

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya, para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Salah satu perkembangan dalam pendidikan yang sudah ada adalah model pembelajaran *Project based learning* (Khoerunnisa dan Aqwal, 2020)

Project based learning merupakan model pembelajaran berbasis proyek atau penugasan yang menghadapkan peserta didik dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok dengan menekankan pada penerapan pengetahuan dan keterampilan siswa ke dalam sebuah proyek nyata. Tujuan dari model pembelajaran ini yaitu memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dalam memecahkan permasalahannya dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain yang dapat dijadikan rekomendasi dalam memecahkan permasalahannya.

Pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif dan relevan dengan kehidupan nyata. Mereka belajar dengan cara mengerjakan proyek yang menantang dan menarik, yang membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi. Hasil akhir proyek mereka akan mencerminkan bagaimana kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata.

Model pembelajaran *Project based learning* di nilai tepat untuk diterapkan pada proses belajar karena dapat meningkatkan pemahaman konsep serta mengembangkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik untuk menyelesaikan sebuah proyek sesuai dengan yang sedang dipelajari (Badriah, 2022). Hal ini didukung oleh pendapat Zubaidah (2016) yang menyatakan

bahwasanya pembelajaran berbasis proyek adalah model yang ideal untuk memenuhi tujuan pendidikan saat ini. Dengan mengerjakan proyek, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi lebih dalam dan memahami konsep dengan lebih baik daripada hanya melalui pembelajaran konvensional berbasis hafalan atau buku teks. Dalam konteksnya, akan sangat relevan dengan dunia nyata dimana peserta didik akan berperan aktif dalam melakukan eksperimen dan berkolaborasi dalam menghasilkan sebuah proyek yang didukung dengan strategi *bioedutainment*.

Strategi *bioedutainment* merupakan kombinasi dari tiga kata *biology*, *education* dan *entertainment*. Secara garis besar pengertian strategi *bioedutainment* adalah metodologi pembelajaran yang dilakukan dengan menarik dan menyenangkan. Pada strategi *bioedutainment* ini terkandung unsur pembelajaran ilmu, keterampilan berkarya, kerjasama, permainan yang mendidik, kompetisi, tantangan dan sportifitas. Semuanya dirangkai menjadi satu kesatuan dalam bingkai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Aly, 2022).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik nyaman karena tidak ada ketakutan dalam mengaktualisasi kemampuannya di dalam belajar. Menyenangkan juga bermakna dapat membuat siswa berani bertanya, tidak takut salah dalam mengemukakan pendapat atau melakukan percobaan. Melalui strategi *bioedutainment* pembelajaran biologi dapat menjadi pembelajaran ilmiah yang menghibur dan menyenangkan. *Bioedutainment* menekankan pada kegiatan pembelajaran yang relevan dengan peristiwa kehidupan nyata, sehingga semua peserta didik dapat termotivasi untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam belajar (Rahayu dkk, 2020).

Belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar penting ditingkatkan demi mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, semakin kuat motivasi seseorang dalam belajar, maka semakin optimal dalam melakukan aktivitas belajar, dengan makna intensitas (kekuatan) belajar sangat ditentukan oleh motivasi (Rahman, 2021). Beberapa hasil penelitian, antara lain: Supriyani (2020), Aryana (2019), Astuti (2020) menyatakan bahwa hasil belajar akan

meningkat jika motivasi untuk belajar juga mengalami peningkatan. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan memicu dan mendorong semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran diluar dirinya melalui model dan pemilihan strategi belajar yang tepat.

Hasil belajar merupakan capaian peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Rendahnya hasil belajar karena kurangnya motivasi belajar peserta didik. Menurut Uno (2012) salah satu penyebab anak tidak peduli karena sumber pendidikan satu-satunya adalah teks. Ini merupakan contoh hambatan belajar di dalam kelas, dibuktikan dengan kurangnya kemampuan menjawab pertanyaan tentang materi ekosistem pada ulangan harian. Dimana hasil yang diperoleh masih banyak peserta didik mendapat nilai dibawah KKM dengan persentase 45,5 %. Hal ini dikarenakan kurang optimal nya proses pembelajaran yang berlangsung. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi, jika seorang peserta didik memiliki motivasi yang baik pada suatu pelajaran, hal ini juga akan mempengaruhi hasil belajar yang baik. Dikuatkan oleh Astuti (2020) bahwa pemanfaatan lingkungan pada pembelajaran biologi dapat mengubah motivasi dan hasil belajar peserta didik kearah yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dianggap perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Menggunakan Strategi *Bioedutainment* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem Kelas X IPA SMA Perguruan Utama MEDAN T. P 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas.
2. Belum ada pemanfaatan potensi lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar.
3. Hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, untuk tujuan meningkatkan fokus penelitian ini, penulis membatasi penelitian ini pada :

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBl) dengan merujuk pada pendekatan "*Bioedutainment*" pembelajaran biologi yang menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan.
2. Materi yang dikaji adalah Ekosistem kelas X IPA SMA Perguruan Utama Medan dengan menggunakan kurikulum merdeka
3. Kemampuan yang diukur adalah motivasi dan hasil belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka difokuskan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X SMA Perguruan Utama Medan T.P 2023/2024?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X SMA Perguruan Utama Medan T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X SMA Perguruan Utama Medan T. P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X SMA Perguruan Utama Medan T. P 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Bagi peserta didik
 - a) Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Dapat memberikan pengalaman nyata pada peserta didik dalam belajar.
 - c) Peserta didik lebih tertarik pada pelajaran biologi karena *bioedutainment* menawarkan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a) Memberikan alternatif model dan strategi pembelajaran bagi guru biologi.
 - b) Memberikan masukan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.
 - c) Meningkatkan kualitas dan kreativitas mengajar guru
3. Bagi sekolah
 - a) Memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dan kinerja guru, melalui kegiatan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment*.
 - b) Meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran biologi.
4. Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* menggunakan strategi *bioedutainment* sebagai bekal peneliti sebagai calon pendidik.