

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Project

Menurut Nisa dan Nugraheni (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran yang secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar serta sebagai pedoman guru dalam merancang, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran inovatif sesuai implementasi kurikulum 2013 dan tuntutan pembelajar abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir, berkolaborasi serta berkomunikasi. Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu bentuk pembelajaran konstruktivis dan kolaboratif dengan proses pembelajaran berpusat pada siswa sehingga memungkinkan siswa untuk dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mereka (Whatley (2012), dalam (Sumarni, dkk.,2016).

Menurut Sani (2016:172) *project based learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktifitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Dengan demikian model pembelajaran project based learning dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat perencanaan,

berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan yang tepat dari masalah yang dihadapi. Menurut Kokasih (2015:96) *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran difokuskan dalam pemecahan masalah yang menjadi tujuan utama dari proses belajar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna karena dalam belajar tidak hanya mengerti apa yang dipelajari tetapi membuat peserta didik menjadi tahu apa manfaat dari pembelajaran tersebut untuk lingkungan sekitarnya.

Pada hakikatnya model pembelajaran *project based learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dalam memahaminya. Dengan mengelompokkan peserta didik dalam memecahkan suatu proyek atau tugas maka akan melatih keterampilan peserta didik dalam merencanakan, mengorganisasi, negosiasi dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggung jawab untuk setiap tugas dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan.

Dari beberapa pendapat yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* atau model berbasis proyek adalah salah satu model yang inovatif dimana siswa disini berperan aktif dalam pembelajaran.

2. Prinsip-Prinsip dan Karakteristik Model Pembelajaran *project based learning*

Menurut Thomas (Wena, 2019: 145) pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: sentralistik, pertanyaan penuntun, investigasi konstruktif, otonomi, dan realistis. Sentralistik, maksudnya adalah model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena siswa mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dikelas. pertanyaan penuntun, hal ini mengandung makna bahwa pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa bersumber dari pertanyaan atau persoalan yang menuntun siswa untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu.

Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri siswa untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas. investigasi konstruktif, artinya bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh siswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan proses pencarian atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi. Selanjutnya adalah otonomi, dalam pembelajaran berbasis proyek siswa diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Realistik, proyek yang

dikerjakan siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan dilapangan kerja atau masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata. Mengacu kepada prinsip-prinsip tersebut diatas, maka pembelajaran dengan menerapkan project based learning akan sangat bermanfaat bagi pengembangan diri dan masa depan siswa. Siswa yang terbiasa belajar dengan pekerjaan proyek akan menjadi pribadi yang ulet, kritis, mandiri, dan produktif.

Adapun karakteristik belajar dalam pembelajaran berbasis proyek menurut Buck Institute For Education dalam Hosnan dalam Nurfitriyanti (2016: 154) adalah:

1. pengambilan keputusan dilakukan oleh siswa berdasarkan kerangka kerja yang ditentukan sesuai tujuan pembelajaran.
2. siswa selalu berupaya untuk memecahkan masalah yang tidak memiliki suatu jawaban yang pasti.
3. siswa dapat merancang proses dan mencari solusi untuk memecahkan masalah.
4. siswa terdorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi dan berkomunikasi.
5. siswa bertanggung jawab dalam mencari dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
6. Pakar-pakar dalam bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi-sesi tertentu untuk memberikan pencerahan bagi siswa.

7. Siswa melakukan evaluasi secara kontinu selama membuat proyek.

8. Siswa melakukan refleksi.

Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran PjBL Menurut majid & chaerul dalam Nia Indriani (2022) bahwa Model pembelajaran project based learning mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut: Kelebihannya yaitu 1) meningkatkan motivasi, 2) meningkatkan kolaborasi, 3) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 4) meningkatkan kemampuan mengolah sumber yang ditemukan, 5) menyediakan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik dalam mengorganisasikan proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti alat dan bahan yang diperlukan, 6) mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi, 7) melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diterapkan dalam dunia nyata, 8) membuat suasana belajar jadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Selanjutnya kelemahannya yaitu : 1) memerlukan biaya yang cukup banyak, 2) memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan proyek, 3) banyak peralatan yang harus disiapkan, 4) banyaknya peralatan yang dibutuhkan, 5) peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan penumpukan informasi akan mengalami kesulitan, 6) ada kemungkinan peserta didik tidak aktif bekerja dalam kelompok, 7) ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topic secara keseluruhan.

3. Langkah-Langkah Model pembelajaran *Project Based Learning*

Ruswandi (2018) mengemukakan 5 langkah penggunaan pembelajaran berbasis project, antara lain yaitu:

a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan media

Guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui proyek ini. Selain itu, guru juga harus mempersiapkan berbagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seperti buku, artikel, video, alat peraga, atau sumber daya online lainnya.

b) Menyajikan materi pelajaran

Setelah tujuan jelas, guru mulai menyajikan materi pelajaran yang relevan dengan proyek. Materi ini bisa disampaikan melalui ceramah, diskusi, atau kegiatan belajar aktif lainnya.

c) Memberi bimbingan pelatihan awal

Pada tahap ini, guru memberikan bimbingan awal kepada siswa mengenai cara mengerjakan proyek. Bimbingan ini bisa berupa penjelasan tentang format video, cara mencari informasi, atau teknik pengambilan gambar dan suara.

d) Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik

Selama proses pengerjaan proyek, guru perlu memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik secara berkala. Hal ini bertujuan untuk memastikan siswa memahami materi dan dapat menyelesaikan proyek dengan baik.

e) Mengevaluasi pembelajaran

Tahap akhir adalah mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran. Evaluasi bisa dilakukan melalui penilaian terhadap produk akhir proyek, portofolio siswa, atau tes tertulis.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, maka salah satu upaya yang harus dilakukan adalah mengurangi dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan (materi pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut (Ely, 2019) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pengembangan media pembelajaran merupakan usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang lain mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti misalnya video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Menurut (Munadi, 2017) media audio visual dapat dibedakan menjadi dua jenis. Jenis yang pertama dinamakan media audio visual murni, contohnya film gerak (movie) bersuara, televisi dan video. Sedangkan jenis ke dua yaitu audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, ohp dan peralatan visual lainnya, bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran.

Menurut Suryanas, dkk (2018) dalam (Ariyana et al., 2020) kelebihan media audio visual sebagai berikut:

- 1) Lebih efektif dalam menerima karena dapat melayani, baik gaya bahasa siswa yang auditif maupun yang visual.
- 2) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
- 3) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengar disertai melihat langsung.
- 4) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan audio visual.

Selain kelebihan tentunya terdapat juga kekurangan dari media audio visual sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan dua elemen, yakni audio dan visual.
- 2) Membutuhkan keterampilan dan ketelitiannya dalam pembuatannya.
- 3) Biaya yang digunakan dalam pembuatan cukup mahal.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan guru pada akhir pembelajaran atau akhir program untuk menentukan angka hasil belajar peserta didik. (Wardani et al., 2018) menyatakan bahwa hasil belajar harus diidentifikasi melalui informasi pengukuran penguasaan materi dan aspek perilaku baik melalui teknis tes maupun non tes. Penguasaan materi yang dimaksud adalah derajat pencapaian kompetensi hasil belajar yang mendasarkan pada kompetensi dasar seperti yang dikehendaki dalam standar proses dan dinyatakan dalam aspek perilaku yang terbagi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang sudah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dengan hasil belajar diharapkan dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih

baik lagi, sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam pembelajaran, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Secara garis besar, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Kedua faktor tersebut menurut Sudjana (dalam Nur Asma, 2010:6) adalah sebagai berikut:

A. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, terdiri dari: faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis, terdiri dari: intellegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, terdiridari: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

B. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, terdiri dari: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, terdiri dari: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, media belajar, model dan metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, teridir dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya penggunaan media, model atau metode mengajar. Dalam hal ini keberhasilan belajar siswa salah satunya tergantung dari cara guru memberikan atau menyajikan materi pembelajarn dengan menggunakan berbagai model, metode pembelajaran yang ada dan menggunakan media dalam pembelajaran.

7. Jenis-jenis Hasil Belajar

Sejalan dengan pendapat Bloom dalam Suprijono (2015) hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah salah satunya adalah ranah pengetahuan. Ranah pengetahuan adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep materi pembelajaran. Menurut Kunandar (2017) penilaiaan kognitif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis sintesis dan evaluasi. Ranah ini memiliki enam jenjang proses berpikir yaitu kemampuan pengetahuan, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesintesis dan mengevaluasi Bloom dalam (Supardi 2015). Taknosomo Bloom yng telah direvisi yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Anderson & Karthwohl, 2001).

1) Mengingat (Remember)

Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (meaning learning) dan pemecahan masalah (problem solving). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks mengingat meliputi mengenali (recognition) dan mengambil kembali (recalling) (Anderson & Karthwohl, 2019).

2) Memahami (Understand)

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasi (Classification) dan membandingkan (Comparing). Mengklasifikasi akan muncul ketika siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu (Anderson & Karthwohl, 2019).

3) Menerapkan (Apply)

Menerapkan menunjukkan pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (prosedural knowledge). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (excuting) dan mengimplementasikan (implementing) (Anderson & Karthwohl, 2019).

4) Menganalisis (Analyze)

Menganalisis merupakan pemecahan masalah dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap

bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (attributing) dan mengorganisasikan (organizing) (Anderson & Karthwohl, 2019).

5) Mengevaluasi (Evaluate)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria biasanya yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (checking) dan mengkritik (critiquing) (Anderson & Karthwohl, 2019).

6) Menciptakan (Create)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur kognitif secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa pada pertemuan sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (generating) dan memproduksi (producing) (Anderson & Karthwohl, 2019).

8. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu

pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melengkapi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial Alo Pinter (2023).

IPAS diharapkan dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa, antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektif, sistematis, terbuka, jujur, bertanggung jawab, tidak mudah putus asa, tekun, solutif, dan mampu mengambil kesimpulan yang tepat (Fanani et al., 2022). Pencapaian pembelajaran IPAS diukur dari kompetensi siswa dalam memahami sains dan keterampilan proses seperti mengamati, bertanya, mengajukan hipotesis, memilih dan mengelola informasi, merencanakan dan melaksanakan kegiatan aksi, merefleksi diri, serta mempunyai sikap dan perilaku, sehingga siswa dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan dan kelestarian lingkungan.

a. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan

Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 003/H/KR/2022).

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

9. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Merdeka belajar memiliki makna kemerdekaan dalam belajar, artinya memberikan kesempatan bebas dan senyaman mungkin kepada peserta didik untuk belajar dengan rasa tenang dan gembira tanpa adanya tekanan dengan memperhatikan bakat yang dimiliki oleh peserta didik untuk mempelajari maupun menguasai suatu bidang pengetahuan diluar hobi dan kemampuan dari peserta didik, sehingga mereka mempunyai portofolio yang sesuai dengan kegemarannya (Widyastuti, 2022).

Kurikulum merdeka merupakan suatu kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk membuat sebuah lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka dimana pendidik dan peserta didik dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan (Daga, 2021). Dalam kurikulum merdeka guru dibebaskan untuk menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan

Kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan di Indonesia yang mana dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan perubahan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Menteri Pendidikan Nadiem Makarim yang menyatakan bahwa

“reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation” (Jannah & Harun, 2023).

Mulyasa (2020) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka mengedepankan proses belajar yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa melalui pendekatan dan metode yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa. Metode yang digunakan adalah scientific, problem basic learning, inquiry, observasi, tanya jawab, dan presentasi. Kurikulum ini diterapkan guna melatih kemerdekaan dalam berpikir, dan yang terpenting dari kemerdekaan berpikir ini ditujukan kepada guru. Guru dituntut untuk memahami secara menyeluruh konsep dari kurikulum merdeka, dengan begitu guru dapat menanamkan konsep kurikulum kepada peserta didik (Khoirurrijal, 2022).

10. Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan pemulihan pembelajaran karena kurikulum ini merujuk pada pandemi yang memiliki banyak kendala serta hambatan dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan (Suryanto, 2022). Salah satu karakteristik kurikulum merdeka, yakni fokus kepada materi esensial (literasi dan numerasi). Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang lebih baik.

Idhartono (2023) menyatakan ada beberapa karakteristik kurikulum merdeka yang harus dipahami dalam mengimplementasikannya, yakni:

a. Fokus Terhadap Materi Yang Essensial

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran menjadi lebih sederhana dan lebih dalam karena fokus pada materi esensial, relevan, dan mendalam, sehingga ada waktu cukup untuk membangun kreativitas literasi dan numerasi. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran kurikulum merdeka menjadi bermakna, tidak terburu-buru dan menyenangkan. lebih dalam karena fokus pada materi esensial, relevan, dan mendalam, sehingga ada waktu cukup untuk membangun kreativitas literasi dan numerasi. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran kurikulum merdeka menjadi bermakna, tidak terburu-buru dan menyenangkan.

b. Pembelajaran Yang Fleksibel

Kurikulum merdeka menciptakan pembelajaran menjadi lebih merdeka, karena memberikan kebebasan bagi guru, siswa dan sekolah. Keleluasaan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan tahap capaian dan perkembangan masing-masing peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar

Pancasila.

Pembelajaran berbasis proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila yang memiliki tujuan dalam mengembangkan *soft skill* dan karakter sesuai minat dan bakat. Dalam pembelajaran berbasis proyek kegiatan belajar lebih interaktif. Kegiatan proyek dapat memberikan kesempatan lebih aktif menggali isu-isu aktual untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

a. Kelebihan Kurikulum Merdeka

Menurut Chahyanti (2021) terdapat beberapa kelebihan dari kurikulum merdeka, yakni:

- 1) Implementasi kurikulum merdeka tidak terbatas ruang dan waktu, dengan mengunjungi tempat wisata, museum dan lain-lain;
- 2) Berbasis pada proyek, dengan menerapkan keterampilan yang telah dimiliki;
- 3) Pengalaman di lapangan dengan kolaborasi antara dunia pendidikan dan dunia industri, peserta diarahkan untuk turun ke lapangan untuk menerapkan soft skill dan hard skill agar mereka siap memasuki dunia kerja. Praktik ini diterapkan di jenjang SMA/SMK;
- 4) Personalized Learning, pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, aktivitas pembelajar tidak dibuat sama rata;
- 5) Interpretasi Data, mendukung proses pendidikan dan digunakan sebagai sentral memecahkan masalah serta disesuaikan dengan kebutuhan.

b. Kekurangan Kurikulum Merdeka

Supini (2020) mengemukakan bahwa ada beberapa kekurangan kurikulum merdeka belajar, yakni:

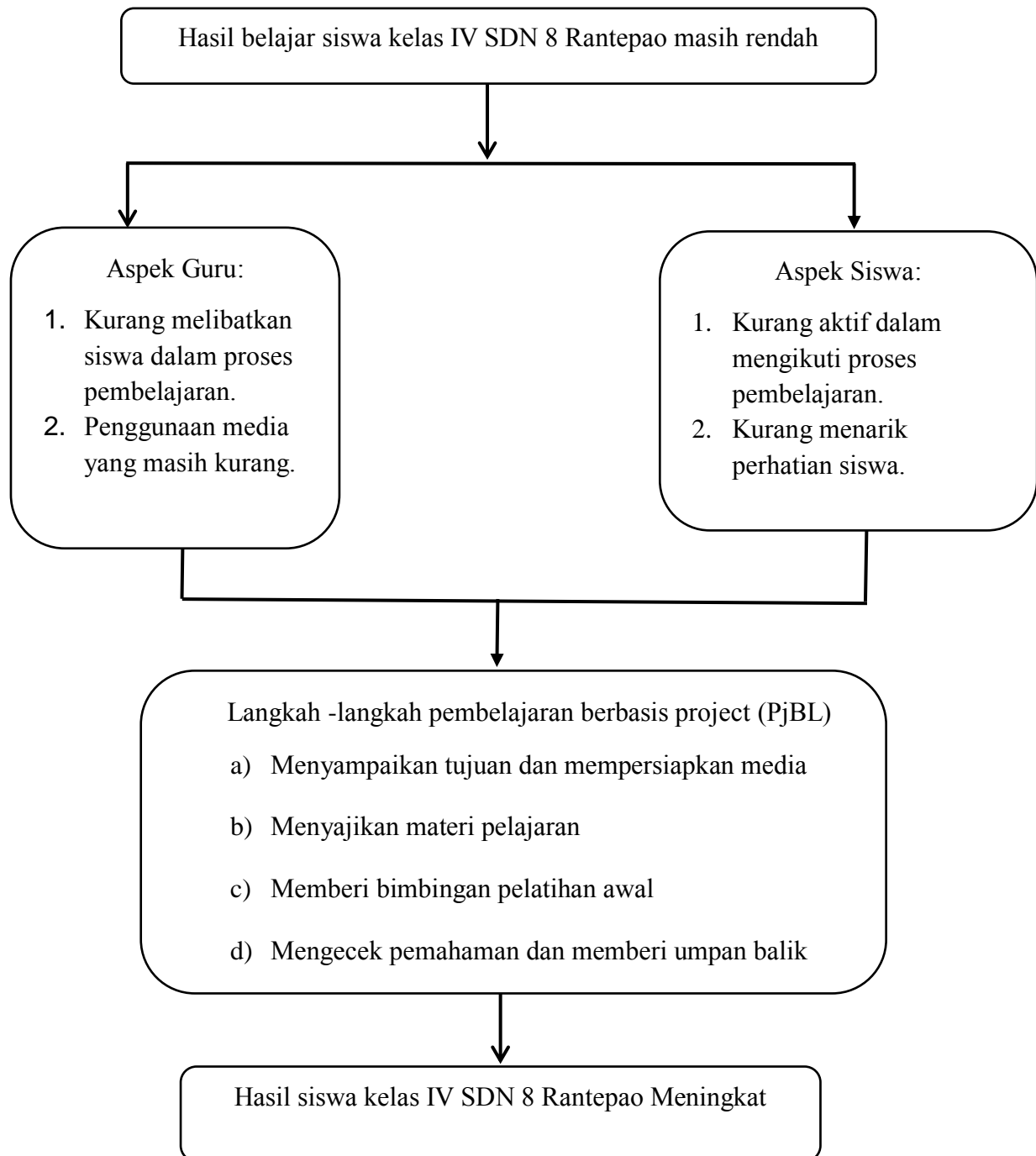
- 1) Keluar dari zona nyaman sistem pembelajaran;
- 2) Tidak memiliki pengalaman program merdeka belajar;
- 3) Keterbatasan referensi;
- 4) Keterampilan mengajar;
- 5) Minim fasilitas dan kualitas guru.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas IV SDN 8 Rantepao. Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS yang diamati oleh peneliti yaitu:

- 1) media yang digunakan saat proses pembelajaran hanyalah buku siswa yang telah dibagikan sebelumnya.
- 2) ketika proses pembelajaran berlangsung guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan kurang memberikan ruang kepada siswa untuk mengolah pemikirannya secara mandiri.
- 3) rasa keingintahuan siswa di kelas IV masih sangat kurang, hal ini dapat dilihat setelah pembelajaran berakhir, siswa langsung keluar

kelas tanpa menanyakan atau mendiskusikan kembali materinya kepada guru maupun teman kelasnya dan permasalahan lainnya yaitu rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Secara sederhana kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara terkait tentang hasil penelitian yang dilakukan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “jika model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) berbantuan media audio visual diterapkan maka dapat meningkat hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 8 Rantepao”.