

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor krusial dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia pada era abad ke-21, yang menuntut penguasaan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi. Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, melainkan juga harus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi beserta pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi imperatif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses tersebut.

Pendidikan memegang posisi strategis dalam kehidupan manusia karena berperan sentral dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu mampu mengoptimalkan potensinya, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, implementasi pendidikan harus bersifat terarah dan berkelanjutan guna mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam perspektif Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang amat mulia, sebagaimana ditegaskan dalam

Al-Qur'an, di antaranya pada QS. Al-Mujadilah [58]: 11, yang berbunyi:

دَرَجَاتِ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ
خَبِيرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ َ

Artinya: “Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Mahah Ta’ala Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Ayat ini menegaskan peran ilmu pengetahuan yang esensial dalam elevasi derajat manusia. Oleh karenanya, proses pendidikan harus dirancang untuk menyediakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas tinggi. Pendidikan bukan sekadar transmisi pengetahuan, melainkan juga pembentukan karakter serta keterampilan peserta didik. Dengan pendekatan demikian, proses pembelajaran yang efektif diperlukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi semata, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan potensi siswa secara

menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mendukung tujuan tersebut ialah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), karena melalui pembelajaran IPAS peserta didik dibimbing untuk memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk memahami konsep secara utuh melalui pengalaman langsung serta kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kondisi pembelajaran di sekolah pada umumnya masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Situasi tersebut menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif dalam menerima informasi, sehingga tingkat keterlibatan dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Padahal, keterlibatan aktif peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung terciptanya pemahaman materi yang lebih mendalam dan bermakna (Dasar dkk., 2021).

Rendahnya hasil belajar siswa sering kali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih minim juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa

terhadap materi IPAS. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media nyata untuk membantu proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran berbasis proyek (Hasan *et al.*, 2021).

pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui model ini, siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menghasilkan suatu produk sebagai hasil belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa PjBL memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasanah (2025) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Hal yang sama juga ditemukan oleh Pasaribu *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Salah satu media yang cocok digunakan pada siswa sekolah dasar adalah alat peraga konkret. Alat peraga konkret dapat membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Daniyati *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa alat peraga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Selain itu, Putri (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan alat peraga dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga sangat penting dalam pembelajaran IPAS.

Penggunaan alat peraga konkret dalam pembelajaran berbasis proyek menjadi kombinasi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Alat peraga membantu siswa memahami konsep abstrak, sedangkan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan nyata. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini selaras dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model Pembelajaran

berbasis proyek (*Project Based Learning*) berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, di mana nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol . Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran .

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 140 Kabupaten Seluma, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa didukung media konkret. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep masih rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Alat Peraga Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 140 Kabupaten Seluma”***. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ips masih ada yang belum mencapai standar kompetensi minimum.
2. Model pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang termotivasi dan antusias, dengan pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga yang konkret dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai pembelajaran yang aktif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan idevntifikasi masalah yang telah ditevtapkan di atas, sevrta untuk mevnghindari adanya kevmungkinan mevluasnya masalah yang akan ditevliti, pevnevlitian ini akan difokuskan pada pevngaruh pevmbelajaran bevrbasis proyek berbantuan alat perga konkret tevrhadap hasil bevlajar siswa kevlas IV pada mata pelajaran IPAS SDN 140 Kabupaten Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar bevlakang, idevntifikasi masalah dan pevmbatasan masalah diatas, maka masalah yang dapat di rumuskan dalam pevnevlitian ini yaitu :“Apakah terdapat Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Alat Peraga Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 140 Kabupaten Seluma?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga konkret terhadap hasil siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 140 Kabupaten Seluma.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga konkret terhadap hasil belajar pada pembelajaran ipas sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran yang dipelajari lebih menarik bagi peserta didik.

2. Kegunaan secara Praktis

a) Bagi Siswa

Dapat mempermudah bagi siswa dalam belajar IPAS dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga konkret dalam pembelajaran.

b) Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai pembelajaran berbasis proyek dan dapat mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam kegiatan proses belajar

sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga konkret.

c) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih mengenai pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat peraga konkret.

Dengan demikian, tujuan praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi seluruh pihak yang berkepentingan dalam proses pembelajaran, baik siswa, guru, sekolah, orang tua, maupun peneliti lain.