

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang - undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dan diungkapkan pula dalam pasal 1 ayat 1 bahwa 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih khusus ditunjukkan di dalam Undang – undang No 20 tahun 2003 pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang berbunyi sebagai berikut:

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 Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Merujuk pada pernyataan di atas, maka keterampilan peserta didik dan hasil belajar siswa di tunjukan dari salah satu kreatifitas yang mewakilinya,

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pembelajaran yang akan di kembangkan dalam penelitian ini adalah tentang tema Selalu Berhemat Energi subtema Macam-macam Sumber Energi di kelas IV SDN Tegalega Bandung. Di dalam subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang akan di kembangkan mencakup:

1. Sikap

Rasa ingin tahu, kerja sama, tekun, teliti

2. Pengetahuan

Energi angin dan energi air, cara membuat kincir angin dan air, laporan hasil percobaan

3. Keterampilan

Kerja ilmiah, menulis, mendesain

Fokus penelitian yang pertama adalah kreativitas. Menurut Utami Munandar (2009: 12), bahwa kreativitas adalah

hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah “modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru”.

Merujuk pada pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah.
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
5. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
7. Memiliki rasa humor tinggi.
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal).
10. Dapat bekerja sendiri.
11. Senang mencoba hal-hal baru.
12. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Fokus penelitian yang kedua adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa Nana Sudjana (2010 : 3) menyebutkan hasil belajar adalah :

Perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Bloom (dalam, Nana Sudjana 2010 : 23) hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui tiga katagori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, karakterisasi, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c) Ranah Psikomotor

Meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan terbimbing, kemampuan perseptual (termasuk di dalamnya membedakan *visual*, *auditif*, *motorif*, dan gerakan-gerakan *skill*).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang digunakan untuk menghasilkan sebuah prestasi dan dibutuhkan perjuangan serta pengorbanan dan rasa optimis pada individu tersebut agar terjadi perubahan diri pada individu . Perubahan yang terjadi pada individu bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Indikator keberhasilan belajar Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- 1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Demikian dua macam tolak ukur yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Namun yang banyak dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari keduanya ialah daya serap siswa terhadap pelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Suryabrata (2010,hlm.233) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologi.
- 2) Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri pelajar, digolongkan menjadi faktor nonsosial dan faktor sosial.

Pada pembelajaran IPA, sesuai dengan pandangan kurikulum 2013, bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar harus meliputi 4 aspek, diantaranya pembelajaran IPA harus dapat menimbulkan dan mengembangkan rasa ingin tahu murid tentang benda/objek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar dan pembelajaran IPA harus selalu bersifat *open ended* yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum, penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Namun harapan tersebut berbanding terbalik dengan kondisi yang ada di dalam proses pembelajaran saat ini, praktik pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar selama ini masih belum berjalan selaras dengan apa yang diharapkan, pembelajaran yang berlangsung belum dapat memberikan kesempatan maksimal kepada murid untuk dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitas yang dimilikinya. Pendekatan dan metode yang digunakan masih berfokus pada murid untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai adanya pemahaman terhadap konsep tersebut, bahan ajar yang diberikan masih sering terlepas dengan permasalahan pokok yang timbul di masyarakat dengan kata lain bahan ajar yang diberikan belum bersifat kontekstual dan aplikatif, dan pembelajaran yang berlangsung hanya fokus pada mempersiapkan murid untuk melanjutkan studi yang lebih tinggi, bukan menyiapkan mereka untuk memiliki sikap yang kritis, peka terhadap lingkungan,

kreatif, serta memiliki sikap ilmiah dalam memahami lingkungan dan perubahannya.

Dalam hal ini peneliti melihat bahwa ketidak selarasan ini berhubungan langsung dengan peran serta guru sebagai perencana, pelaksana, sekaligus sebagai evaluator pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan data yang di peroleh guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tegalega Kecamatan Astanaanyar Kota Bandung, dari 30 siswa hanya 17 siswa atau sebesar 57% yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 75 dalam pelajaran IPA. Dalam Tematik, suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila melampaui pencapaian KKM yaitu sebesar 75, sedangkan subjek yang diteliti hanya mencapai 57% ada selisih sebesar 43%. Jadi, pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalega Kecamatan Astanaanyar Kota Bandung belum tuntas.

Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya pemahaman peserta didik tentang materi IPA diantaranya kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru terutama pada materi IPA Subtema 1 Macam-Macam Sumber Energi.

Sesuai dengan latar belakang diatas apabila kondisi demikian terus dibiarkan maka akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan Tema 2 Subtema Macam-Macam Sumber Energi.

Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mengakomodir semua unsur tersebut memanglah bukan suatu hal yang mudah, perlu suatu persiapan pembelajaran yang matang baik dari sisi muatan materi ajar, media pendukung,

serta model pembelajaran yang digunakan. Dan untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar dan mengurangi peran guru yang terlalu menonjol dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan indera belajar yang banyak di sesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan kepada siswa dalam pembelajaran IPA. Salah satu dari model pembelajaran tersebut yaitu menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan peserta didik dalam waktu tertentu secara berkolaboratif, menghasilkan sebuah produk yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan.

Penguatan alasan peneliti untuk menggunakan model *project based learning* sejalan dengan kelebihan model pembelajaran *project based learning* menurut KEMENDIKBUD adalah 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 pemecaha 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 mempraktikan keterampilan komunikasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam 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.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA yang membawa siswa dalam suasana yang lebih menarik, dengan judul penelitiannya :

“Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalega Tema 2 Selalu Berhemat Energi Melalui Model *Project Based Learning*”.
 Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Tegalega Kecamatan Astana anyar Kota Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan hasil penelitian sementara di kelas IV SDN Tegalega, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Kurang kondusif siswa saat aktivitas belajar berlangsung.
3. Siswa kurang senang dalam mencoba hal-hal baru.
4. Tidak berani berpendapat, mengajukan dan menjawab pertanyaan.
5. Pada saat mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, kebanyakan guru hanya terpaku pada buku–buku.
6. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

7. Hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema macam-macam sumber energi masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 75.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah terarah dan tidak meluas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN Tegalega Kota Bandung.
- b. Penelitian ini dilakukan di kelas IV.
- c. Penulis hanya menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema Macam-Macam Sumber Energi.
- d. Tingkat ketercapaian dalam penelitian ini adalah menumbuhkan sikap kreativitas, dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tegalega Kota Bandung.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1) Rumusan Masalah Umum

Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Macam-Macam Sumber Energi pada siswa kelas IV SDN Tegalega?

2) Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tegalega pada subtema Macam-Macam Sumber Energi?
- b. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Tegalega pada subtema Macam-Macam Sumber Energi?
- c. Bagaimana sikap kreativitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Tegalega pada subtema Macam-Macam Sumber Energi?
- d. Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dikelas IV SDN Tegalega pada subtema Macam-Macam Sumber Energi?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah :

Kegiatan penelitian ini secara umum bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada subtema Macam-Macam Sumber Energi pada siswa kelas IV SDN Tegalega Kota Bandung.

2. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema macam-macam sumber energy siswa kelas IV SDN Tegalega.
- b. Melaksanakan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema macam-macam sumber energy siswa kelas IV SDN Tegalega.
- c. Meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema macam-macam sumber energy siswa kelas IV SDN Tegalega.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema macam-macam sumber energy siswa kelas IV SDN Tegalega.

E. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang menjadi tugas utamanya yang dapat meningkatkan sikap profesional guru.
- b. Penelitian tindakan kelas secara visual sebagai pengembangan kurikulum.
- c. Dapat menambah pemahaman terhadap model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. **Bagi siswa**

Penerapan pembelajaran *project based learning* memberikan pengalaman belajar secara berkelompok dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA tentang Macam-Macam Sumber Energi.

b. **Bagi guru**

Dengan dilaksanakannya PTK ini, guru dapat mematuhi strategi serta model yang bervariasi untuk memperbaiki system pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di kelas dapat segera di atasi.

c. **Bagi Sekolah**

Penelitian ini akan memberikan perbaikan juga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas dan mutu hasil pendidikan terutama pada mata pelajaran IPA di SDN Tegalega Bandung.

d. **Bagi Peneliti**

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti dalam pembelajaran tematik SD, sehingga mampu menjadi seorang guru profesional.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2014:167) mendefinisikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktifitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Helm dan Katz. Helm dan Katz dalam Yunus Abidin (2014:168) menyatakan bahwa “model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* menekankan pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

2. Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2009: 12), bahwa kreativitas adalah

hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah “modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru”.

Merujuk pada pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya

3. Hasil Belajar

Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mohamad Surya (2014 : 199) Hasil proses pembelajaran ialah “proses perubahan individu. Individu akan memperoleh prilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.