

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang dibutuhkan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam aspek kepribadian dan kehidupan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. G.Thompson, 1957 (dalam Hera Lestari, dkk., 2007, hlm. 1.3) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku".

Merujuk pada pernyataan di atas, pendidikan merupakan usaha sadar untuk menjadikan manusia berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan bukan hanya pemberian ilmu pengetahuan saja, melainkan perubahan sikap dan keterampilan. Manusia yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang mulanya tidak bisa menjadi bisa. Dalam proses pendidikan juga terdapat fungsi dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Tujuan pendidikan ini merupakan cita-cita dari proses pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan 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”.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan yang telah disebutkan di atas, diharapkan para siswa khususnya pada jenjang Sekolah Dasar dapat mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah. Pada proses pembelajaran di sekolah, kurikulum menjadi acuan utama dalam proses

pembelajaran. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 19 menyatakan bahwa "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum merupakan alat yang dijadikan patokan dalam pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan berdasarkan apa yang telah direncanakan pada kurikulum. Oleh karena itu, kurikulum merupakan dasar dalam pelaksanaan proses pendidikan. Adapun unsur-unsur dalam pendidikan, yaitu adanya *input*, proses, dan *output*. *Input* dalam pendidikan yaitu siswa dengan berbagai latar belakang, karakteristik serta potensi yang berbeda-beda. Proses dalam pendidikan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui pemberian materi ajar dengan menggunakan alat serta cara pengajaran yang sesuai materi ajar. Melalui kegiatan tersebut, terjadi interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan adanya proses pembelajaran yang dilakukan guru akan menghasilkan *output* yang berupa hasil belajar dengan memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mencapai tujuan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentunya harus dilakukan dari berbagai unsur pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Kenaikan Kelas (UKK). Hasil belajar siswa dikatakan baik apabila sama dengan lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah.

Keberhasilan dapat terlihat jelas pada hasil belajar siswa yang mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh guru. Hal yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, tidak hanya hasil belajar yang berupa nilai otentik saja, tetapi aspek sikap dan keterampilan siswa juga menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Sudjana

(2010, hlm. 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan akhir dari suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kecerdasan, bakat dan minat, motivasi belajar, karakteristik siswa, kemampuan guru, keadaan lingkungan keluarga dan masyarakat, sarana prasarana pembelajaran serta media dan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar dapat berupa nilai otentik yang diperoleh siswa serta perkembangan sikap dan keterampilan yang akan dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar dijadikan alat evaluasi guru untuk menganalisis keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono, bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. (Dimiyati dan Mudjiono, 2015. hlm.20). Menurut Bloom (dalam Nana Sudjana, 1990, hlm. 22) klasifikasi hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu (a) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi, (b) ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, (c) ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang dilakukan siswa untuk menghasilkan sebuah prestasi belajar yang membutuhkan suatu usaha yang harus dilakukan individu agar dapat terjadinya

suatu perubahan yang lebih maju pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya berupa pengetahuan yang bertambah, tetapi perubahan dalam sikap dan kepribadian individu serta keterampilannya. Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran yang dapat dijadikan evaluasi dalam menentukan keberhasilan belajar. Merujuk pada pendapat Bloom, dilihat dari aspek kognitifnya, siswa dapat bertambah ilmu pengetahuannya setelah melakukan proses pembelajaran di kelas. Dilihat dari aspek afektifnya, terlihat perubahan sikap dari siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dan dilihat dari aspek psikomotornya, siswa memiliki keterampilan-keterampilan baru setelah melaksanakan proses pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu kreativitas siswa.

Menurut Utami Munandar (2014, hlm. 12), bahwa kreativitas adalah:

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. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Menurut Semiawan dan Munandar, 1984 kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.

Adapun ciri-ciri kreativitas menurut Menurut S.C.U. Munandar, (1977, hlm. 10) ciri-ciri kreativitas diantaranya, a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat b) Mempunyai inisiatif, c) Mempunyai minat yang luas, d) Bebas dalam berpikir (tidak kaku dan terhambat), e) Bersifat ingin tahu, f) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, g) Percaya pada diri sendiri, h) Penuh semangat (*energetic*), i) Berani mengambil risiko (tidak takut membuat kesalahan), dan j) Berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya).

Menurut Semiawan dan Munandar (1984, hlm. 29) dalam bukunya menyebutkan bahwa ciri-ciri kreativitas diantaranya, a) dorongan rasa ingin tahu besar, b) sering mengajukan pertanyaan yang baik, c) memberikan banyak gagasan

atau usul terhadap suatu masalah, d) bebas dalam menyatakan pendapat, e) menonjol dalam salah satu bidang seni, f) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, g) tidak mudah terpengaruh orang lain, h) daya imajinasi kuat, i) orisinalitas tinggi (tampak dalam mengungkapkan gagasan, karangan dan sebagainya serta mengungkapkan cara-cara orsinal dalam pemecahan masalah, j) dapat bekerja sendiri, dan k) senang mencoba hal-hal yang baru.

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal baru yang dikombinasikan dari konsep-konsep lama yang telah dipelajarinya dari berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Merujuk pada ciri-ciri kreativitas di atas, maka peneliti menyusun indikator kreativitas yang akan dilakukan sebagai penilaian sikap kreativitas pada penelitian ini mengacu pada ciri-ciri kreativitas menurut ahli, maka indikator kreativitas yang disusun oleh peneliti diantaranya, a) mengaplikasikan daya imajinasinya ke dalam proyek yang dikerjakan, b) memiliki rasa semangat dalam pengerjaan proyek, c) berani dalam mengungkapkan pendapatnya, d) mampu mengajukan gagasan pada saat diskusi kelompok, dan e) mengajukan pertanyaan yang berbobot. Ciri-ciri kreativitas menurut Munandar dan Semiawan dijadikan acuan oleh peneliti dalam pembuatan indikator kreativitas yang akan digunakan pada penilaian sikap kreativitas siswa, serta disesuaikan dengan kondisi siswa kelas 4.

Pada setiap pembelajaran di kelas terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan pada siswa. Dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, yaitu siswa dapat mengetahui serta memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia, dari segi agama, suku bangsa serta budaya. Selain itu, siswa mampu mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan dalam perbedaan di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan observasi dilakukan peneliti di SD Negeri Sukapura, pada kenyataannya sebagian besar siswa di kelas 4 mengalami kesulitan dalam memahami materi pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku. Pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias dan kurang memperhatikan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher*

*centered*) serta cara pengajaran guru yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga situasi kelas menjadi kurang kondusif. Hanya sedikit siswa yang mempunyai inisiatif yang baik dalam pembelajaran, terlihat ketika ditugaskan untuk mengerjakan suatu tugas siswa cenderung mencari informasi hanya pada buku pelajaran. Ketika jawaban akan tugas tersebut tidak didapatkan dalam buku siswa cenderung menyerah dan tidak mempunyai inisiatif mencari jawaban pada sumber yang lain. Siswa tidak memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang dianggap sulit, terlihat ketika siswa saling mencontek mereka tidak mau berusaha sendiri. Selain itu dalam mengerjakan tugas siswa terlihat tidak mau mencoba atau membuat jawaban, pendapat atau kesimpulan bahkan dapat menghasilkan produk yang berbeda dari siswa yang lain, yang terlihat siswa mengerjakan tugas cenderung ingin sama dengan teman-temannya.

Faktor penyebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa dikarenakan, pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang berupa transfer pengetahuan dari guru ke siswa, akibatnya siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung membosankan karena dalam pembelajaran guru kurang membangkitkan keaktifkan siswa sehingga siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang menumbuhkan sikap sosial dan bekerja sama dalam kelompok. Guru kurang memberikan tugas-tugas berupa kegiatan yang memecahkan permasalahan kompleks. Guru kurang memperhatikan minat, perbedaan, dan kemampuan masing-masing individu siswa. Selain itu, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang di pelajarnya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan model pembelajaran ini agar siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Strategi dan model pembelajaran banyak ragamnya. Untuk mencapai keberhasilan yang optimal, diperlukan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku. Salah satu model pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Menurut Zainal Aqib dan Ari Murtadlo (2016:159) “Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode 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 (*Project Based Learning*) memiliki keunggulan dan kekurangan tersendiri, salah satu alasan penulis tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dikarenakan salah satu keunggulan dari model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) ini adalah pembelajaran berpusat pada siswa, karena siswa dituntut untuk belajar dan bekerja sendiri.

Menurut Zainal Aqib (2016:165) keunggulan model *Project Based Learning*, yaitu (a) dengan metode proyek, dapat membangkitkan dan mengaktifkan peserta didik, di mana masing-masing belajar dan bekerja sendiri, (b) melalui metode proyek memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari, (c) melalui metode proyek, mendidik memerhatikan minat, perbedaan, dan kemampuan masing-masing individu peserta didik, (d) dapat menumbuhkan sikap sosial dan bekerja sama yang baik, (e) dapat membentuk peserta didik dinamis dan ilmiah dalam berbuat atau berkarya, (f) beberapa metode mengajar tercakup dalam unit (proyek), (g) unit sesuai dengan pendapat baru tentang cara belajar, (h) memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari model *Project Based Learning* adalah mampu menumbuhkan keterampilan siswa melalui praktik langsung dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mampu mengorganisasikan suatu proyek.

Penulis mengambil kesimpulan bahwa model *project based learning* memiliki keterhubungan dengan pengembangan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat cocok diterapkan pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa, karena siswa dituntut untuk berfokus pada kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu hal agar siswa mampu menciptakan dan menggunakan pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya. Melalui *Project Based Learning* pengembangan kreativitas pun perlahan akan muncul pada masing-masing siswa

karena siswa dituntut untuk mempunyai inisiatif yang berbeda dengan siswa lain, siswa pun akan mengungkapkan segala pendapat dan wawasan yang dimiliki. Dalam proyek tersebut siswa akan mampu bekerja baik secara individu maupun kelompok, dengan melakukan rencana, mengorganisasi, dan membuat suatu tugas yang akan dikerjakan, serta bagaimana informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan. Hal tersebut merupakan cara untuk mengembangkan kreativitas melalui *Project Based Learning*. Model pembelajaran berbasis proyek yang dikonstruksi dari prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis diduga dapat menumbuhkan nilai-nilai yang hendak dibangun dalam *soft skill*, seperti pemecahan masalah, kreativitas, inovasi kerjasama, kemampuan komunikasi dan presentasi. Oleh karena itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) juga telah berhasil dilakukan pada pembelajaran lainnya. Penulis mengambil dua hasil dari penelitian terdahulu yaitu menggunakan model pembelajaran yang sama, tetapi materi yang berbeda. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prilly Purwadika Universitas Pasundan (2016) dengan judul penelitian Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa di Kelas 4 pada Subtema Macam-macam Sumber Energi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan model pembelajaran *project based learning* terlihat dari hasil postes yaitu 20 orang pada siklus I dan 27 orang pada siklus 2 atau 62,5% pada siklus I dan 84,37% pada siklus II dari jumlah keseluruhan siswa 32 orang.

Selain itu, hasil penelitian dari Ari Yulianto Universitas Pasundan (2016) dengan judul penelitian Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalega Tema 2 Selalu Berhemat Energi Melalui Model *Project Based Learning* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* meningkat. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil evaluasi siklus I dan siklus II. Hasil evaluasi siklus I sebanyak 77% siswa sudah dikatakan tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan kategori cukup, sedangkan sisanya 23% siswa masih jauh dari KKM. Peningkatan terlihat pada siklus II hasil evaluasi pada siklus II sebanyak 90% siswa sudah dikatakan tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75

dengan kategori A yaitu sangat baik dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 85%.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan Model *Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta penulis mengharapkan siswa mampu merencanakan dan membuat suatu proyek dengan alokasi waktu tertentu dengan sub tema Keberagaman Budaya Bangsa. Maka, penulis membuat judul, sebagai berikut:

**“Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Sub tema Keberagaman Budaya Bangsa di Kelas 4 SD Negeri Sukapura”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Motivasi peserta didik rendah, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan guru kurang meningkatkan kolaborasi/kerja sama siswa dalam pengerjaan proyek.
2. Proses pembelajaran belum merangsang keaktifan siswa, dikarenakan guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang menumbuhkan keterampilan komunikasi siswa serta keaktifan dalam bekerja secara berkelompok.
3. Hasil belajar yang masih rendah pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa, dikarenakan siswa belum mampu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

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

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan bahwa salah satu masalah rendahnya kreativitas serta hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa disebabkan oleh kurang tepatnya model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sesuai dengan permasalahan di atas, rumusan masalah secara umum “Apakah penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan

keaktivitas dan hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas 4 SD Negeri Sukapura?''.

## **2. Pertanyaan Penelitian**

Secara khusus rumusan masalah tersebut dapat diuraikan dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas dan hasil belajar siswa sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?
2. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?
4. Bagaimana dokumen perangkat pembelajaran yang digunakan guru dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?
5. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?
6. Seberapa besar peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsa?

## **D. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas 4 SD Negeri Sukapura.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar siswa sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.
- b. Untuk mengetahui respon siswa selama siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.
- c. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.
- d. Untuk mengetahui dokumen perangkat pembelajaran yang digunakan guru dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.
- e. Untuk mengetahui aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.
- f. Untuk memperoleh peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas 4 SD Negeri Sukapura.

## E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sumbangan pengetahuan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran dan diharapkan dapat menambah pemahaman terhadap model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, serta peneliti, sebagai berikut:

### a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan pengetahuan baru serta dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas para pendidik dalam menggunakan model pembelajaran dalam serta dapat membantu memberikan solusi untuk permasalahan hasil belajar pada siswa.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan perbaikan juga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas dan mutu hasil pembelajaran terutama pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

### d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran di lapangan serta dapat berkolaborasi bersama tenaga pendidik dalam memecahkan masalah pembelajaran. Serta mengetahui tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

- a. Zainal Aqib (2016, hlm.159), pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
- b. Nana Sudjana (1990, hlm.22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

- c. Munandar (2009, hlm.12), 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 pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

### **G. Sistematika Skripsi**

Skripsi ini disusun menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
2. Bab II Kajian Teori
3. Bab III Metode Penelitian
4. Bab IV Penelitian dan Pembahasan
5. Bab V Kesimpulan dan Saran