

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat berperan penting dalam maju mundurnya suatu negara. Masa depan bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidikan masa kini, dan pendidikan berkualitas akan muncul ketika pendidikan di sekolah juga berkualitas. Arti dari pendidikan itu sendiri, dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013, mengemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dengan pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengalaman pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan tetapi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki peserta didik.

Berbicara masalah berkualitas dalam bidang pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas peserta didik yang pada dasarnya dimiliki setiap individu, dikarenakan peserta didik adalah sebagai subjek yang

akan menentukan kualitas pendidikan sehingga potensi-potensi yang dimilikinya harus ia kembangkan seperti pada potensi kreativitas.

Kreativitas sebagai salah satu aspek yang berperan dalam prestasi belajar anak di sekolah perlu dikembangkan. Hal ini dimaksudkan guna meningkatkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Siswa yang kreativitasnya tinggi memiliki prestasi sekolah yang tidak berbeda dengan kelompok siswa yang intelegensinya relatif lebih tinggi. Banyak satuan pendidikan yang berusaha melakukan perubahan untuk menjadikan siswanya lebih berkembang dan berkualitas. Perubahan yang dilakukan adalah mulai dari pendekatan cara belajar/ strategi belajar hingga kurikulum yang selalu berubah/ berkembang setiap tahunnya. Walaupun telah mengalami perubahan-perubahan, namun pada kenyataannya yang ditingkatkan hanyalah prestasi belajar siswa. Hal ini menghambat seorang siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas peserta didik terhambat semata-mata bukan karena satu sistem saja, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan. Faktor yang sangat dominan dalam menghambat berkembangnya kreativitas pada peserta didik adalah gaya pengajaran yang terkesan membosankan yang biasa disebut dengan metode ceramah yang dilakukan oleh kebanyakan pendidik. Selama ini sebagian besar pendidik masih melaksanakan pengajaran dengan metode ceramah dengan pengertian bahwa pendidik lebih mengetahui daripada peserta didik. Padahal jika melihat pada era sekarang bukan tidak mungkin peserta didik lebih mengetahui apa yang belum diketahui oleh pendidik berkat kemajuan teknologi yang mudah diakses oleh siapapun.

Perlunya pendidik yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik, karena pendidiklah yang nanti akan berhadapan langsung dan menangani peserta didik itu sendiri. Guna meningkatkan kreativitas peserta didik perlu dihadirkan metode/ model pembelajaran yang lebih bervariasi.

Model mempunyai makna lebih luas daripada strategi, metode, dan teknik. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadinya perubahan/ perkembangan pada diri siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek, yaitu peserta didik diberi proyek/ tugas yang dapat meningkatkan kreativitas setiap individu. Menurut Boss dan Kraus (Abidin, 2014: 167) *Project Based Learning* sebagai sebuah pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya terutama kreativitas siswa.

Memperhatikan kondisi yang ada dan wawancara pada studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 8 februari 2016 kepada wali kelas V SDN Canguang 5 mengenai tingkat kreativitas siswa pada saat pembelajaran IPA materi pernapasan manusia, dilihat dari aktivitas siswa masih banyak yang belum

dimaksimalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran di dalam kelas kurang aktif dan kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran. Pada materi ini tidak hanya teori yang disampaikan, melainkan melalui praktik-praktik langsung membuat karya hingga tuntas. Dengan praktik pula siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dan hasil belajarnya pun akan meningkat.

Kelebihan model *Project Based Learning* tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa. Hal itu sejalan dengan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Fuad Adi Rachman pada tahun 2014 yang berjudul Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar dengan Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen. Dari penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan model perpaduan gambar dengan bermain mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen. Selain itu terdapat fakta dari studi literatur terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ardiana Pangestika Konita, Imam Suyanto, dan Suhartono. Penelitian berjudul Penggunaan Model *Project Based Learning* dengan Media Benda Konkrit dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SDN Pucung Kidul 03, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dengan media konkret meningkat pada pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Pucung Kidul 03. Lalu pada penelitian lain yang dilakukan oleh Lisnawati, Achmad Ramadhan, dan Bustamin dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Mata Pelajaran IPA tentang Alat Penapasan Manusia dan Hewan dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Inpres 2 Ampibabo,

menyatakan hasil belajar siswa kelas V meningkat pada materi alat pernapasan manusia dan hewan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang belum pernah dilakukan sebelumnya dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pernapasan Manusia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung)”. Dengan tujuan, penggunaan model *Project Based Learning* ini mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas V pada materi pernapasan manusia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Kegiatan belajar di kelas sering ditemui kurangnya aktivitas belajar untuk meningkatkan kreativitas siswa, atau pembelajaran satu arah (berpusat pada guru), sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang berkembang dalam afektif dan psikomotor siswa.

Menjawab dan memenuhi kebutuhan peserta didik, seorang guru haruslah kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Penerapan suatu model pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan suatu model tertentu didasarkan pada alasan pertimbangan yang perlu diketahui oleh setiap guru, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tepat sasaran.

Umumnya, alasan pemakaian model *Project Based Learning* adalah memberi kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pada

pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

Berdasarkan alasan tersebut, penggunaan model pembelajaran khususnya model pada *Project Based Learning* ini efektif digunakan guru guna meningkatkan kreativitas siswa.

### **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, akan dipaparkan rumusan masalah dan beberapa pertanyaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan memecahkan masalah tersebut.

#### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan coba dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung pada Materi Pernapasan Manusia?”

#### **2. Pertanyaan Penelitian**

Peneliti mencoba memecahkan masalah tersebut dengan memilih model *Project Based Learning*. Oleh karena itu, masalah tersebut akan dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perencanaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5?
- 2) Bagaimanakah pelaksanaan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5?
- 3) Bagaimanakah kreativitas siswa setelah menerapkan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5?

#### **D. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada pada latar belakang diatas, maka batasan masalah ini dilakukan untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran pada penelitian ini adalah model *Project Based Learning*.
- 2) Subjek penilaian adalah peserta didik kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.
- 3) Pembelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu pembelajaran IPA materi pernapasan manusia.
- 4) Kreativitas siswa dapat diukur dari kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan kognitif.
- 5) Hal yang diukur adalah pada aspek psikomotor yakni kreativitas siswa.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari setiap penelitian yang dilakukan. Demikian pula dengan penelitian kali ini. Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui perencanaan penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5;
- 2) Untuk mengetahui pelaksanaan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5;
- 3) Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah diterapkan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5.

## **F. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pendidik umumnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru**

Beberapa manfaat dari penelitian yang telah dilakukan. Manfaat ini guna ditunjukkan kepada guru atau pendidik. Manfaatnya akan dijabarkan satu per satu, diantaranya adalah:

- a. Meningkatnya keterampilan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model PjBL pada materi pernapasan manusia.
- b. Meningkatkan rasa profesionalisme guru.
- c. Menciptakan pengalaman baru dalam mengajar.
- d. Menggunakan model, media, dan metode yang relevan dalam suatu pembelajaran.

## **2. Bagi Peserta Didik**

Beberapa manfaat dari penelitian yang telah dilakukan. Manfaat ini guna ditunjukkan kepada peserta didik. Manfaatnya akan dijabarkan satu per satu, diantaranya adalah:

- a. Meningkatnya kreativitas siswa khususnya pada materi pernapasan manusia.
- b. Meningkatnya semangat belajar siswa tidak hanya pada saat pembelajaran IPA, tetapi di setiap pembelajaran.
- c. Memberikan variasi model pembelajaran kepada peserta didik agar tidak jenuh.

## **3. Bagi Sekolah**

Beberapa manfaat dari penelitian yang telah dilakukan. Manfaat ini guna ditunjukkan kepada lembaga pendidikan atau sekolah. Manfaatnya akan dijabarkan satu per satu, diantaranya:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat.
- b. Memberikan nuansa baru bagi suasana sekolah.

#### **4. Bagi Penulis**

Beberapa manfaat dari penelitian yang telah dilakukan. Manfaat ini guna ditunjukkan kepada penulis atau peneliti yang lain. Manfaatnya akan dijabarkan satu per satu, diantaranya:

- a. Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model PjBL.
- b. Memberikan pengalaman yang menarik dalam kegiatan sehari-hari.
- c. Memberikan referensi bagi penulis yang berminat melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model PjBL.

#### **G. Kerangka Pemikiran atau Diagram/ Skema Paradigma Penelitian**

Hasil pembelajaran materi pernapasan manusia siswa kelas V masih kurang memuaskan. Hal ini terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga pembelajaran membosankan bagi siswa.

Upaya mengatasi masalah tersebut penulis menerapkan model *Project Based Learning* karena memiliki kelebihan. Kelebihan dan kekurangan pada penerapan pembelajaran berbasis proyek telah dijelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014: 23) sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

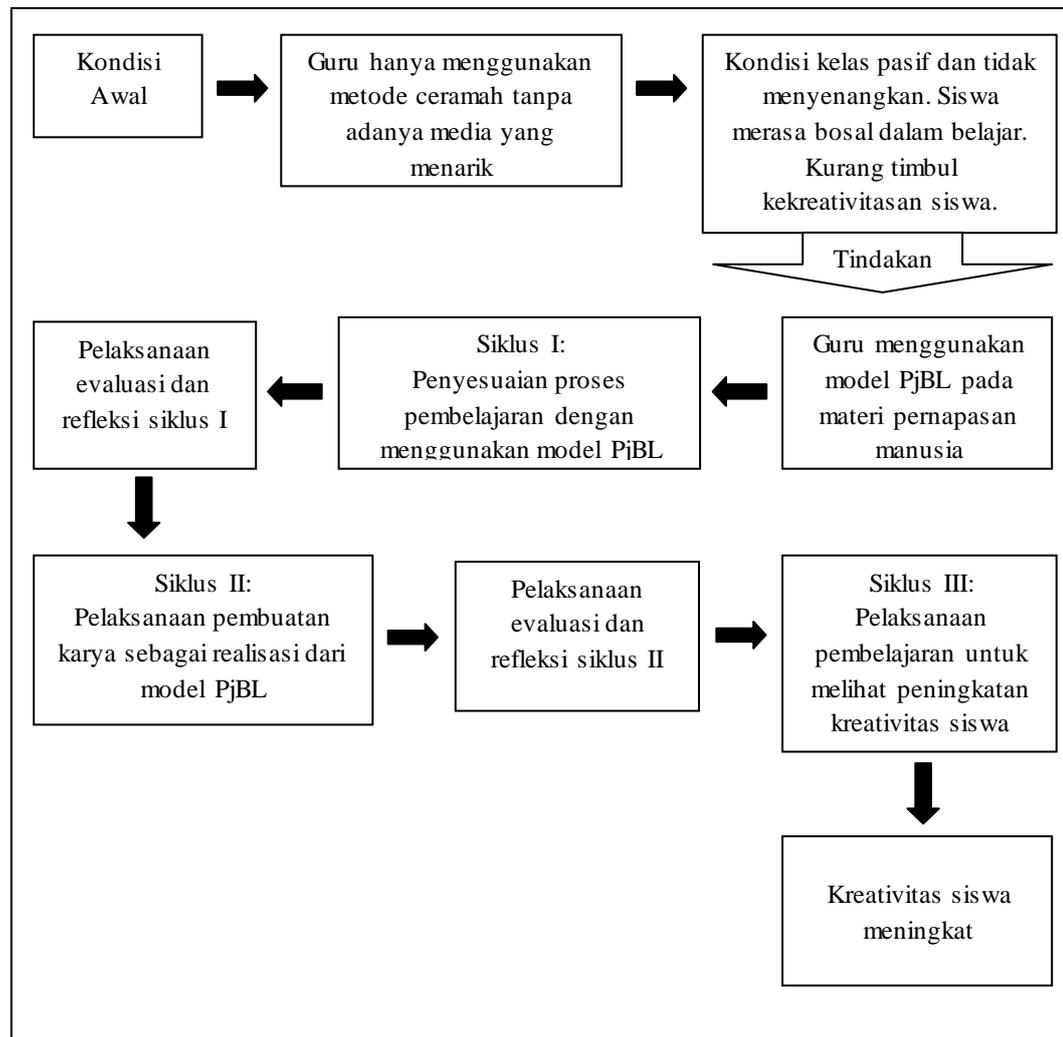
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Menurut Moursund (1997) ada beberapa keuntungan yang bisa didapatkan dari pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) antara lain sebagai berikut.

1. *Increased motivation*. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang mengatakan bahwa siswa sangat tekun,

berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang.

2. *Increased problem solving ability.* Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang bersifat kompleks.
3. *Improved library research skills.* Karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkatkan.
4. *Increased collaboration.* Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek.
5. *Increased resource-management skills.* Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.



**Gambar 1.1. Alur Kerangka Berpikir Model *Project Based Learning***  
 Sumber : Dini Anggraeni (2016: 17)

## H. Asumsi dan Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan diatas, maka akan dipaparkan asumsi dan hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

### 1. Asumsi

Model pembelajaran *Project Based Learning* yang merupakan model pemecahan masalah yang mengaktifkan daya nalar pemahaman peserta didik

ditimbang efektif diterapkan dalam peningkatan kreativitas siswa pada kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung. *Project Based Learning* merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran (Barr dan Tag, 1995: 20). Jadi pembelajaran harus berpusat kepada siswa, siswa yang memiliki banyak peranan. Guru hanya sebagai fasilitator. Fokusnya pada pembelajaran peserta didik bukan pada pengajaran guru.

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka dapat ditarik hipotesis tindakan sebagai berikut: diduga, jika model *Project Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas V SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung, maka kreativitas siswa mampu meningkat.

## **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari masing-masing variabel sesuai dengan judul penelitian tindakan kelas ini akan dipaparkan satu per satu, pemaparannya adalah sebagai berikut:

### **1. Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mencipta sesuatu baik yang bersifat baru maupun yang kombinasi, berbeda, unik tergantung dari pengalaman yang diperoleh berbentuk imajinasi yang menjurus prestasi dan dapat memecahkan masalah secara nyata untuk mempertahankan cara berpikir yang asli, kritis, serta mengembangkan sebaik mungkin untuk menciptakan hubungan antara diri individu dan lingkungannya dengan baik.

## **2. *Project Based Learning***

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

*Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. *Project Based Learning* sangat cocok dipadukan dengan materi pernapasan manusia. Berdasarkan kegiatan pembelajaran dalam silabus, materi pernapasan manusia menuntut siswa untuk aktif, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator, siswa bekerja sama dengan berbagai percobaan seperti percobaan membuat cara kerja pernapasan manusia. Selain itu, materi pernapasan manusia sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga banyak peluang untuk mengajak siswa berpikir kritis dan kreatif mengenai masalah nyata yang akan diangkat dalam model *Project Based Learning*.

## **J. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi adalah poin-poin penting yang terdapat pada skripsi. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini, yang akan dipaparkan secara berurutan, yakni sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan
  - a. Latar Belakang Masalah
  - b. Identifikasi Masalah
  - c. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian
  - d. Batasan Masalah
  - e. Tujuan Penelitian
  - f. Manfaat Penelitian
  - g. Kerangka Pemikiran atau Diagram/ Skema Paradigma Penelitian
  - h. Asumsi dan Hipotesis
  - i. Definisi Operasional
  - j. Struktur Organisasi Skripsi
2. BAB II Kajian Teoritis
  - a. Kajian Teori
  - b. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti
3. BAB III Metode Penelitian
  - a. *Setting* Penelitian
  - b. Subjek Penelitian
  - c. Metode Penelitian
  - d. Desain Penelitian
  - e. Tahapan Pelaksanaan PTK
  - f. Rancangan Pengumpulan Data
  - g. Pengembangan Instrumen Penelitian
  - h. Rancangan Analisis Data

- i. Indikator Keberhasilan
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
    - a. Hasil Penelitian
    - b. Pembahasan
  5. BAB V Simpulan dan Saran
    - a. Simpulan
    - b. Saran