

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses di mana siswa memperoleh atau menyebarkan pengetahuan dasar kepada orang lain (Novita et al., 2021). Di sini, seseorang belajar keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari, mempelajari norma-norma sosial, membuat penilaian dan penalaran, dan belajar bagaimana membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru harus memberi tahu siswa tentang ide-ide tersebut.

Memahami berarti memahami, menginterpretasikan, membuat uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, serta memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas. Konsep didefinisikan sebagai sesuatu yang sudah melekat dalam pikiran seseorang, gagasan, atau pengertian. Seseorang yang memiliki konsep memiliki pemahaman yang jelas tentang konsep tersebut dan dapat memahami baik konsep yang berkaitan dengan hal-hal konkret maupun abstrak, menurut Susanto dalam artikel tersebut (Febriyanto et al., 2019).

Di dunia pendidikan, pemahaman tentang konsep memerlukan kemampuan mengartikulasikan informasi dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami, menawarkan interpretasi, dan menerapkan interpretasi tersebut (Nurmala et al., 2021). Pemahaman konsep adalah tingkat kemahiran yang menuntut siswa untuk mampu menafsirkan makna keadaan, gagasan, dan informasi yang telah mereka pelajari. Tingkatan kedua menurut domain kognitif Bloom adalah pemahaman. Kemampuan memahami dan mengasimilasi makna materi pelajaran yang dipelajari disebut pemahaman (Radiusman, 2020).

Penguasaan suatu konsep pembelajaran menuntut siswa untuk menguasai topik pembahasan tersebut. Sebagaimana yang didefinisikan oleh Suleman jika siswa “memahami arti atau makna dari suatu konsep” maka siswa “telah memiliki pemahaman konsep tersebut. Anderson dan Krathwohl dalam (Suryani Ela, 2018) mengemukakan, “dalam bentuk pengetahuan ini menggabungkan 7 proses kognitif, antara lain: menafsirkan (*interpreting*), mengidentifikasi (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/merumuskan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), serta menjelaskan (*explaining*). Kemampuan memahami, menangkap, dan menafsirkan makna suatu isi disebut sebagai unsur

pemahaman. Namun pada praktek nya, siswa masih mengalami masalah khususnya terkait pemahaman konsep.

Masalah pemahaman konsep pada siswa ditemukan pada sekolah MI Al Mustajab yang ber alamatkan di Dusun. Jatirunggo, Pringapus, KecamatanPringapus, Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah. Hal ini didasarkan padahasil pra observasi di MI Al-Mustajab khususnya kelas 3 yang terdiri dua kelas yaitu kelas III A yang terdiri dari 29 siswa dan kelas III B terdiri dari 28 siswa, di mana guru hanya menekankan pengetahuan kepada siswa tanpa melihat konsep yang dimiliki siswa tersebut. Guru menganggap bahwa materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa sifatnya adalah sama, sehingga hanya perlu memberikannya sesuai dengan apa yang sudah terkonsep selama ini. Padahal, pemahaman konsep serupa dengan membangun landasan yang kuat sebelum menambahkan pemahaman terhadap materi baru. Siswa akan lebih mudah memahami konsep pelajaran berikutnya jika mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan sebelumnya dengan benar. Selain itu, guru harus mampu menarik hubungan antara konsep dan hal-hal di dunia nyata. Hal ini penting karena siswa akan percaya bahwa memahami suatu mata pelajaran akan bermanfaat bagi mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, guru dan siswa perlu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berikut rincian dari rata-rata hasil praobservasi dari siswa kelas III MI Al-Mustajab.

Tabel 1. 1 Data Pemahaman Konsep

Berdasarkan dari hasil olah data pemahaman konsep di atas yang telah ambil menunjukkan

bahwa nilai menafsirkan meringkas

No	Indikator	3A	3B	Rata-rata
1	Menafsirkan	68%	73%	70%
2	Meringkas	32%	59%	45%
3	Mengidentifikasi	38%	53%	45%
4	Menjelaskan	60%	59%	59%
5	Menarik inferensi	50%	57%	53%
6	Mengklasifikasi	49%	61%	55%
7	Membandingkan	49%	64%	56%
Rata-rata		49%	57%	53%

proses sebesar 70%; sebesar 45%;

mengidentifikasi sebesar 45%; menjelaskan sebesar 59%; menarik inferensi sebesar 53%; mengklasifikasi sebesar 55% dan membandingkan sebesar 56%; dan rata-rata dari kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 49% dan untuk kelas kontrol sebesar 57%. Sehingga rata-rata pemahaman konsep kelas III adalah 53% merupakan kategori Cukup.

Data angket proses pembelajaran siswa kelas III MI Al-Mustajab dalam angket berisi tiga pernyataan yaitu pemahaman konsep, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Berikut merupakan rincian rata-rata dari angket siswa kelas III MI Al-Mustajab

Tabel 1. 2 Angket Studi Pendahuluan

Indikator	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Rata-rata
3A	11%	14%	18%
3B	11%	15%	13%
Rata-rata	11%	14,5%	15,5%

Berdasarkan angket diatas diketahui bahwa rata-rata siswa kelas III MI Al- Mustajab pada pernyataan model pembelajaran sebesar 11%; dan media pembelajaran sebesar 14%. Sedangkan padasiswa kelas III B pada pernyataan model pembelajaran sebesar 11%; dan media pembelajaran sebesar 15%. Dan rata-rata dari setiap kelas menunjukkan hasil 18% untuk kelas eksperimen dan 13% untuk kelas kontrol. Sehingga rata-rata kelas III adalah 11 % merupakan kategori Sangat Kurang.

Mengingat masalah ini, guru harus mengubah strategi pembelajaran mereka untuk meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penentuan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting. Menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media Ruinmahi adalah solusi. Model pembelajaran berbasis proyek dianggap dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. menghidupkan penalaran imajinatif siswa melalui latihan pembelajaran tematik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep. Model pembelajaran berbasis proyek dikenal luas sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan karena menggunakan masalah nyata yang harus dipecahkan siswa. Model ini menggunakan pertanyaan dasar yang mendorong siswa untuk mencari, menyelidiki, dan menemukan solusi. Model pembelajaran berbasis proyek menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui proyek yang dirancang untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar mereka. Pendekatan ini dapat digambarkan sebagai pendekatan sistematis untuk proses pendidikan yang menekankan pada proyek sebagai inti dari kegiatan belajar, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam penyelidikan masalah nyata dan menghasilkan solusi untuk masalah tersebut. Dalam proses menyelesaikan proyek, pembelajaran berbasis proyek membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis,

kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian dari (Erviana Yuli et al., 2022), *Project Based Learning* yang dibantu dengan media *virtual reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan aplikasi pengetahuan dalam konteks yang relevan dan otentik. Sejalan dengan temuan tersebut, peneliti lain berpendapat Bahwa *Project Based Learning* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, PBL dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Efektivitas dari model pembelajaran *Project Based Learning* tidak hanya terbukti dari meningkatnya pemahaman konsep, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam mengorganisir pengetahuan secara lebih struktural. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* bukan hanya sekadar metode belajar berbasis proyek, melainkan sebuah strategi pendidikan yang menyeluruh untuk membekali siswa dengan berbagai kompetensi penting di dunia nyata.

Menurut Trianto dalam penelitian yang dilakukan (Erviana Yuli et al., 2022) model pembelajaran berbantuan tugas adalah suatu model pembelajaran dimana siswadilibatkan secara efektif dalam latihan-latihan pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengkomunikasikan imajinasi nya sambil berkonsentrasi di kelas. Dalam pelaksanaannya, model *Project Based Learning* memberikan siswa pilihan berbeda untuk memilih mata pelajaran, memimpin ujian, dan mengerjakan proyek. Model pembelajaran berbantuan *Project Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara mandiri serta mampu mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi.

Project Based Learning menurut Saefudin dalam artikel yang diteliti oleh (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023) jika fasilitator ingin menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan memilukan, model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan karena memanfaatkan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan menghubungkan pengetahuan baru yang berasal dari pengalaman nyata. Metode ini juga dimaksudkan untuk membantu, mendorong, dan membimbing peserta didik agar lebih berfokus pada kerja sama melalui aktivitas kelompok.

Dengan ini peneliti melakukan penelitian menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan proyek pembuatan Ruinmahi (Ruang Inspirasi Makhhluk Hidup) dan

mengikutsertakan siswa dalam pembuatan proyek Ruinmahi. Gunanya untuk memperkuat pemahaman konsep siswa. Keterlibatan siswa dalam pembuatan Ruinmahi diyakini akan meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep dan imajinasi siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Media Ruinmahi merupakan hasil perubahan dari media visual yang diubah agar siswa dapat dengan mudah memahaminya. Ruinmahi merupakan media pembelajaran yang berbentuk lapbook, dimana media pembelajaran yang menggabungkan beberapa latihan kecil menjadi pembelajaran yang terkoordinasi, yang konsekuensinya disajikan sebagai dokumentasi yang disimpan dalam satu kesatuan (Jamaludin & Rosidah, 2020). Media Ruinmahi adalah usaha kecil yang memuat topik tertentu. Maka media Ruinmahi sangat tepat digunakan untuk membantu siswa dalam memperdalam pemahaman konsep. Dengan adanya media Ruinmahi ini, generasi muda yang memiliki pengetahuan visual spasial tentunya dapat memperoleh data-data yang disampaikan melalui media Ruinmahi ini karena banyaknya gambar, simbol, dan warna pada media yang membuat siswa ingin bermain dan belajar di dalam kelas. Media Ruinmahi dibuat berlapis-lapis dengan menggunakan bahan-bahan yang ramah anak dan mudah digunakan. Media Ruinmahi pada dasarnya adalah hasil karya imajinatif. Tidak ada penilaian atau kebutuhan yang benar dalam membuat Ruinmahi.

Media Ruinmahi merupakan alat bantu pembelajaran yang berbentuk media cetak interaktif yang dapat diakses secara fisik. Dimana media Ruinmahi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan fokus dalam pembelajaran yang akan dicapai. Dalam konteks pendidikan, penggunaan Ruinmahi terfokus pada meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media Ruinmahi dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran aktif siswa dalam proses pengembangan dan penggunaannya. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam pembuatan Ruinmahi, hal ini mendorong pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan peningkatan inisiatif personal dalam mengejar pemahaman. Media Ruinmahi memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan aspek keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka. Senada dengan itu, berbagai literatur menyebutkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media Ruinmahi mampu menyokong pencapaian akademik siswa secara keseluruhan melalui lingkup belajar yang berkesan dan menyenangkan. Ruinmahi tidak hanya berperan dalam menyajikan informasi, tetapi juga dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara menyusun konten yang dapat diakses kembali secara mandiri. Dengan kata lain, media Ruinmahi membentuk sebuah lingkungan belajar yang inklusif dan dinamis, di mana siswa dapat belajar secara lebih mendalam

dan menyeluruh. Kesimpulannya, media Ruinmahi merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang mendukung pembelajaran interaktif dan efektif, sehingga berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan landasan tersebut, maka peneliti harus melihat perbedaan dampak penerapan model pembelajaran terpadu berbasis media Ruinmahi dalam memperluas imajinasi dan mempelajari hasil belajar siswa pada materi makhluk hidup. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis Ruinmahi memberikan dampak yang berbeda terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan strategi semi eksploratif dengan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media Ruinmahi dan survey untuk melihat perbedaan dampak model pembelajaran *Project Based Learning* dengan memanfaatkan media Ruinmahi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Ruinmahi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Sekolah Dasar” penting dilakukan agar pemahaman konsep siswa dapat ditingkatkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Ruinmahi siswa di kelas III sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Ruinmahi terhadap pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Ruinmahi siswa kelas III sekolah dasar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Ruinmahi terhadap pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan pada peneliti dan secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan penguatan teori terhadap Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbentuk Media Ruinmahi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III.

b. Manfaat Praktik

Adapun manfaat penelitian secara praktis yaitu:

Bagi Guru

Selain sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan guru dalam proses pembelajaran sehingga mengurangi rasa bosan dan jenuh pada peserta didik. Selain itu menambah informasi pengetahuan dan pengalaman mengenai model pembelajaran *Project Based Learning*.

Bagi Siswa

Menumbuhkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Ruinmahi, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan mengenai penerapan model *Project Based Learning*, serta memberikan inovasi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Bagi Peneliti

Pengalaman dan menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Media Ruinmahi (Ruang Inspirasi MakhluKhidup) di MI Al Mustajab.