

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan manusia, sebab dapat menghasilkan generasi penerus yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang kreatif, inovatif dan berjiwa sosialtinggi. Seperti yang tercantum dalam 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 belajardan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensidirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsadan negara.

Lebih khusus ditunjukan 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 sertaperadaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi Manusia yang beriman dan bertakwakepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, danmenjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keterampilan peserta didik, sikap dan hasil belajar siswa ditunjukkan dari salah satu kreatifitas dan rasa ingin tahu 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 dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang tema Selalu Berhemat Energi subtema Gaya dan gerak di kelas IV SDN Bojongsako 2 . Di dalam subtema tersebut ada beberapa aspek atau kompetensi yang akan dikembangkan mencakup:

1. Sikap

kreatif ,rasa ingin tahu, kerja sama, tekun, teliti,.

2. Pengetahuan

Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung, Gaya gesek, seni tiga dimensi

3. Keterampilan

Kerja ilmiah, menulis, mendesain, membuat mobil-mobilan.

Fokus penelitian yang pertama adalah kreativitas. Kreativitas siswa menurut Munandar, (1995: 12) adalah sebagai berikut “Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif”.

Menurut Supriyadi (1994:7) mendefinisikan “kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan 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. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
4. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
5. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal).
6. Dapat bekerja sendiri.
7. Senang mencoba hal-hal baru.
8. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Fokus penelitian yang kedua adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar

siswa menurut Djamarah (2005:45) adalah sebagai berikut :

Hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.

Sedangkan menurut Arikunto (1990:133) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”.

Nasution (1995: 25) mengemukakan bahwa “hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak hanya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang digunakan untuk menghasilkan sebuah prestasi dan dibutuhkan perjuangan serta pengorbanan dan rasa optimisme 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 menurut Utsman (1993:3) yang dijadikan tolak ukur, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan, dan yang saat ini digunakan adalah :

1. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau intruksional khusus (TIK) telah dicapai siswa baik secara individu maupun secara 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 (2010:233) 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.

Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:
 - a) Pengetahuan (C.1)
 - b) Pemahaman (C. 2)
 - c) Penerapan (C. 3)
 - d) Analisis (C. 4)
 - e) Sintesis (C. 5)
 - f) Evaluasi (C. 6)
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:
 - a) Menerima
 - b) Menjawab/ Reaksi
 - c) Menilai Organisasi
 - d) Karakteristik dengan suatu nilai
 - e) Kompleks Nilai.
3. Ranah psikomotor, meliputi:

- a) Keterampilan motorik
- b) Manipulasi benda-benda
- c) Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai)

Dalam 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 Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung, dari 30 siswa hanya 10 siswa atau sebesar 39,63% yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 70 dalam pelajaran IPA. Dalam Tematik, suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila melampaui pencapaian KKM yaitu sebesar 75%, sedangkan subjek yang diteliti hanya mencapai 38,63%,ada selisih sebesar 61,37%. Jadi, pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung belum tuntas.

Permasalahan kreativitas siswa tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang cenderung akan menurun dan kurang maksimal. Hal ini ditandai dengan saat proses kegiatan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam mengukur kemampuan penguasaan materi, siswa akan merasa

enggan, malu serta tidak merasa percaya diri akan kemampuan yang di miliknya dan menjadi tidak cermat dan teliti dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Karena pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa hanya duduk, diam serta tidak mau bertanya meski sudah dipersilahkan oleh guru untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Yang pada kenyataanya sebagian besar cara mengajar seperti ini (*teachers centered*) tidak efektif karena hanya sebagian siswa saja yang dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

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 3 Gaya dan gerak.

Hanifa Sari (2013), dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Haur pugur I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan pemahaman konsep kerangka dimana jumlah siswa 30. Jumlah laki-laki 13 orang dan perempuan 17 orang pada siklus I hasil ulangan mencapai rata-rata 2,18 dan meningkat pada siklus II yaitu 3,70. Terdapat peningkatan pemahaman konsep kerangka manusia dalam pembelajaran IPA dengan

menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dimana terjadi peningkatan nilai dari siklus I 6,22 menjadi 8,80 pada siklus II.

Anyalintang A.R. (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Hasil belajar siswa pada konsep benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan di SDN Tarikolot Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang pada siswa kelas V dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Kondisi tersebut dipandang perlu diadakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran untuk menumbuhkan sikap kreativitas, dan meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu guru harus mampu memilih dan menggunakan metode yang tepat. Model yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat meningkat keaktifan dan hasil belajar siswa pada konsep benda dan sifatnya pada mata pelajaran IPA, hal ini dibuktikan dari hasil tes yang meningkat dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti kemudian pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II yang berhasil mencapai target KKM yaitu sebanyak 95,2% dari keseluruhan siswa.

Sesuai dengan latar belakang diatas apabila kondisi demikian terus dibiarkan maka akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan Tema 2 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 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 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 :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL(*PROJECT BASED LEARNING*) UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK

(Penelitian Tindakan Kelas pada Tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan gerak Di Kelas IV SDN Bojongkaso 2 Kec.Cikancung Kab.Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil temuan dilapangan dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang kreatifnya Guru/tenaga pendidik memilih dan memilah model, media, alat peraga yang tepat untuk Tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak Sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kejenuhan terhadap siswa.
2. Kurangnya rasa ingin tahu siswa.
3. Tidak mengajukan pertanyaan yang berbobot.
4. Siswa tidak memiliki pendapat sendiri dan tidak dapat mengungkapkannya.
5. Tidak memiliki daya imajinasi yang kuat.
6. Tidak mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
7. Tidak dapat bekerja sendiri.
8. Tidak senang mencoba hal-hal baru.
9. Tidak mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.
10. Pada saat mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, kebanyakan guru hanya terpacu pada buku–buku.
11. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

12. Hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema hidup rukun dengan teman bermain masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 70.

C. Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah

a. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah utama yang akan di kaji melalui penelitian tindakan kelas ini adalah menumbuhkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dalam Tema selalu berhemat energi sub tema Gaya dan gerak.

1. Rumusan Masalah Umum

Dapatkah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dapat menumbuhkan kreatifitas dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017 pada tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak?

2. Rumusan Masalah Khusus

Secara khusus penulis merinci rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada siswa kelas

IV SDN Bojongkaso 02 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung?

- 2) Bagaimana Implementasi pembelajaran tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada siswa kelas IV SDN Bojongkaso 02 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung?
- 3) Apakah kreatifitas dan hasil belajar siswa tumbuh dalam pembelajaran tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada siswa kelas IV SDN Bojongkaso 02 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung?
- 4) Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada dikelas IV SDN Bojongkaso 2 pada subtema Gaya dan Gerak?

D. Pembatasan Masalah

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

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung.

2. Penelitian ini dilakukan di kelas IV.
3. Penulis hanya menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada subtema Gaya dan Gerak.
4. Tingkat ketercapaian dalam penelitian ini adalah menumbuhkan sikap kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung.

E. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan sikap kreatifitas dan hasil belajar siswa pada materi tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017.

b. Tujuan Khusus

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menyusun perencanaan materi tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk melaksanakan implementasi pembelajaran tematik dengan penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) dapat menumbuhkan sikap kreatif dan hasil belajar siswa tentang materi tema Selalu

Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017.

3. Menumbuhkan sikap kreatif dan hasil belajar siswa pada tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna untuk wawasan keilmuan bagi guru-guru Sekolah Dasar dalam pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk menumbuhkan sikap kreatif dan hasil belajar siswa pada tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di SDN Bojongkaso 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung Tahun ajaran 2016/2017.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Siswa

Manfaat secara praktis bagi siswa yaitu dapat menerima tema selalu berhemat energi sub gaya dan gerak dengan baik, meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam menggunakan model

pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) meningkatkan keberanian untuk tampil di muka kelas dan meningkatkan kreatifitas berfikir dan hasil belajar siswa.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam tema Selalu Berhemat Energi Sub Gaya dan Gerak di kelas IV sekolah dasar.

c. Sekolah

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, dapat meningkatkan kualitas lulusan yang tidak hanya berkuantitas tapi berkualitas , meningkatkan kreadibilitas sekolah yang bersangkutan; dan meningkatkan grade sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengatasi sifat pasif siswa dan sebagai alternatif dalam media belajar yang lebih menarik serta diharapkan agar peneliti selanjutnya mendapatkan pengalaman nyata dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak.

e. PGSD

Menambah wawasan bagi mahasiswa PGSD untuk menjadi bahan acuan dalam menghadapi profesi guru nanti serta hasil penelitian ini

diharapkan dapat menjadi referensi bagi PGSD sebagai bahan kajian yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada tema Selalu Berhemat Energi Sub Tema Gaya dan Gerak melalui penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL).

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2013:167) mendefinisikan “Model *Project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu”.

Menurut Gandini dalam Yunus Abidin (2013:168) memandang “model *project Based Learning* sebagai sebuah model pembelajaran yang berfungsi sebagai tulang punggung bagi pengembangan pengalaman siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar”.

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PJBL) menekankan proses mencari, menemukan, mendesain dan membuat sebuah produk hasil belajar, sehingga peran siswa dalam model ini mencari dan menemukan sendiri konsep atau teori dari informasi yang diperoleh dalam memecahkan

suatu permasalahan yang dihadapi, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PJBL)berarti membuat, dimana siswa memiliki peranan yang maksimal untuk menemukan cara mendesain yang sedang terjadi secara langsung dengan merumuskan sendiri pemecahan masalah yang sedang dipelajari..

2. Kreatifitas

Kreativitas siswa menurut Munandar, (1995: 12) “Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Sedangkan menurut Supriyadi (1994:7) mendefinisikan” kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuaninformasi 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 perilaku 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.