

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang strategis dalam mempersiapkan generasi penerus yang akan memiliki pengetahuan dan kecerdasan yang tinggi dan Peningkatan mutu pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan bagi generasi penerus agar memiliki daya saing terhadap tantangan global. Sekolah menjadi pendidikan formal yang mampu menciptakan peserta didik yang berkualitas dan mempunyai peran di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat yang secara aktif. Salah satu hal yang menentukan masa depan bangsa adalah pendidikan (Danuri, 2019). Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya yang nantinya dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat (Maskur, 2023)

Pendidikan sebagai sarana penunjang untuk menuju pertumbuhan, perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, hal ini dapat terlihat dari tujuan pendidikan yang berbunyi sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (fuad ihsan, 2019). Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Cipta, 2018).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran sistematis melibatkan siswa berperan aktif dalam menekuni keterampilan dan pengetahuan melalui proses terstruktur, dan produk yang dihasilkan oleh pengalaman nyata yang telah dirancang Dan salah satu model pembelajaran dari strategi yang mengarah pada upaya problem solving (Doppelt, 2018). *Project Based Learning* menyediakan suatu kondisi masalah yang nyata bagi siswa sehingga dapat menimbulkan pengetahuan yang memiliki sifat permanen, *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dimana sistem

pembelajarannya terpusat pada siswa, maka dalam proses pembelajaran siswa yang dituntut aktif untuk mencari tahu, memahami, dan mengembangkan materi pelajaran, Model pembelajaran . *Project Based Learning* dalam praktik pelaksanaannya menerapkan sistem *student centre* yang berarti dalam proses pembelajaran siswa yang berperan aktif pada setiap prosesnya. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah menentukan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi 5 pengalaman (Kemdikbud, 2017)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMPN 11 Bengkulu Tengah, peneliti mengamati bahwa permasalahan yang terlihat dalam pembelajaran disekolah, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan di kelas, terutama ketika pengajaran yang digunakan lebih banyak berbasis teks atau ceramah hal ini cenderung membosankan bagi siswa dan kurang memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mengetahui bahwa jaring-jaring makanan adalah proses makan memakan, tapi pada kenyataannya tidak semua makhluk hidup dapat memakan makhluk hidup lain dan sebaliknya, siswa kesulitan memahami bagaimana organisme yang berbeda saling

bergantung satu sama lain dalam rantai makanan yang saling terkait karena sifatnya yang abstrak dan kompleks, peserta didik dituntut harus bisa mengkaitkan antara materi yang telah pelajari dengan kehidupan nyata mencakup hubungan kompleks antara berbagai organisme dalam ekosistem melalui aliran energi dan materi menyebabkan siswa rendahnya dalam proses pemahaman belajar.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka diperlukan penyelesaian solusi yang menawarkan berupa media ajar sehingga mampu meningkatkan pemahaman — konsep. Dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada, penerapan media alat peraga kartu organisme dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh *Project Based Learning* Menggunakan Kartu Organisme Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Jaring – Jaring Makanan Untuk Siswa Kelas 7 Smpn 11 Bengkulu Tengah"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi IPA.

2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung.
4. Pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu menggunakan model pembelajaran berbentuk ceramah

C. Pembatasan Masalah

1. Subjek Penelitian
Penelitian ini hanya mencakup siswa kelas 7 di SMP N 11 Bengkulu Tengah. Pengaruh model pembelajaran *project Based Learning (PJBL)* menggunakan kartu organisme pada tingkat kelas atau sekolah lain tidak akan dianalisis.
2. Materi Pembelajaran
Fokus penelitian terbatas pada materi jaring-jaring makanan. Penelitian ini tidak mencakup materi pelajaran ipa lainnya atau mata pelajaran lain di luar konteks ini.
3. Metode pembelajaran
Penelitian ini hanya berfokus pada model pembelajaran *project Based Learning (PJBL)* menggunakan kartu organisme, seperti model pembelajaran langsung atau model pembelajaran berbasis proyek, tidak akan dibandingkan dalam penelitian ini.
4. Durasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam periode waktu tertentu, misalnya satu bulan sebanyak 4 kali pertemuan. Evaluasi akan dilakukan berdasarkan implementasi dan hasil dalam periode tersebut.

5. Variable yang diteliti

Penelitian ini akan fokus pada peningkatan hasil belajar sebagai hasil dari penerapan Model pembelajaran *project Based Learning (PJBL)* menggunakan kartu organisme, tanpa mengeksplorasi variabel lain seperti motivasi siswa, perbedaan gaya belajar, atau faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil pembelajaran.

6. Pengukuran dan Evaluasi

Hasil belajar siswa akan diukur menggunakan alat evaluasi yang dirancang khusus untuk penelitian ini, seperti tes hasil belajar dan penilaian keterampilan. Penelitian ini tidak akan menggunakan alat evaluasi yang ada secara umum di luar konteks ini.

7. Keterlibatan guru dan peneliti

Fokus penelitian pada pengaruh model *project Based Learning (PJBL)* menggunakan kartu organisme oleh guru dalam konteks kelas. Pengaruh pelatihan atau kesiapan guru dalam penerapan model *project Based Learning (PJBL)* menggunakan kartu organisme tidak

akan menjadi fokus utama, meskipun faktor ini dapat memengaruhi hasil penelitian.

8. Lingkungan belajar

Penelitian ini dilakukan dalam konteks lingkungan belajar di SMP N 11 Bengkulu Tengah dan tidak akan memperhitungkan pengaruh dari lingkungan belajar di luar sekolah tersebut, seperti pembelajaran online atau lingkungan pendidikan informal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah ada pengaruh model pembelajaran Pengaruh *Project Based Learning (PJBL)* Menggunakan Kartu Organisme Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Jaring – Jaring Makanan Untuk Siswa Kelas 7 Smpn 11 Bengkulu Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Pengaruh *Project Based Learning (PJBL)* Menggunakan Kartu Organisme Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Jaring – Jaring Makanan Untuk Siswa Kelas 7 Smpn 11 Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Untuk Guru:

- a) Pengembangan Medel Pengajaran:
Memberikan informasi yang berguna bagi guru

tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* Menggunakan Kartu Organisme Terhadap Hasil Belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

- b) Strategi Pengelolaan Kelas: Mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi selama penerapan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* Menggunakan Kartu Organisme serta solusi praktis yang dapat diterapkan untuk mengelola kelas dan memfasilitasi pembelajaran kelompok.

2. Untuk siswa

- a) Peningkatan hasil belajar siswa: Menyediakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka melalui pengalaman langsung dalam menyusun kartu organisme dalam kelompok. Ini dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi jaring-jaring makanan.
- b) Motivasi dan Keterlibatan: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam

proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka

3. Untuk sekolah

- a) Perbaikan Kurikulum Menyediakan data dan wawasan yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan kurikulum merdeka di SMP N 11 Bengkulu Tengah, dengan fokus pada model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Evaluasi Program Pembelajaran: Memberikan dasar untuk evaluasi dan penyesuaian program pembelajaran yang ada, dengan menilai efektivitas Model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dalam konteks pendidikan di sekolah tersebut