

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengarahkan seseorang ke arah yang lebih baik. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Akhir dari proses belajar yaitu hasil belajar yang merupakan tolak ukur bagi proses belajar yang telah dilakukan. Pembahasan mengenai belajar akan lebih dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dapat dilakukan secara terus menerus selama kita hidup untuk memperbaiki segala perilaku bahkan memperbaiki kehidupan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto, 2013 bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Menurut Witherington, 1952 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 11) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar dapat membentuk suatu pengetahuan, sikap dan keterampilan baru yang dilakukan dalam suatu proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Crow and Crow, 1958 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 12) menyatakan bahwa belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, sehingga belajar semacam ini disebut dengan *rote learning*, belajar hafalan, belajar melalui ingatang, *by heart*, di luar kepala tanpa mempedulikan makna. *Rote learning* merupakan lawan dari *meaningful learning*, pembelajaran bermakna.

Sementara menurut Hilgard, 1962 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 12) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Belajar merupakan proses mencari ilmu

yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri. Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, jika ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: a) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar, b) Respon si pebelajar, dan c) konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respon si pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Dilihat dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang baik dilakukan secara sengaja atau tidak agar terjadinya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan baru bahkan untuk memperbaiki kepribadian. Ketika seseorang belajar, maka akan memiliki respon yang lebih baik terhadap situasi. Hal ini karena, seseorang yang belajar telah mengalami perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan sampai pada kebiasaan-kebiasaan yang baru serta telah melakukan perbaikan terhadap perilaku dan kepribadiannya. Belajar merupakan proses mencari ilmu berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui pembelajaran, maka dari itu untuk memperoleh pengetahuan dapat terarah, terencana dan terkendali apabila melalui pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat dua orang yang berperan aktif yaitu guru dan siswa, dimana guru yang berperan sebagai orang yang mengajar dan siswa berperan sebagai orang yang belajar. Dari proses pembelajaran ini, masing-masing guru dan siswa memiliki tanggung jawab. Sebagai guru, harus memberikan pengajaran yang dapat memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui latihan dan proses pembelajaran yang dapat merubah diri siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan-kebiasaan hingga perubahan perilaku dan kepribadiannya ke arah yang lebih baik.

Pengalaman dapat membantu seseorang dalam belajar, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gage, 1984 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 12) mendefinisikan belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah

perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Dan dikemukakan oleh Divesta dan Thompson, 1970 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 13) bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman. Dan juga dikemukakan oleh Gagne and Berliner, 1970 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 13) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang muncul karena pengalaman. Belajar dapat meningkatkan keterampilan kita dalam melakukan segala sesuatu, dengan pengetahuan yang kita miliki akan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan berbagai persoalan. Hal ini serupa dengan definisi belajar menurut Gagne, 1977 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 12) yang menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja.

Dilihat dari pengertian belajar di atas, maka belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pembelajaran sebagai akibat dari pengalaman. Perubahan yang terjadi pada manusia berupa kemampuan, minat dan tingkah laku yang relatif menetap. Berbagai pengalaman yang dimiliki seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, selain itu performa dari seseorang yang memiliki pengalaman maka akan menghasilkan lebih banyak kinerja yang maksimal terhadap segala sasuatunya, termasuk dalam menjalani kehidupannya. Pengalaman yang didapat tidak jauh dari hasil proses belajar yang pernah dilakukannya, seseorang yang terus menerus melakukan perubahan sikap dan perilaku melalui belajar dan pembelajaran, akan memiliki pengalaman yang lebih banyak dari pada seseorang yang tidak pernah melakukan perubahan melalui proses belajar.

Siswa dan guru melakukan proses belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berinteraksi antara guru dan siswanya saja, melainkan melibatkan lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti yang dikatakan oleh beberapa ahli, diantaranya Driver and Bell, 1986 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 13) mendefinisikan belajar adalah suatu proses aktif menyusun makna melalui setiap interaksi dengan lingkungan, dengan

membangun hubungan antara konsepsi yang telah dimiliki dengan fenomena yang sedang dipelajari. Begitu juga menurut W.S. Winkel, 1996 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 14) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Adanya interaksi dengan lingkungan akan menumbuhkan pengetahuan yang sesuai dengan dunia nyata serta mengembangkan intelektual siswa, hal ini berkaitan dengan definisi yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam belajar siswa akan menerima stimulus dari lingkungan, berupa masalah-masalah yang harus dipecahkan siswa melalui pengetahuannya. Lingkungan dapat merubah pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dikarenakan lingkungan mengalami perubahan-perubahan yang dapat membantu siswa dalam proses belajar. Selain memberikan stimulus berupa masalah, lingkungan juga memberikan bantuan-bantuan yang tanpa kita sadari untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi siswa. Bantuan-bantuan tersebut harus diselidiki, dianalisis, serta dicari pemecahannya oleh siswa secara efektif. Sehingga berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar merupakan hasil dari interaksinya dengan lingkungan.

Proses belajar yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran akan menghasilkan suatu hasil belajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditentukan. Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yang salah satunya adalah lingkungan yang selalu berinteraksi dengan siswa, sedangkan faktor internal yaitu diri siswanya itu sendiri dalam mengikuti proses belajar. Hal ini dikemukakan oleh Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 10) bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut

adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan pebelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Kemudian mengenai komponen-komponen penting dalam proses belajar juga dijelaskan oleh Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 10), belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar akan menghasilkan hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar yang didukung oleh kondisi eksternal dan internal siswa serta interaksinya dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan lingkungan sebagai pemberi stimulus berupa permasalahan yang akan dihadapi siswa serta sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas mengenai definisi belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap, keterampilan dan kebiasaan yang dapat memberikan stimulus-stimulus dari lingkungan maupun pengalaman yang dimiliki siswa selama proses belajar berlangsung. Proses belajar dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dimana adanya interaksi antara guru yang mengajar, siswa yang belajar serta lingkungan yang dijadikan sumber belajar.

Mengajar merupakan pemberian stimulus yang dapat berupa pengetahuan, sikap ataupun keterampilan kepada siswa yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru dalam proses belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh William H. Burton (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 16) bahwa mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Mengajar merupakan kegiatan yang terpenting dalam proses pembelajaran, kegiatan tersebut dilakukan oleh guru untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang lebih baik. Dengan melakukan berbagai usaha secara sadar dengan dipengaruhi oleh lingkungan sebagai sumber belajar, seperti halnya yang dikemukakan oleh Joyce & Showers, 1992 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 17) bahwa mengajar (*teaching*) pada hakikatnya adalah membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana

untuk mengekspresikan diri, dan cara-cara belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Hasil akhir dari proses mengajar adalah kemampuan peserta didik yang tinggi untuk dapat belajar dengan mudah dan efektif.

Merujuk berbagai pendapat mengenai mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memberikan pengarahan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru bukan lagi berperan sebagai sumber informasi tunggal melainkan bertindak sebagai pengarah dan pemberi fasilitas agar terjadinya proses pembelajaran yang baik. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memberikan stimulus-stimulus kepada siswa, sehingga siswa terpacu untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa.

Proses belajar yang dilakukan di kelas tidak hanya pemberian pengetahuan saja melainkan adanya perubahan sikap dan keterampilan siswa setelah melakukan proses belajar. Dalam proses belajar, guru harus memperhatikan ranah-ranah yang dimiliki siswa yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dikembangkan secara optimal. Kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Guru yang berperan sebagai fasilitator, mediator, dan motivator harus mampu mengolah situasi pembelajaran di kelas. Menurut Mohamad Surya (2014, hlm.207), guru sebagai perancang pengajaran (*designer of instruction*), diharapkan mampu merancang kegiatan belajar-mengajar secara efektif dengan suasana yang kondusif bagi siswa. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar-mengajar, seperti merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode, kegiatan evaluasi, dsb. Mohamad Surya (2014, hlm.207), guru sebagai pengelola pengajaran (*manager of instruction*) akan berperan mengelola seluruh proses kegiatan belajar-mengajar dengan menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran hendaknya dikelola sebaik-baiknya sehingga memberikan suasana yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

Dilihat dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas guru sebagai pengajar, merancang sekaligus mengelola pengajaran secara efektif dan efisien agar menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa dan materi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa.

b. Ciri-Ciri Belajar

Belajar memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat menggambarkan bahwa proses belajar itu dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Ciri-ciri belajar menjadi acuan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar. Menurut Djamarah (2002, hlm. 22) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri-ciri belajar tersebut adalah a) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar, yang terdiri dari 1) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, 2) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, 3) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara, 4) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, 5) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, b) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya dan c) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Ketiga ciri belajar tersebut merupakan acuan terhadap kategori belajar dalam suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran harus terjadi adanya perubahan-perubahan pada diri siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan sampai pada tingkah laku siswa. Dengan adanya ciri-ciri belajar ini, seorang guru dapat mengolah proses belajar semaksimal mungkin agar dapat mencapai tujuan dan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan antara guru, siswa, dan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan guru untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pembahasan mengenai pembelajaran akan lebih dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dalam bentuk interaksi antara guru, siswa dan lingkungan. Hal ini dinyatakan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru dan siswa agar terciptanya proses belajar, sebagaimana yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan belajar yang ditentukan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Komalasari, 2013 dalam <http://www.dosenpendidikan.com/> menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (dalam Sugandi, dkk., 2007, hlm. 6) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk menyampaikan dan menerima informasi berupa pengetahuan yang didalamnya terdapat suatu proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dan guru serta sumber belajar yaitu lingkungan yang direncanakan dan dilaksanakan secara efektif untuk mencapai tujuan-tujuan belajar. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan guru, dalam proses belajar

guru mengajar dan mentransfer ilmu kepada siswa berupa pengetahuan yang dapat merubah siswa ke arah yang lebih baik dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses pembelajaran dirancang semaksimal mungkin oleh guru agar terjadinya proses belajar yang optimal

Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah adanya komunikasi. Komunikasi terjadi dari suatu sumber yang menyampaikan pesan kepada penerima secara sadar. Komunikasi adalah sarana terpenting bagi seorang guru dalam melaksanakan proses belajar serta untuk membangun pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagaimana pengertian pembelajaran yang dikemukakan Arifin, 2010 dalam <http://www.dosenpendidikan.com/> bahwa pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan proses belajar yang dilakukan siswa dan guru serta interaksinya dengan lingkungan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam <http://www.dosenpendidikan.com/> bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Beliau mengemukakan tiga rumusan yang dianggap penting tentang pembelajaran yaitu, a) Pembelajaran merupakan upaya dalam mengorganisasikan lingkungan pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa, b) Pembelajaran merupakan upaya penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan diharapkan, dan c) Pembelajaran merupakan proses dalam membantu siswa untuk menghadapi kehidupan atau terjun di lingkungan masyarakat.

Dilihat dari definisi pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang sistematis yang bersifat komunikatif dan interaktif antara guru dan siswa serta lingkungan untuk menciptakan suatu proses belajar. Tidak hanya interaksi antara guru, siswa dan lingkungan saja, melainkan fasilitas serta prosedur yang digunakan dapat saling mempengaruhi pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Proses belajar dalam kegiatan pembelajaran

diharapkan dapat menjadikan siswa yang siap menjadi warga masyarakat yang baik dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat.

Merujuk pada definisi pembelajaran dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan lingkungan agar terciptanya proses belajar. Proses pembelajaran direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi oleh guru yang kemudian disampaikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Proses belajar yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran secara umum memiliki ciri-ciri khusus yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Sugandi, dkk., 2007, hlm. 15) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu a) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, b) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, c) Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, d) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntutan kepada siswa dalam menganalisis informasi, e) Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, dan d) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Ciri-ciri yang telah diuraikan di atas, dapat dijadikan acuan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar menghasilkan hasil belajar yang optimal. Sebagai guru harus berusaha menjadi pengajar yang profesional agar proses pembelajaran dapat dirancang dan dilaksanakan secara efektif dan efisien. Seorang guru harus mengoptimalkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik antusias siswa dalam belajar.

3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Model pembelajaran sangat beragam, dan dari setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model pembelajaran akan lebih dijelaskan sebagai berikut:

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara berupa konsep yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Harjanto, 2008 (dalam Zainal Aqib dan Murtadlo, 2016, hlm. 2) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Senada dengan definisi ini, Murtadlo, 2011 (dalam Zainal Aqib dan Murtadlo, 2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa model pembelajaran disini dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto (2013, hlm. 19) metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melaksanakan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 3) menyatakan bahwa model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara, contoh ataupun pola, yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada peserta didik yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman untuk melakukan suatu pembelajaran di kelas yang berupa suatu konsep atau cara-cara dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, lingkungan belajar serta pembelajar di ruang kelas. Model

pembelajaran merupakan cara yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan prosedur atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa. Model pembelajaran merupakan suatu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi di kelas.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang dapat membantu seorang pendidik dalam memahami model pembelajaran. Ciri-ciri model pembelajaran tahun 1950 di Amerika Serikat yang dipelopori oleh Marc Belt (dalam Zainal Aqib dan Murtadlo, 2016, hlm. 3), antara lain, 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu, misalnya model pembelajaran inkuiri yang disusun oleh Richard Suchman dan dirancang untuk mengembangkan penalaran didasarkan pada tata cara penelitian ilmiah. Model pembelajaran kelompok yang disusun oleh Hebert Thelen, dirancang untuk melatih partisipasi dan kerja sama dalam kelompok didasarkan pada teori John Dewey, 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, 4) Memiliki perangkat bagian model yang terdiri atas; a) Urutan langkah pembelajaran, yaitu tahap-tahap yang harus dilakukan oleh pendidik jika akan menggunakan model pembelajaran tertentu, b) Prinsip reaksi, yaitu pola perilaku pendidik dalam memberikan reaksi terhadap perilaku peserta didik dalam belajar, c) Sistem sosial, adalah pola hubungan pendidik dengan peserta didik pada saat mempelajari materi pelajaran. Ada tiga pola hubungan dalam sistem sosial, yaitu tinggi, menengah, dan rendah. Pola hubungan disebut tinggi apabila pendidik menjadi kendali dalam kegiatan pembelajaran. Pola hubungan disebut menengah apabila pendidik berperan sederajat dengan peserta didik dalam pembelajaran. Pola hubungan disebut rendah apabila pendidik memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan d) Sistem pendukung adalah penunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya media dan alat peraga, selanjutnya 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, baik dampak langsung

dengan tercapainya tujuan pembelajaran maupun dampak tidak langsung yang berhubungan dengan hasil belajar jangka panjang.

4. Model *Project Based Learning* (PJBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki kegiatan belajar mengajar berbasis proyek. Model *Project Based Learning* ini melakukan kegiatan proyek yang dilaksanakan oleh siswa dengan bimbingan guru. Sebagaimana dijelaskan oleh Zainal Aqib (2016, h.159), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Senada dengan Zainal Aqib, menurut Kemdikbud, 2013 (dalam Zainal Aqib, 2016, h.159) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Model pembelajaran *Project Based Learning* berpusat pada siswa dalam melaksanakan kegiatannya, guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan proyek yang dilaksanakan di kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Grant, 2002 (dalam Zainal Aqib, 2016, h.159) menyatakan bahwa *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan investigasi mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melaksanakan kegiatan proyek dalam proses belajar. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang menggunakan proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang hanya membimbing dan mengarahkan siswa dalam kegiatan proyek.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Project Based Learning memiliki karakteristik yang membedakan dengan model-model pembelajaran yang lain. Menurut Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 160) karakteristik tersebut, antara lain sebagai a) *Centrality*. Dalam hal ini, proyek menjadi pusat dalam pembelajaran, b) *Driving question*. Proyek difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai, c) *Constructive Investigation*. Pada model proyek ini, peserta didik membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri (pendidik sebagai fasilitator), d) *Autonomy*. *Project Based Learning* menuntut *student centered*, peserta didik sebagai *problem solver* dari masalah yang dibahas, dan e) Realisme. Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional (Thomas, 2000).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) memiliki karakteristik tersendiri, model pembelajaran ini menjadikan proyek sebagai pusat pembelajaran. Kegiatan proyek dijadikan solusi dalam memecahkan permasalahan, dan kegiatan tersebut berpusat pada siswa.

c. Langkah-Langkah Penerapan Model *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran pada *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation*, 2005 (dalam Zainal Aqib, 2016) terdiri atas:

a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

b. Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan

berbagai subyek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Karena itu, peserta didik merasa “memiliki” proyek tersebut. Adapun aktivitas pada tahap ini, antara lain 1) Membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, 2) Membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, 3) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, dan 4) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Studentss and the Progress of the Project*)

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, pendidik berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu.

Merujuk pada pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) memiliki 6 langkah-langkah yang menjadi acuan dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) di dalam kelas. Dilihat dari langkah-langkah model *Project Based Learning* (PJBL), model pembelajaran ini

berpusat pada kegiatan siswa melalui suatu proyek yang akan menghasilkan produk baru dari hasil perencanaan siswa sendiri.

d. Tujuan Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Tujuan *Project Based Learning* menurut Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 161) antara lain a) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek, b) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, c) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata, dan d) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) memiliki 4 tujuan dalam pelaksanaannya. Tujuan tersebut sebagai acuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL). Dalam hal ini, pendidik harus memahami langkah-langkah penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) agar dapat mencapai tujuan.

e. Keunggulan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* ini memiliki keunggulan dan kelemahan dalam proses pembelajarannya. Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan yang berbeda-beda. Keunggulan model *project based learning*, Menurut Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 165) antara lain 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, dan h) Mempererat hubungan antara sekolah dan masyarakat.

Sebagaimana kebanyakan metode pembelajaran, pasti memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Adapun kekurangan metode proyek menurut Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 165), diantaranya a) Memerlukan perencanaan yang matang, b) Tidak semua pendidik merencanakan atau terbiasa dengan metode proyek. Sebab dengan metode proyek, pendidik dituntut untuk bekerja keras dan mengorganisir pelajaran yang menjadi proyek secara terencana, c) Jika proyek diberikan terlalu banyak, akan membosankan bagi peserta didik, d) Bagi sekolah tingkat rendah (SD dan SMP), metode proyek masih sulit dilaksanakan. Hal ini karena metode proyek menuntut peserta didik untuk mencari, membaca, memikirkan, dan dapat memecahkan masalahnya sendiri, e) Dilihat dari segi aktivitasnya, organisasi sekolah menjadi tidak sederhana karena memerlukan banyak fasilitas, tenaga, dan finansial, f) Banyak memerlukan waktu dan alat pelajaran dan g) Membutuhkan ketekunan dari pendidik karena setiap tahun pendidik harus menyusun bahan baru.

Dilihat dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model *Project Based Learning* (PJBL) ini dapat membentuk siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan suatu kegiatan proyek, dan memberikan pengalaman pada siswa dalam penyusunan dan perancangan suatu proyek. Namun, kekurangan dalam model *Project Based Learning* (PJBL) ini, dibutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pengerjaan proyek agar proyek yang dihasilkan dapat optimal. Peneliti berupaya meminimalisir kekurangan tersebut dengan mengoptimalkan kegiatan proyek yang berlangsung di kelas.

5. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan sikap yang harus dimiliki siswa, karena dengan kreativitas siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan dan kehidupan bermasyarakat yang nyata. Dengan kreativitas, seseorang akan dinilai lebih oleh masyarakat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar, 2014 (dalam

Munandar, 2014, hlm. 12) bahwa reativitas 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. Torrance, 1988 (dalam Munandar, 2014, hlm. 27) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Guilford, 1967). Rogers, 1962 menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

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. Barron, 1969 (dalam Munandar, 2014, hlm. 21) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele, 1962 kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Munandar, 2014 biasanya anak kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil risiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Treffinger mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih

terorganisasi dalam tindakan. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Selain ciri-ciri yang telah disebutkan diatas, dalam buku lainnya Munandar mengungkapkan ciri-ciri kreativitas kedalam beberapa *point*, 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 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) mengajukan pertanyaan yang berbobot, b) mampu mengajukan gagasan pada saat diskusi kelompok, c) mengaplikasikan daya imajinasinya ke dalam proyek yang dikerjakan, berani dalam mengungkapkan pendapatnya, d) memiliki rasa semangat dalam pengerjaan proyek, dan e) menyampaikan hasil proyek dengan gagasannya sendiri. Ciri-ciri

keaktivitas 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.

c. Makna dari Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas sejak usia dini dianggap penting dan bermakna dalam hidup. Dalam pengembangan kreativitas ini dapat bermanfaat dalam kehidupan. Menurut Utami Munandar, 2014 kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak didik, dikarenakan sebagai berikut:

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan keutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata (Biondi, 1972).

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

d. Manfaat Kreativitas

Treffinger, 1980 (dalam Munandar, 1984, hlm.37) memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting, diantaranya a) Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil-guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dari upaya kita membantu siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri, b) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan, yang timbul di masa depan, c) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman belajar kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita, dan d) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar dijadikan alat evaluasi guru untuk menganalisis keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana 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). 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa yang memiliki manfaat bagi keduanya. Hasil belajar dijadikan evaluasi bagi guru untuk menganalisis kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan baru seperti yang dikemukakan oleh Suprijono, 2011 bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa, 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan

maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah dan penerapan aturan, 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis,, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas, 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah, 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, dan 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar memiliki 3 ranah yang dihasilkan oleh proses pembelajaran. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Arikunto, 2002, hlm. 117) mengklasifikasikan hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif, diantaranya a) Mengenal (*Recognition*), dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban, b) Pemahaman (*Comprehension*), siswa diminta untuk membuktikan bahwa siswa memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep, c) Penerapan atau Aplikasi (*Application*), untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstrasi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan ke dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar, d) Analisis (*Analysis*), dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar, e) Sintesis (*Synthesis*), apabila penyusunan soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*)

hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa dengan soal sintesis ini siswa diminta untuk melaksanakan generalisasi, dan f) Evaluasi (*Evaluation*), apabila penyusunan soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu khas yang diajukan oleh penyusun soal.

2. Ranah Afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu misalnya sikap, apresiasi, dan motivasi. Bloom membagi ranah afektif ke dalam lima kategori, diantaranya a) *Receiving* (Penerimaan), mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan terhadap stimulus yang tepat, b) *Responding* (Pemberian Respon), mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi suatu stimulus, c) *Valuing* (Penilaian), mengacu pada nilai dan kepercayaan pada gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan, d) *Organization* (Pengorganisasian), meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi suatu sistem nilai. Sikap-sikap yang lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, dan e) *Characterization* (Karakter), mengacu pada keterpaduan sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian tingkah lakunya.
3. Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakanya tubuh atau bagian-bagiannya. Ranah psikomotor dikemukakan oleh Dave (dalam Sirajuddin, 2010, hlm. 20) menjadi lima kategori, yaitu a) *Imitation* (Peniruan), kemampuan ini dimulai dengan mengamati suatu gerakan kemudian memberikan respon serupa dengan yang diamati, b) *Manipulation* (Manipulasi), kemampuan ini merupakan kemampuan yang mengikuti pengarah (intruksi) penampilan dan gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan, c) *Precision* (Ketetapan), kemampuan ini lebih menekankan pada kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi, d) *Articulation* (Artikulasi), merupakan kemampuan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi diantara gerakan-gerakan yang berbeda, dan e) *Naturalization*

(Pengalamiah), menekankan pada kemampuan yang lebih tinggi secara alami, sehingga gerakan yang dilakukan dapat secara rutin dan tidak memerlukan pemikiran terlebih dahulu.

7. Analisis dan Pengembangan Materi Bahan Ajar

Bahan ajar dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, bahan ajar berisi materi yang akan disampaikan kepada siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Gintings, 2008 bahwa bahan ajar adalah rangkuman materi yang diajarkan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk cetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis. Sedangkan menurut Zamarah dan Zain, 2006 menjelaskan bahwa bahan ajar adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi yang telah disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut akan diuraikan mengenai pengembangan dan analisis bahan ajar dalam penelitian ini:

a. Keluasan dan Kedalaman Materi

Keluasan materi pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku terdiri dari 6 pembelajaran, setiap pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang berbeda, diantaranya pada pembelajaran 1 terdiri dari Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Pada pembelajaran 2 terdiri dari matematika, PPkn dan SBdP. Mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran 3 adalah Bahasa Indonesia dan IPA. Pada pembelajaran 4 terdiri dari Bahasa Indonesia, matematika dan PPkn. Selain itu, pada pembelajaran 5 mata pelajaran yang disampaikan terdiri dari matematika, PPkn dan SBdP. Pada pembelajaran terakhir yaitu pembelajaran 6 mata pelajaran terdiri dari Bahasa Indonesia, dan PPkn. Ruang lingkup pembelajaran dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Ruang Lingkup Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

| Pembelajaran ke- | Kegiatan Pembelajaran | Kompetensi yang Dikembangkan |
|------------------|---|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis • Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar • Melakukan percobaan cara menghasilkan Bunyi | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peduli, santun <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gagasan pokok dan pendukung, Keberagaman sosial dan budaya dan Sifat-sifat bunyi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, analisis, dan menyimpulkan. |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan ciri-ciri dari segi banyak • Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa) • Mengidentifikasi keberagaman yang ada di Sekitar | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olah tubuh, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil, Keberagaman sosial dan budaya dan Sifat-sifat bunyi <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segi banyak, Gerakan dasar tarian dan Keberagaman |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan pola yang terbentuk dari data masuk dan data keluar • Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah • Menjelaskan pengaruh perbedaan waktu | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jalan, lari, lompat, analisis dan menyimpulkan, mencari informasi <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, Sifat-sifat bunyi merambat dan Gagasan pokok dan pendukung |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan • Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks • Mendemostrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak beraturan dan tak beraturan, Gagasan pokok dan pendukung, dan Persatuan dan kesatuan |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan • Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa) • Menyajikan keberagaman yang terdapat di Sekitar | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan, mengomunikasikan hasil, olah tubuh |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks • Menyajikan keberagaman yang terdapat di wilayah sekitar • Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan bentengbentengan dan gobak sodor | <p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, lokomotor <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan gagasan pendukung, Persatuan dan Kesatuan, dan Gerak dasar lokomotor |

Sumber: Buku Guru Revisi 2016, hlm. 2

b. Karakteristik Materi

1) Abstrak Konkret Materi

Karakteristik materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini adalah tentang konsep keberagaman budaya bangsaku yang berifat kongkrit karena ada di sekitar siswa, dan guru juga menyampaikan materi dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, agar siswa mudah memahami dan selalu ingat dengan materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Selain mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa atau dengan lingkungan sekitar siswa, guru juga menyajikan gambar-gambar dan video mengenai konsep Keberagaman Budaya Bangsaku.

Karakteristik materi konkret atau nyata pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dapat melalui kegiatan pelaksanaan proyek secara langsung pada saat pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman secara nyata dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

2) Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Perubahan perilaku siswa merupakan hasil belajar setelah melakukan proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) dalam <http://seputarkampusorange.blogspot.co.id>, perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:

1. *Informasi verbal*; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
2. *Kecakapan intelektual*; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
3. *Strategi kognitif*; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara – cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual

menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.

4. *Sikap*; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain. Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
5. *Kecakapan motorik*; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Perubahan perilaku siswa terdapat 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dari aspek kognitif (pengetahuan) siswa diharapkan dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku mampu memahami tentang keberagaman budaya di Indonesia, memahami cara menyikapi keberagaman budaya di Indonesia, memahami sifat-sifat bunyi, serta mampu melestarikan budaya Indonesia. Aspek afektif (sikap) yang diharapkan dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku mampu menunjukkan sikap kreativitas dan rasa ingin tahu terhadap budaya yang ada di Indonesia. Sikap ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, dan guru melakukan penilaian terhadap sikap kreativitas siswa secara individu maupun pada saat melakukan kegiatan proyek secara berkelompok. Aspek psikomotor (keterampilan) yang diharapkan dalam materi ini yaitu siswa mampu bekerjasama dalam kelompok, membuat sesuatu yang berupa proyek dari hasil perencanaan dan racangan kegiatan proyek yang telah dibuat siswa, serta mampu mempresentasikan hasil proyeknya kepada teman dan guru. Penilaian aspek psikomotor (keterampilan) ini dilakukan oleh guru pada saat kegiatan awal yaitu perencanaan proyek sampai pada menghasilkan suatu produk dari proyek yang sudah dirancang siswa.

3) Bahan dan Media

Proses belajar mengajar akan lebih menarik apabila terdapat aktivitas-aktivitas dan sarana-sarana yang menunjang pembelajaran. Begitu pula pada pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaaku. Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Sebagaimana yang dikatakan Hamid Darmadi (2010, hlm. 212) mengatakan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap atau nilai. Media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini karena media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, seperti halnya yang dikatakan oleh Cristicos dalam Daryanto (2013, hlm. 5) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan dan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran. Media yang digunakan disesuaikan dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Penggunaan media diharapkan semaksimal mungkin agar materi tersampaikan kepada siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Bahan dan media yang cocok digunakan pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa, diantaranya:

- 1) Buku adalah bahan ajar tertulis yang berisi pengetahuan tentang subtema Keberagaman Budaya Bangsa yang telah disesuaikan dengan Kurikulum.
- 2) Lembar *pretest* dan *pretest* adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa berupa soal-soal mengenai materi pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.
- 3) Media visual atau gambar sebagai bahan ajar yang digunakan pada saat kegiatan proyek yang dilakukan siswa. Gambar-gambar mengenai keberagaman budaya di Indonesia, diantaranya gambar alat musik tradisional, gambar tarian adat dan gambar pakaian adat.

4) Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran akan berlangsung apabila guru menyusun strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh

Suyono dan Hariyanto, 2013 bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dibutuhkan strategi pembelajaran yang optimal, seperti halnya yang dikemukakan oleh Colin Marsh, 2005 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 20) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran.

Strategi pembelajaran akan memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran apabila disesuaikan dengan topik pembelajarannya, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gilstrap and Martin dalam bukunya *Current Strategies for Teaching: A Resource for Personalizing Instruction*, 1975 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2013, hlm. 21) menyatakan bahwa strategi belajar pada hakikatnya sama dengan metode mengajar. Penggunaan berbagai metode mengajar yang dipahami kekuatan dan kelemahannya, serta disesuaikan dengan berbagai pokok bahasan/topik pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan strategi belajar.

Dilihat dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dilakukan guru pada saat pembelajaran untuk penyampaian materi ajar kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, dimana pada strategi ini dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berpendapat. Langkah-langkah strategi pembelajaran dalam subtema keberagaman budaya bangsaku yaitu, 1) Penjelasan materi, siswa diberikan penjelasan materi mengenai subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Selanjutnya siswa akan memperdalam materi dengan cara bertanya jawab dengan guru dan berdiskusi dengan teman, 2) Belajar Kelompok, setelah siswa menerima

materi, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk melakukan diskusi dan bertukar pendapat antar anggota kelompok, 3) Penilaian, guru melakukan penilaian terhadap siswa dengan memberikan tes secara individu tentang materi pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa, serta penilaian secara berkelompok dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan proyek berlangsung, 4) Pengakuan Tim, pengakuan tim yang dianggap menonjol pada saat pembelajaran akan diberikan penghargaan dan diharapkan penghargaan tersebut dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi.

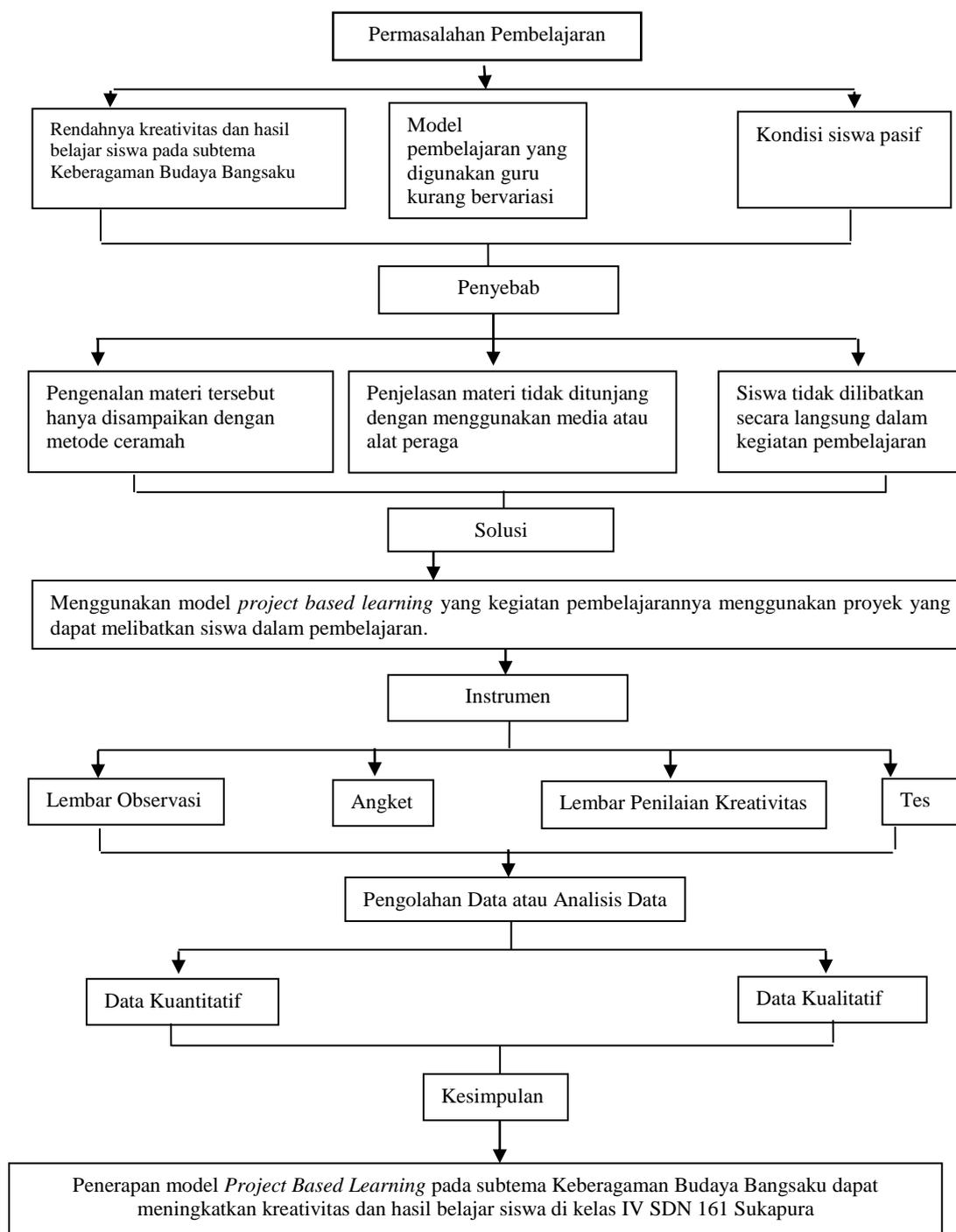
5) Strategi Evaluasi

Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melakukan kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 200).

Strategi evaluasi yang digunakan pada materi Keberagaman Budaya Bangsa menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan langsung kepada siswa satu persatu untuk diisi oleh siswa. Lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran dan aktivitas guru pada saat memberikan pembelajaran. Serta lembar angket untuk memperoleh data mengenai respon siswa pada saat proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Selain itu, lembar observasi kreativitas siswa untuk mengukur kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar evaluasi dilakukan setelah proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar dari proses belajar yang dilakukan, serta untuk mengukur keberhasilan guru dalam mengajar pada materi subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dilihat dari permasalahan yang telah diungkapkan pada bab sebelumnya. Dengan kerangka pemikiran semua permasalahan serta solusi yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat terlihat, penulis menyusun kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran

Asumsi dan hipotesis penelitian menjadi salah satu pokok bahasan yang penting dalam kajian teori. Asumsi diperlukan untuk landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yang dirasa mampu mendukung proses penelitian. Asumsi dan hipotesis penelitian lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana diutarakan diatas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menurut Zainal Aqib (2016, h.159), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media.
- 2) Menurut Munandar (2014, hlm. 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. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.
- 3) Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

2. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran sebagaimana telah dikemukakan di atas dan kaitannya dengan permasalahan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penerapan Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa di SD Negeri 161 Sukapura.
- 2) Penulis mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa di SD Negeri 161 Sukapura.

- 3) Penerapan Model *Project Based Learning* pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 161 Sukapura.
- 4) Penerapan Model *Project Based Learning* pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 161 Sukapura.