

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Terkadang orang yang pendidikannya rendah memiliki tingkat kehidupan yang rendah juga jika tidak didukung oleh keluarga yang baik dan sejahtera.

Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal satu ayat satu tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangatlah penting karena menjadi pengajar sekaligus pendidik bagi muridnya. Mengajar merupakan hal yang sangat rumit. Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang guru harus terlebih dahulu merencanakan proses pembelajaran tersebut seperti pembuatan program tahunan, pemetaan, RPP, silabus, dan lain-lain.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan dan mewujudkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pengembangan potensi tersebut bisa dimulai dengan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik. Menurut John Dewey (Sagala, 2012, h. 3) pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir

atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada semuanya. Selain itu pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik yaitu manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, sehat jasmani dan rohani, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal tiga ayat 20 tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional, yaitu :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktifis, bukan mekanis seperti halnya pengajaran artinya guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya (Agus Suprijono, 2009, h. 13). Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, lingkungan, orang tua, teman peserta didik, kurikulum dan lain-lain. Tetapi yang paling berpengaruh pada proses pembelajaran adalah guru dan peserta didik, di mana pada proses pembelajaran guru dituntut untuk mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk diberikan kepada peserta didiknya. Guru harus dapat menyesuaikan antara bahan ajar dengan model pembelajaran agar murid dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat

penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran IPS. IPS (Ilmu pengetahuan sosial) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa dalam sekolah dasar, karena IPS merupakan salah satu penunjang dalam pencapaian pembentukan kepribadian siswa sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pengamatan, permasalahan yang dapat berpengaruh terhadap kreatifitas dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) antara lain model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar. Materi yang dirasa terlalu banyak juga dapat menyebabkan siswa malas untuk mempelajari materi tersebut. Model yang kurang tepat dan bersifat monoton juga dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, guru hanya terpacu pada buku pelajaran saja. Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para siswa akan merasa bosan dan menganggap pelajaran IPS itu membosankan. Ilmu Pengetahuan Sosial selain sebagai salah satu bidang ilmu dalam dunia pendidikan juga merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting, baik bagi peserta didik

maupun bagi pengembangan keilmuan yang lain. Kedudukan ilmu pengetahuan sosial dalam dunia pendidikan sangat besar manfaatnya karena ilmu pengetahuan sosial dapat membantu kemampuan siswa dalam mengembangkan pengetahuan sosialnya. IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tertarik pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat di lingkungannya.

Seiring berjalannya waktu metode dan model pembelajaran harus semakin ditingkatkan dan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan. Dengan perkembangan ini, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPS. Untuk memperoleh hasil yang optimal, sebaiknya guru memperhatikan perbedaan individual peserta didik, baik aspek biologis, intelektual, maupun psikologis. Ketiga aspek ini diharapkan memberikan informasi pada guru, bahwa setiap peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka harus tercipta suatu kondisi atau suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi para peserta didik, bahan dan proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan bagaimana pula pendekatan dan strategi/teknik mengajar serta model yang dipakai oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat berlangsungnya pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipedes 1 Kecamatan Sukasari Kota Bandung, menunjukkan kurangnya minat belajar siswa terhadap materi membaca dan menggambar peta sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa setelah pembelajaran telah dilaksanakan. Adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab dalam permasalahan tersebut berasal dari guru dan siswa.

Faktor penyebab permasalahan yang berasal dari guru adalah sebagai berikut: (1) Guru kurang membimbing siswa ketika pembelajaran di kelas sedang berlangsung; (2) Guru kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas; (3) Guru kurang pengetahuan dalam menerapkan pembelajaran IPS yang PAIKEM dan bermakna bagi peserta didik; (4) Guru kurang menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang variatif sehingga menciptakan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik.

Adapun faktor penyebab permasalahan yang berasal dari peserta didik itu sendiri antara lain sebagai berikut: (1) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas; (2) Sebagian besar peserta didik masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan, yaitu $KKM = 70$ pada mata pelajaran IPS.

Fakta tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Cipedes 1 pada tanggal 24 Maret 2016. Diah Tresnawati menuturkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik lebih dipusatkan pada usaha meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal materi, siswa lebih diarahkan untuk menerima dan mengingat berbagai materi, bukan diarahkan untuk

mengerti dan memahami materi yang diingatnya secara utuh untuk mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu model pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar menjadi lebih bermakna dengan menggunakan model *Project based learning* (PjBL), mengapa demikian karena pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam suatu proses pembelajaran, sehingga mencapai hasil yang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project based learning* (PjBL) lebih menekankan kepada pembuatan proyek. Dalam kelompok yang dibentuk nantinya semua anggota kelompok akan saling membantu dan bekerjasama agar dapat mengerti dan memahami materi yang dijelaskan oleh gurunya. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project based learning* (PjBL) dapat membuat peserta didik untuk lebih kreatif dan memahami materi yang paparkan oleh gurunya, sehingga semua murid nantinya dapat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran dengan baik dan mendapatkan nilai yang meningkat dari nilai sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil belajar dalam Pembelajaran IPS Materi Membaca dan Menggambar Peta** (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SDN Cipedes 1 Kecamatan Sukasari Kota Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, berbagai masalah yang dipilih sebagai objek perhatian untuk dikaji secara ilmiah oleh peneliti. Dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebagian peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum mencapai nilai KKM.
2. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) dan *textbook oriented*. Seharusnya dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penyampaian materi IPS kurang bervariasi, maka dibutuhkan penerapan model *Project based learning* (PjBL) agar kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat.
4. Adanya anggapan siswa bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan tidak menyenangkan. Seharusnya pada proses pembelajaran siswa dapat dilibatkan berperan peran aktif misalnya dengan belajar kelompok atau membuat prakarya sehingga siswa dapat lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran.
5. Guru kurang mempergunakan model pembelajaran pada saat menyajikan materi kepada para peserta didik saat proses belajar mengajar di kelas.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan diatas, maka rumusan masalah dan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang masalah di atas maka permasalahan penelitian ini adalah “Mampukah penggunaan model *Project Based Learning* meningkatkan Kreativitas dan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Membaca dan Menggambar Peta di kelas IV SDN Cipedes 1”

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Membaca dan Menggambar Peta pada siswa kelas IV SDN Cipedes 1?
- b. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN Cipedes 1?
- c. Bagaimana aktivitas kreativitas siswa dalam pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN Cipedes 1?

- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di kelas IV SDN Cipedes 1?
- e. Apakah dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS materi Membaca dan Menggambar Peta pada siswa kelas IV SDN Cipedes 1?
- f. Apakah dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Membaca dan Menggambar Peta pada siswa kelas IV SDN Cipedes 1?

D. Batasan Masalah

Sehubungan dengan judul PTK dan latar belakang yang ada serta adanya masalah yang diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar waktu yang ditentukan dapat digunakan secara maksimal. Pembatasan masalah yang diambil oleh peneliti adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
2. Obejek penelitian ini hanya kepada siswa kelas IV SDN Cipedes 1 Kecamatan Sukasari Kota Bandung semester satu tahun ajaran 2017/2017
3. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dalam penelitian ini hanya kan meneliti mengenai pokok bahasan membaca dan menggambar peta.

4. Kreativitas yang diteliti pada penelitian ini adalah kreativitas belajar yang mencakup kognitif siswa.
5. Hasil belajar dibatasi pada hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran IPS materi membaca dan menggambar peta.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah ingin mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Membaca dan Menggambar Peta siswa Kelas IV SDN Cipedes 1 Kecamatan Sukasari Kota Bandung, adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Membaca dan Menggambar Peta di kelas IV SDN Cipedes 1
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran Membaca dan Menggambar Peta melalui model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN Cipedes 1.
3. Untuk mengetahui aktivitas kreatifitas siswa dalam pembelajaran membaca dan menggambar peta melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN Cipedes 1.
4. Untuk mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS materi membaca dan menggambar peta pada siswa kelas IV SDN Cipedes 1.

5. Untuk mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi membaca dan menggambar peta pada siswa kelas IV SDN Cipedes

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk menambah wawasan keilmuan pada peneliti dan secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan penguatan teori terhadap upaya meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa melalui model *Project Based Learning*. Adapun manfaat penelitian secara khusus yaitu:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan *alternative* model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan guru dalam proses pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menarik dan menyenangkan sehingga akan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Memberikan informasi serta gambaran tentang penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam proses pembelajaran IPS, memperbaiki proses pembelajaran di kelas, dan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mengatasi masalah pembelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung bagi para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPS Membaca dan Menggambar Peta pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Peneliti juga berharap melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) ini kemampuan berpikir siswa akan meningkat, meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS, memberikan anggapan siswa bahwa belajar IPS itu tidak membosankan, dan membuat para siswa menjadi aktif dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPS Membaca dan Menggambar Peta. Serta menjadi suatu acuan dan proiritas dalam setiap pembelajaran IPS SD.

d. Bagi PGSD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi PGSD sebagai bahan kajian yang lebih mendalam sehingga kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkat dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL).

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang memberikan penjelasan tentang suatu variable dalam bentuk yang dapat diukur.

1. Penggunaan

Kata “penggunaan” dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah kata kerja dengan arti yaitu (proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam makna “penggunaan” terdapat proses yang atau cara yang digunakan untuk mencapai suatu hasil

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Secara sederhana Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah. Sementara itu menurut Bransfor dan Stein dalam (Warsono, 2013 h. 153) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang komperhensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=*PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

3. Meningkatkan

Kata “meningkatkan” dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1995, h. 263) adalah kata kerja dengan arti antara lain:

- a) Menaikan (derajat, taraf, dsb), memperhebat, dan mempertinggi.
- b) Memegahkan diri, mengangkat diri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam makna “meningkatkan” terdapat proses yang bertahap yaitu tahap rendah, tahap menengah, dan tahap akhir. Sedangkan “meningkatkan” yang peneliti maksud adalah meningkatkan hasil belajar siswa yang tadinya rendah, ditingkatkan hasil belajarnya menjadi tinggi dengan meningkatkan keterampilan belajarnya.

4. Kreativitas

Menurut (Rogers, dalam Munandar, 2014, h. 18) Kreativitas kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang, dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme, selain itu menurut psikolog lain yang terkemuka menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengakulturasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan

dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Clark Moustakis, dalam Munandar, 2014, h, 18)

Kreativitas yang dimaksud oleh peneliti adalah kreativitas yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang dialami oleh siswa melalui kerja proyek menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL), sehingga siswa lebih aktif kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajarnya memuaskan.

5. Hasil Belajar

Agus Suprijono (2009, h. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dan identik dengan pemberian nilai, yang dimana ada ketentuan-ketentuan tertentu.

Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah ketercapaian siswa dalam memahami suatu materi yang di pelajari dengan dilihat dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, maka yang dimaksud dengan penggunaan dalam penelitian ini adalah proses atau cara pendekatan pengajaran yang digunakan untuk mencapai suatu hasil, penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembuatan suatu proyek sehingga diharapkan dari pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar yang hasilnya rendah, di tingkatkan hasil belajarnya menjadi tinggi, selain meningkatkan hasil belajar penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning*