

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang cerdas melalui peningkatan, pemerataan dan perluasan akses layanan pendidikan yang berkualitas dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga menghasilkan sistem pendidikan berdaya saing global yang memiliki keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif (Suhartono, 2021). Proses pendidikan mampu melahirkan ide-ide yang kreatif, inovatif dalam kemajuan perkembangan zaman. Pengembangan kurikulum merupakan instrumen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kebijakan pendidikan yang benar akan tampak melalui implementasi kurikulum yang diterapkan karena “kurikulum merupakan jantung pendidikan” yang menentukan berlangsungnya pendidikan (Munandar dalam Rahayu et al., 2022).

Di Indonesia implementasi kurikulum telah mengalami berbagai perubahan dan penyempurnaan. Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia sudah berjalan kurang lebih 9 tahun sejak tahun 2013. Pada saat ini hadir sebuah Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013 (Ulinniam et al., 2021). Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran berdasar pada fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya seperti fenomena alam, sosial, seni dan budaya melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan. Sedangkan pada Kurikulum Merdeka berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Kurikulum Merdeka menerapkan konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan kurikulum 2013. Menurut Sherly (dalam Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) Kurikulum Merdeka berarti memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Kurikulum Merdeka menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya

manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global. Guru memiliki peran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Artinya, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan secara kolaboratif bersama teman sebaya (*peer mediated instruction*) (Fitri et al., 2018).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menerapkan Kurikulum Merdeka harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses belajar-mengajar melibatkan berbagai aktivitas para siswa. Guru harus berupaya melibatkan proses belajar-mengajar melalui model pembelajaran atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Bahri dalam Khairina, 2020:2). Guru hendaknya memiliki pengetahuan yang cukup dalam merancang kegiatan pembelajaran, penggunaan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana kelas menjadi lebih bermakna. Pada Kurikulum Merdeka pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif melalui kegiatan proyek yang memberikan peluang lebih luas pada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga membantu siswa mengembangkan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila dalam dirinya (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai diterapkan pada Kurikulum Merdeka adalah model *Project Based Learning*. Menurut Thomas (dalam Hamidah et al., 2020) *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian tugas, partisipasi, biasanya dalam bentuk proyek yang dapat mengarahkan siswa untuk mengalami proses inkuiri. Menggunakan model *Project Based Learning* menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, menambah tanggung jawab dan kerja sama antar siswa dan saling memotivasi antar siswa (Wulandari et al., 2020). Sehingga bisa dikatakan bahwa pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Arianti et al., 2018). Selain itu pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dan bahan ajar akan membuat siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar (Depari & Suyanti, 2022).

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat, guru juga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Arianti et al., 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi adalah media video animasi. Media video animasi merupakan media yang memuat pergerakan sebuah gambar atau objek yang dapat berubah posisi. Selain adanya pergerakan, objek atau gambar tersebut juga mengalami perubahan warna dan bentuk (Johari et al., 2018). Media animasi dalam proses pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.

Model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi bisa diterapkan pada pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan, dimana pada pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soemantri (dalam Mas'udah & Suwanda, 2018) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali peserta didik dengan menanamkan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan karakter agar menjadi warga negara yang memiliki karakter berbudi luhur. Model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi diharapkan dapat memberikan suatu pemahaman dan penghayatan bagi peserta didik mengenai materi yang ada pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi "Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar". Model *Project Based Learning* menekankan pada pemberian tugas bentuk proyek yang memberikan peluang lebih luas pada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah pada materi keragaman budaya. Penjelasan materi menggunakan video animasi akan memudahkan peserta didik memahami materi keragaman budaya yang luas. Menurut Rahardja (dalam Mas'udah & Suwanda, 2018) keragaman berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap dan pola pikir

manusia sehingga manusia memiliki cara-cara kebiasaan, aturan-aturan bahkan adat istiadat yang berbeda satu sama lain. Sebagai seorang guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran terkait dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada materi yang akan diajarkan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar Kelas IV SDN Keboananom”. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsi kepada pihak khasanah keilmuan di bidang Sekolah Dasar agar dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan di atas. Menggunakan model *Project Based Learning* dengan media video animasi diharapkan mampu membuat siswa memiliki pemahaman, motivasi, dan wawasan terkait proyek yang akan dilakukan yang sesuai dengan pembelajaran pada kurikulum merdeka.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup penelitian merupakan variabel-variabel yang diteliti dan sub variabel beserta indikatornya. Kemudian perlu ditetapkan batasan terhadap variabel atau sub variabel yang diteliti. Pembatasan masalah dilakukan agar peneliti lebih terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Keboananom Gedangan, Sidoarjo.
2. Penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi.
3. Penelitian ini menggunakan hasil belajar berupa pengetahuan yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV materi keragaman budaya di lingkungan sekitar pada Unit 3 Membangun Jati diri dalam Kebhinekaan, kegiatan belajar 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar materi keragaman budaya di lingkungan sekitar kelas IV SDN Keboananom?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan permasalahan yang dirumuskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar materi keragaman budaya di lingkungan sekitar kelas IV SDN Keboananom.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:39).

a. Variabel *Independen* (Variabel Bebas)

Dalam bahasa Indonesia variabel *independen* sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas yaitu model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi.

b. Variabel *Dependen* (Variabel Terikat)

Dalam bahasa Indonesia variabel *dependen* sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini ialah hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak di capai maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat menambahkan pengetahuan tentang pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan kesempatan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

b. Bagi Guru

Guru mendapatkan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan bagi guru dan siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mempunyai landasan di masa yang akan datang sebagai guru yang mempunyai kemampuan dalam menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi.