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wali kelas IV A ibu Melda Hutapea di UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang pada tanggal 28 Agustus 2024 menjelaskan bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut meliputi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah, pendidik belum pernah menggunakan model

pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle*, kurangnya keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran IPA dikelas. Akibatnya siswa menjadi kurang tertarik dengan pembelajaran dan tidak merangsang kreativitas maupun minat belajar mereka.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Harian Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	KKTP
	<70	≥70		
Kelas IV A	19	9	28	Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sekolah 70
Kelas IV B	16	14	30	
Jumlah	35	23	58	
Persentase	60,5	39,3	100%	

Hal ini terungkap melalui observasi dengan melakukan wawancara dengan beberapa pendidik disekolah UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang dan terlihat dari nilai KKTP sebelumnya ditemukan bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan (KKTP), yang sudah ditentukan yaitu 58 secara keseluruhan yang tuntas hanya 23 orang (39,3%) dan yang tidak tuntas 35 orang (60,5%) dan dapat dinyatakan bahwa nilai ujian peserta didik disekolah ini belum maksimal.

Data tersebut memperkuat faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil dari proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai alternatif solusi dari masalah pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan tertarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Hal itu karena model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mencari solusi untuk teka-teki yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang konsep IPAS tetapi juga memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan

orang lain. Pemilihan media pembelajaran juga harus diperhatikan dan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran agar materi dapat tersampaikan kepada siswa dan terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pendidik saat ini menurut penulis adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. *Puzzle* adalah alat yang bagus untuk menerapkan *Project Based Learning (PjBL)* dalam pembelajaran IPAS dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang bagaimana mereka belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS yaitu:

1. Hasil belajar siswa tahun lalu dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang kurang baik.
2. Pendidik belum pernah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbasis *Puzzle* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang.
3. Kurangnya keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPA dikelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025”**.

1.4 Rumusan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi Energi dan Sumber Energi dalam kehidupan sehari-hari kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi Energi dan Sumber Energi dalam kehidupan sehari-hari kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tanpa menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 065011 Asam Kumbang.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak pihak, adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu sekolah dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru tentang seberapa efektif model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang menggunakan media *Puzzel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas.

3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama. Dengan demikian hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

4. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan membantu memperluas pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif dan penerapan pembelajaran berbasis proyek.