**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan rangsangan kepada manusia agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan harapan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pada proses pendidikan, kita mengenal instilah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan pokok dari keseluruhan proses pendidik di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Menurut Sukmawarti dkk, (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat, 2020 Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Salah satu pembelajaran di dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Menurut Indrawini dkk (2014: 2) menyatakan bahwa, pembelajaran tematik, yaitu sebuah teknik pembelajaran terpadu yang menghubungkan konsep bilangan tema sebagai satu kesatuan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna (Majid 2014:87). Mata pelajaran yang berada di dalam satu tema yaitu, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PPKn, SPDB, Matematika, dan PJOK. Pembelajaran tematik berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami secara nyata dan bagaimana jenisnya, sehingga tematik bukan hanya penguasan kumpulan pengetahuan fakta-fakta, konsep-konsep prinsip-prinsip apa saja tetapi juga merupakan proses penemuan.

Pembelajaran tematik menggunakan tema sebagai dasar pengembangan muatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar. Tema berperan sebagai bingkai pada materi-materi pembelajaran yang akan disampaikan. Untuk di kelas V sekolah dasar, terdapat 9 tema, salah satunya adalah tema ekosistem yang berada di tema 5.

Tema 5 ekosistem mengedepankan pembelajaran IPA. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran IPA termasuk mata pelajaran sulit karena terlalu banyaknya konsep-konsep atau pengertian yang harus dipahami. Oleh sebab itu, Guru dituntut dapat menguasai berbagai strategi ataupun model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuannya agar guru mampu mengatasi kejenuhan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan yang diperoleh pada saat observasi di SD Tunas Bangsa Tembung, sebagian besar siswa kelas V tampak tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem. Menurut peneliti salah satu alasannya karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, penggunaan alat dan bahan ajar serta model pembelajaran masih belum maksimal. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan memperhatikan buku temanya tanpa adanya media atau bahan ajar pendukung dengan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Siswa kelas V yang berada pada rentang usia 10-11 tahun cenderung tertarik melihat media atau bahan ajar yang unik dan dapat membuatnya penasaran.

Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat (Hidayat dan Khayroiyah: 2018). Guru dituntut untuk dapat membuat inovasi-inovasi pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat perangkat pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti, dkk:2017).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai cukup fleksibel untuk digunakan secara bersamaan dengan bahan ajar dan dinilai tepat untuk digunakan pada siswa kelas V adalah model pembelajaran *Project Based Learning. Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (permendikbud, 2014:20).

Dengan adanya bahan ajar yang berbasis model *Project Based Learning,* peneliti berpendapat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung akan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar yang berbasis model *Project Based Learning* dinilai dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga akan terjalin suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif antar guru dan siswa.

Dari uraian di atas, peneliti menilai bahwa penggunaan bahan ajar dan model pembelajaran sangat penting peranannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Model *Project Based Learning* Pada Tema Ekosistem Kelas V SD”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasibeberapa masalah, antara lain:

1. Siswa tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran.
2. Penggunaan alat, bahan ajar dan model pembelajaran belum maksimal.
3. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan memperhatikan buku temanya tanpa adanya bahan ajar pendukung dengan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

**1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas, peneliti membatasi penelitian ini hanya pada “Pengembangan Model *Project Based Learning* Pada Tema Ekosistem Kelas V SD”. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran siswa kelas V SD Tema 5 “Ekosistem” Subtema 1 “Komponen Ekosistem” pembelajaran 2 “Jenis-Jenis Ekosistem” materi “Contoh Ekosistem Air Tawar”.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada tema ekosistem di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada tema ekosistem yang dikembangkan di kelas V SD?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada tema ekosistem di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada tema ekosistem di kelas V SD.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini, yaitu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan kemajuan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada tema ekosistem di kelas V SD, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dapat dipelajari pada bangku perkuliahan.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan sehingga peneliti dapat menerapkan wawasan yang sudah diperoleh untuk menghadapi masalah yang sedang dibahas.

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pelajaran dengan cara memanfaatkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menerapkan pembelajaran yang dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi Siswa adalah untuk memacu semangat siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tema 5 ekosistem, serta menambah sumber belajar siswa bukan hanya dari buku dan Guru.

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi penelitian selanjutnya adalah penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning.*

**1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dibuat dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebuah media *aquascape*.
2. Media *aquascape* air yang dikembangkan berisi sistem ekologi air yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas V pada tema Ekosistem.
3. Media *aquascape* yang dikembangkan merupakan media 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut.
4. Media *aquascape* yang dikembangkan dinilai dapat dapat menimbulkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan berisi berbagai mahluk hidup.
5. Ukuran media *aquascape* yang dikembangkan, yaitu:

Panjang : 25 Cm

Lebar : 15 Cm

Tinggi : 20 Cm

1. Adapun proses tahapan yang dilakukan, yaitu:
2. Proses Awal

Pada proses ini peneliti mencari informasi mengenai materi pembelajaran siswa, yaitu tema 5 Ekosistem.

1. Perancangan

Pada proses ini peneliti mulai merancang media *aquascape* yang dikembangkan. Perancangan dimulai dengan menyiapkan wadah media *aquascape,* serta menyusun komponen-komponen dalamnya, seperti pasir dan batu-batuan, kemudian diakhiri dengan mengisi mahluk-mahluk hidup yang ada didalamnya, seperti ikan dan tanaman-tanaman air.

1. Proses Akhir

Pada proses ini peneliti memasukkan mesin dan filter air untuk menjaga kadar ph air agar mahluk hidup yang terdapat pada media tersebut dapat hidup sebagaimana di habitatnya dan juga memberikan lampu sebagai pencahayaan.