

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terencana oleh individu yang memiliki pengetahuan dan keahlian, dengan tujuan mentransfer kompetensi kepada para siswa agar mereka memperoleh kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dasar yang diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan harapan.¹ Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola. Bagaimana tidak, pendidikan merupakan investasi seseorang bagi masa depannya dan merupakan bagian dari penentuan kesuksesan. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah At- Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا
فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا أَقْوَامَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Tafsir Q.S. At- Taubah ayat 122, menurut Tafsir Al Azhar menjelaskan bahwa Tuhan telah menganjurkan pembagian tugas. Seluruh orang yang beriman diwajibkan pergi berperang menurut kesanggupan masing-masing, baik secara ringan ataupun secara berat. Maka dengan ayat ini, Tuhan pun menuntut hendaklah jihad itu dibagi kepada jihad bersenjata dan jihad

¹ Jaya Angga Dwi Puspita, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 491–95, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.168>.

memperdalam ilmu pengetahuan dan pengertian tentang agama. jika yang pergi ke medan perang itu bertarung nyawa dengan musuh, maka yang tinggal di garis belakang memperdalam pengertian (Fiqh) tentang agama, sebab tidaklah kurang penting jihad yang mereka hadapi. Ilmu agama wajib diperdalam. Dan tidak semua orang akan sanggup mempelajari seluruh agama secara ilmiah. Ada pahlawan di medan perang, dengan pedang di tangan dan ada pula pahlwan di garis belakang merenung kitab. Keduanya penting dan keduanya isi-mengisi.²

Ayat tersebut menjelaskan bahwa betapa pentingnya berperang untuk berjihad di jalan Allah, namun pengetahuan juga penting bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan memiliki pengetahuan, manusia dapat membedakan antara yang baik dan buruk, serta mengetahui mana yang benar dan yang salah. Berkaitan dengan pengetahuan, diketahui bahawa pengetahuan merupakan hasil dari proses pendidikan yang tersusun secara sistematis dan terstruktur dengan baik.

Proses pendidikan tentu saja tidak terlepas dengan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari tingkat partisipasi aktif siswa, baik secara mental, fisik, maupun sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

² Hamka, *Tafsir Al Azhar Juz XI* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1984). h. 87.

Proses pembelajaran adalah suatu tahapan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan efektivitas proses tersebut. Dengan memilih model dan media yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Meskipun ada banyak model pembelajaran dan media pembelajaran yang tersedia bagi guru, kenyataannya masih banyak guru yang belum mengoptimalkan penggunaannya. Hal ini mengakibatkan masalah yang dihadapi oleh guru, yaitu kurangnya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang beragam.

Model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, memperkuat keterampilan mereka, dan merangsang pemikiran kritis adalah *project based learning*. Dalam model ini, guru memberikan proyek kepada siswa yang melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru mengelola kegiatan pembelajaran dengan menerapkan proyek yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil membuat sesuatu. Melalui proyek tersebut, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui produk yang mereka hasilkan.³

Keunggulan dari pembelajaran berbasis proyek adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kerja sama, serta mengasah keterampilan dalam mengelola sumber

³ Yunus Abidin, *Desain Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2016). h. 168.

daya. Proses pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk menerapkan ilmu yang mereka pelajari secara langsung dalam sebuah proyek konkret yang mereka susun. Hal ini membuat pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam, karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Project based learning* dapat diterapkan dengan bantuan media agar menghasilkan suatu *project* atau sebuah karya yang dapat dipresentasikan secara efektif dan dipahami secara mudah. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* dengan bantuan media diantaranya media kartu, mind mapping dan video yang telah efektif meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.⁴ Pemilihan media dalam mendukung penerapan model ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran maupun karakteristik mata pelajarannya.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, dan salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *project based learning* adalah media diorama. Diorama adalah bentuk media yang mencerminkan sudut pandang realitas, dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan pokok materi pembelajaran. Pemanfaatan diorama dalam proses pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang konsep materi yang dipelajari karena bentuknya yang tiga dimensi memberikan representasi yang lebih konkret dan nyata. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih

⁴ Tivsi Rizqi Padwa and Putri Nurhalimah Erdi, "Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning," *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 2021, 21–25.

terlibat secara langsung dalam pembelajaran, membantu mereka memvisualisasikan dan merespons materi pelajaran dengan lebih baik.

Kolaborasi antara media pembelajaran diorama dan model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menambah daya tarik pembelajaran bagi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Melalui interaksi dengan diorama, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran dan mengaplikasikannya dalam situasi kehidupan sehari-hari. Terkait mata pelajaran yang sesuai dengan penggunaan media diorama adalah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam karena banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa bahwa diperlukannya penggunaan media pembelajaran diorama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam agar pembelajaran semakin afektif.

Pembelajaran sebaiknya dikatakan berhasil atau tidaknya, tidak hanya dilihat dari hasil belajar/nilai saja karena belum tentu pembelajaran tersebut efektif dan mampu menciptakan kedipsiplian, serta suasana belajar yang baik. Sehingga, tujuan efektivitas belajar perlu dilihat lebih seksama, dikarenakan pembelajaran yang diimplementasikan dengan efektif dapat menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, mampu menjadikan guru atau siswa disiplin terhadap waktu, serta hasil yang memuaskan.⁵

⁵ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15–32.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI TPI Keramat pada tanggal 10 Maret 2023, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih rendah dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional oleh guru, yang mengakibatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran terbatas hanya pada gambar-gambar yang terdapat dalam buku pelajaran, membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan mengadopsi model pembelajaran yang baru dan inovatif. Selain itu, pemakaian media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Diorama Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di MI TPI Keramat”**.

B. Definisi Operasional

Agar judul skripsi ini tidak salah dipahami, peneliti perlu membatasi beberapa definisi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian proses yang dilakukan guru sebelum, selama, dan setelah pembelajaran untuk menyajikan materi ajar kepada siswa. Ini termasuk persiapan materi ajar sebelumnya, pengajaran langsung di dalam kelas, serta berbagai fasilitas dan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga melibatkan evaluasi terhadap pemahaman siswa dan penyesuaian materi ajar jika diperlukan.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan fokus pembelajarannya kepada aktivitas siswa mulai dari awal sesi pembelajaran hingga akhirnya. Melalui eksperimen sebuah proyek yang diangkat berdasarkan suatu permasalahan. Lalu, siswa belajar secara berkelompok bersifat heterogen dan hasil pembelajaran ini berupa sebuah produk nyata lalu dipresentasikan. Pada penelitian ini model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem diterapkan pada materi pokok “Rantai Makanan”.

3. Media Diorama Ekosistem

Media diorama ekosistem adalah sebuah alat atau benda tiga dimensi yang dibuat dari bahan gabus, gambar – gambar hewan dan tumbuhan yang di cetak kemudian di rancang mirip dengan ekosistem aslinya yang menggambarkan proses makan dan dimakan anatar makhluk hidup (rantai makanan).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan atau pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang diukur melalui keberhasilan atau skor yang dicapai oleh siswa pasca terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil pengukuran *post-test* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan instrumen penelitian berupa tes berbentuk pilihan ganda guna menganalisis pemahaman siswa tentang materi "Rantai Makanan" dalam mata pelajaran IPA pada ranah pengetahuan (kognitif).

5. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang ilmu yang mendalami berbagai fenomena alam yang terjadi di permukaan bumi. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran IPA pada tema ekosistem, khususnya dalam materi yang membahas rantai makanan.

6. Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan bagian dari materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V dalam tema ekosistem. Materi ini membahas tentang interaksi proses makan dan dimakan antara makhluk hidup yang terjadi di ekosistemnya masing-masing. Dengan memahami konsep rantai makanan, siswa dapat memahami lebih dalam tentang hubungan antarorganisme dalam suatu ekosistem dan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan hidup.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada seperti berikut ini:

1. Bagaimana hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem siswa kelas V di MI TPI Keramat?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI TPI Keramat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem siswa kelas V di MI TPI Keramat.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI TPI Keramat.

E. Signifikasi Penelitian

Harapannya, penelitian ini akan menghasilkan manfaat yang berguna baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA kelas V, yaitu untuk memberikan informasi ilmiah berkenaan dengan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem.
- b. Pemanfaatan model dan media tersebut diharapkan mampu menjadi khasanah baru dalam pengembangan model dan media pembelajaran di tingkat dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Melalui penggunaan model *project based learning* dan media diorama ekosistem diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menginspirasi, yang memungkinkan mereka untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Model pembelajaran berbasis proyek dan media diorama ekosistem dapat menjadi opsi alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran sehingga prosesnya menjadi lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan masukan dan wawasan dalam mengambil kebijakan dalam usaha untuk mewujudkan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan melalui perbaikan metode yang relevan.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan pedoman dan memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem dalam pembelajaran IPA materi rantai makanan terhadap peneliti berikutnya.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran penelitian sebelumnya, menemukan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan terhadap judul penelitian yang akan diteliti, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun & Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Rini Dwi Astuti (2018), Pengaruh <i>Model Project Based Learning</i> Berbantuan Media “Kartu Ide” Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. ⁶	Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan alat bantu "kartu ide" memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian belajar Bahasa	Perbedaan penelitian dari Saudari Rini Dwi Astuti yaitu fokus terhadap keterampilan menulis siswa dengan berbantuan media kartu ide sedangkan penelitian yang peneliti buat

⁶ Rini Dwi Astuti, “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media ‘Kartu Ide’ Terhadap Keterampilan Menulis Siswa,” *Skripsi*, 2018.

		Indonesia pada siswa kelas III.	memfokuskan pada hasil belajar IPA siswa dengan berbantuan media diorama ekosistem.
2.	Firda Aulia (2020), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kampung Bulak 02 pada Materi Siklus Air. ⁷	Temuan dari penelitian ini mengungkap bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengikuti model (PjBL) adalah 82,61, sementara siswa yang dengan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 55,24. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.	Perbedaan penelitian dari Saudari Firda Aulia yaitu fokus terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sedangkan penelitian yang peneliti buat memfokuskan pada hasil belajar IPA siswa.
3.	Dewi Anggraini (2018), Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Terpadu Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Muaro Jambi. ⁸	Data yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam kelompok eksperimen, skor tertinggi yang dicapai adalah 92 dan skor terendahnya adalah 65, dengan rata-rata skor sebesar 78,03. Sedangkan dalam kelompok kontrol, skor tertinggi yang dicapai sama dengan	Perbedaan penelitian dari Saudari Dewi Anggraini yaitu fokus terhadap kemampuan berpikir kritis IPA Terpadu siswa sedangkan penelitian yang dibuat peneliti memfokuskan terhadap hasil belajar IPA siswa.

⁷ Firda Aulia, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kampung Bulak 02 Pada Materi Sklus Air," *Skripsi*, 2020.

⁸ Dewi Anggraini, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Terpadu Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Muaro Jambi," *Skripsi*, 2018.

		kelompok eksperimen, yaitu 92, namun skor terendahnya adalah 56, dengan rata-rata skor sebesar 70,48. Dari hasil analisis hipotesis, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA Terpadu di antara siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan mereka yang menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.	
--	--	--	--

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan awal atau asumsi sementara yang diajukan sebagai jawaban terhadap suatu masalah penelitian. Dalam konteks teoritis, hipotesis dianggap sebagai kemungkinan atau kebenaran yang paling mungkin terjadi. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI TPI Keramat.

2. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI TPI Keramat.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penelitian ini, maka peneliti mengatur sistematika pembahasannya sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : Kajian Teori dan Karangka Pikir yang berisi model pembelajaran, model pembelajaran *project based learning*, media diorama ekosistem, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), rantai makanan dan karangka pikir.
- BAB III : Metode Penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik validitas dan keabsahan data.
- BAB IV : Hasil dan Pembahasan Penelitian yang berisi gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup yang berisi kesimpulan dan saran pada penelitian.