

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan segala potensi diri melalui proses belajar atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling pengaruh antara pendidik dengan peserta didik. Perbuatan mendidik diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu, yaitu tujuan pendidikan. Tujuan-tujuan ini menyangkut dengan kepentingan peserta didik itu sendiri. Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap, dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri peserta didik. Sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Butir 1 (2003, hlm. 2) dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sasaran dan perbuatan pendidikan selalu normatif, artinya selalu terarah kepada yang baik. Perbuatan pendidikan tidak mungkin dan tidak pernah diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan yang merugikan atau bertentangan dengan kepentingan peserta didik. Perbuatan pendidikan selalu diarahkan kepada kemaslahatan dan kesejahteraan peserta didik. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Butir 2 (2003, hlm. 2) bahwa, “Pendidikan nasional adalah

pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”.

Pendidikan diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan yang berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi setiap peserta didik secara utuh. Bimbingan merupakan upaya yang berfokus membantu pengembangan aspek afektif seperti pengembangan nilai, sikap, minat, motivasi, emosi, dan apresiasi, pengajaran terfokus pada aspek minat, motivasi, emosi, dan apresiasi, pengajaran terfokus pada aspek kognitif, sedangkan latihan fokus kepada aspek psikomotor, ketiganya bisa dibedakan tetapi tidak bisa dipisahkan. Pengembangan ini dibutuhkan untuk menghadapi tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai pribadi, peserta didik, dan warga masyarakat.

Dalam proses belajar mengajar pendidik harus melibatkan peserta didik secara aktif, pendidik berperan penting untuk menciptakan suasana interaktif. Suasana pembelajaran interaktif antara pendidik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk melaksanakan pendidikan harus dimulai dengan pengadaan tenaga pendidik, model pembelajaran yang digunakan, fasilitas yang menunjang untuk memperlancar jalannya pembelajaran, sampai dengan peningkatan mutu tenaga pendidik.

Tenaga pendidik atau pendidik merupakan fasilitator dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, sebagai seorang fasilitator pendidik harus bisa menyampaikan pengetahuan dengan baik. Tugas dari seorang pendidik bukan hanya menjadi fasilitator saja melainkan banyak. Dalam Undang-Undang RI No 14 Tahun 2005 Tentang Pendidik dan Dosen Pasal 1 (2005, hlm. 2) yaitu, “Pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa tugas seorang pendidik bukan hanya menjadi fasilitator saja. Pendidik profesional memiliki beberapa peranan terhadap

kemajuan peserta didik, peran utama sebagai pendidik profesional dalam ruang lingkup pembelajaran di sekolah meliputi mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Dalam Undang-Undang RI No 14 Tahun 2005 Tentang Pendidik dan Dosen dalam Pasal 6 (2005, hlm. 5) yaitu:

Kedudukan pendidik ... sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul Kurikulum dan Pembelajaran (2015, hlm. 16-18) menjelaskan beberapa tafsiran tentang kurikulum, yaitu:

- a. Kurikulum Memuat Isi dan Materi Pelajaran. Kurikulum ialah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh sejumlah pengetahuan.
- b. Kurikulum sebagai Rencana Pembelajaran. Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan peserta didik.
- c. Kurikulum sebagai Pengalaman Belajar. Kegiatan-kegiatan kurikulum tidak terbatas dalam ruang kelas saja, melainkan mencakup juga kegiatan-kegiatan diluar kelas.

Kurikulum tidak terbatas pada sejumlah mata ajaran saja, melainkan meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik. Itu sebabnya suatu kurikulum harus disusun sedemikian rupa agar tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai.

Kurikulum di Indonesia sendiri telah beberapa kali mengalami perkembangan, perkembangan dilakukan dari masa ke masa. Perkembangan kurikulum di Indonesia dari tahun 2004 sampai sekarang dimulai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, dan yang sekarang Kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan, modifikasi, dan pemutakhiran dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Mengacu pada pengembangan sikap afektif, kognitif, dan psikomotor yang diberikan melalui proses pendidikan oleh pendidik dan menjadi salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipegangi dalam pengembangan kurikulum 2013 secara menyeluruh. Dalam penelitian kali ini, peneliti mengambil tema 8 subtema 4 pada kelas III. Dalam subtema 4 penilaian pengetahuan (kognitif) mencakup soal pre tes dan pos tes, sedangkan sikap (afektif) mencakup kerjasama, kreatif, tanggung jawab, dan keterampilan (psikomotor) mencakup membuat keterampilan berupa peta timbul.

Setelah melakukan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar di kelas III SD YKPPK Bandung. Dalam proses pembelajaran masih banyak kendala yang dihadapi, diantaranya hasil belajar dan kreativitas peserta didik belum maksimal. Hal ini mempunyai beberapa alasan salah satunya dikarenakan jumlah peserta didik kelas III yang melampaui batas kelas pada umumnya yaitu sejumlah 41 orang, padahal kelas yang ideal berjumlah 20-30 orang. Dampak dari terlalu banyaknya peserta didik dalam satu kelas berpengaruh khususnya terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran di kelas sering tidak kondusif, peserta didik lebih memilih mengobrol dengan temannya dari pada memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan, sehingga beberapa peserta didik tertinggal materi yang sedang dijelaskan. Pembelajaran yang menarik dan tidak bersifat monoton sangat perlu untuk diterapkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya pendidik masih mendominasi pembelajaran (*Teacher center*).

Pada akhir pembelajaran setiap peserta didik diberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan pendidik, namun hasil yang diperoleh tidak sesuai, sebagian besar peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Dari 41 peserta didik hanya 15 (36%) peserta didik yang memenuhi KKM, selebihnya belum memenuhi KKM. Sedangkan hasil pengamatan mengenai kreativitas peserta didik dari sejumlah 41 peserta didik 70% kreativitasnya kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung masih rendah. Hal ini harus segera diperbaiki karena jika terus dibiarkan akan memberikan efek yang tidak baik dalam proses pembelajaran peserta didik, dan yang paling fatal tujuan pembelajaran tidak tercapai. Sejalan dengan hal tersebut maka harus ada upaya untuk memperbaiki, upaya yang dilakukan datang dari pendidik untuk memperbaiki pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran, metode, dan media pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik sebanyak 88%. Peneliti memberikan solusi dari pengamatan yang sudah dilakukan, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran yang berbasis proyek bertujuan untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Wasis dalam Sutirman (2008) mengatakan “Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik”. Pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung akan meninggalkan kesan yang baik bagi peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih menikmati jalannya pembelajaran.

Dari 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan nilai kreatif sebagai nilai yang ingin ditanamkan kepada peserta didik. Tentunya nilai ini diambil berdasarkan pada subtema Proyek Bumi dan Alam Semesta. David Campbell dalam Nana Syaodih (2011, hlm. 104) menekankan bahwa “Kreativitas

adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh, dan berguna bagi masyarakat”. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal yang baru, cara-cara baru, dan model baru yang berguna baik bagi dirinya sendiri ataupun masyarakat luas. Hal yang baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, unsur atau idenya mungkin sudah pernah ada akan tetapi sedikit banyak telah mengalami perubahan yang memiliki kualitas berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang sifatnya inovatif.

Kreativitas peserta didik menurut Munandar dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (1995, h. 12) adalah sebagai berikut “Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif”. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik adalah kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal baru dalam belajarnya baik dalam mengolah informasi berupa pengetahuan (*Kognitif*), dalam hal keterampilan (*Psikomotor*), maupun sikap (*Afektif*) yang diperoleh dari hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Kreativitas dan hasil belajar peserta didik sangat erat kaitannya, peserta didik yang kurang kreatif akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh cenderung kurang maksimal. Hal ini dibuktikan saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan yang berkaitan dengan pengukuran pengetahuan (*Kognitif*) seperti mengukur kemampuan penguasaan materi, peserta didik akan cenderung enggan dan tidak percaya diri dengan kemampuannya sendiri yang akhirnya tidak cermat dan teliti dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Karena pada saat jalannya pembelajaran peserta didik cenderung pasif hanya duduk dan diam tidak ada inisiatif untuk mengajukan pertanyaan pada pendidik padahal sudah diberikan kesempatan untuk bertanya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha melakukan penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik

yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta didik pada Subtema Proyek Bumi dan Alam Semesta” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SD YKPPK Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Kurangnya minat peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.
3. Kurang kreatifnya pendidik atau pendidik dalam memilih model atau metode yang tepat dalam pembelajaran, karena selama ini hanya menggunakan metode ceramah.
4. Peserta didik sering tidak kondusif sehingga kurang memahami materi atau konsep yang disampaikan.
5. Selama pembelajaran berlangsung perhatian peserta didik tidak terfokus pada materi yang sedang disampaikan.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu: “mampukah penggunaan model pembelajaran *project based learning* meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik pada subtema proyek bumi dan alam semesta di kelas III SD YKPPK Bandung?.”

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada

subtema proyek bumi dan alam semesta agar hasil belajar peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung meningkat?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema proyek bumi dan alam semesta agar kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung meningkat?
3. Mampukah model pembelajaran *Project Based Learning* meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta.
4. Upaya apa yang dilakukan pendidik untuk mengatasi hambatan atau kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Dari permasalahan diatas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Tujuan Khusus

1. Mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema proyek bumi dan alam semesta agar hasil belajar peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung meningkat.
2. Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* pada subtema proyek bumi dan alam semesta agar kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung meningkat.

3. Meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajarn *Project Based Learning* pada peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung.
4. Mengetahui upaya pendidik dalam mengatasi kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning*.
5. Mengetahui peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Meningkatkan keterampilan pendidik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada subtema proyek bumi dan alam semesta.
- 2) Mampu menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada subtema proyek bumi dan alam semesta agar hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung dapat meningkat.
- 3) Mampu mengatasi hambatan yang terjadi dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

b. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.
 - 2) Meningkatnya kreativitas dalam mengolah informasi dan keterampilan membuat proyek peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- c. Bagi sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui peningkatan kualitas pendidik dan peserta didik.
 - 2) Memberikan nuansa belajar baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh sekolah.
- d. Bagi peneliti
- 1) Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
 - 2) Menambah pengalaman dalam melakukan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
 - 3) Memberikan gambaran dalam melakukan penelitian.

F. Definisi Operasional

1. Belajar

Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai, munculnya tujuan dikarenakan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Menurut Gagne dalam Dimiyati & Mudjiono (2016, hlm. 10) mengemukakan bahwa:

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa 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 pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Selain itu belajar menurut Witherington dalam Purwanto (2004, h. 84) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan di dalam diri kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian dan suatu pengertian”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut berupa sikap dan pengetahuan. Belajar selalu mengarah kepada perubahan yang lebih baik, melalui kegiatan yang direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tugas pendidik dalam hal ini membantu peserta didik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan. Mohammad Surya (2014, h. 111) mengemukakan bahwa “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2011, h. 62) yang mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar yang disusun secara intruksional oleh pendidik.

3. *Project Based Learning*

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum 2013 yang

diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial, dan mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik. *Buck Institute for Education* (2003) dalam Sutirman (2013, h. 43) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para peserta didik dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang dalam menghasilkan produk”.

Sejalan dengan itu CORD dalam Sutirman (2013, h. 43) menjelaskan bahwa “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks”. *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. Proyek-proyek yang dibuat oleh peserta didik mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga masalah praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap atau tidak tepat, menentukan tujuan sendiri, dan kerjasama kelompok.

Berdasarkan dari pemaaran diatas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dalam model pembelajaran *Project Based Learning* fokus pembelajaran berbasis pada belajar kontekstual yang mengharuskan peserta didik menghasilkan suatu proyek atau produk tertentu.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapat setelah seseorang melakukan kegiatan belajar baik belajar dalam lingkungan formal maupun nonformal atau lingkungan masyarakat. Menurut Woodworth (dalam Ismihyani 2000), memaparkan bahwa:

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woodworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui

seberapa jauh tujuan pendidikan dan pembelajaran yang telah dicapai.

Nana Sudjana (2009, h. 111) yang menyatakan bahwa “hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar” Jadi hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses pembelajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar, hasil belajar akan diketahui melalui evaluasi hasil belajar.

5. Kreativitas

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

Utami Munandar (1995) memberikan rumusan tentang kreativitas sebagai berikut:

Kreativitas adalah kemampuan: a) untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekan-penekannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orsinilitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Jadi kreativitas adalah kemampuan peserta didik dalam membuat sesuatu dengan kombinasi yang baru sebagai hasil pengaruh interaksi dengan lingkungannya. Peserta didik yang kreatif pada umumnya memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi, sedangkan peserta didik yang pengetahuannya rendah maka tingkat kreativitasnya juga rendah. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian, peserta didik yang kreatif adalah peserta didik yang

memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti mandiri, tanggung jawab, motivasi tinggi dan optimis.

6. Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan pemdekatan dalam kegiatan pembelajarannya, pendekatan ini disebut dengan pendekatan tematik. Pendekatan ini dimulai dengan menentukan tema, yang kemudian dikembangkan menjadi subtema dengan memperhatikan keterkaitannya dengan mata pelajaran yang terkait. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

G. Sistematika Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoretis

Bagian kajian teoritis menjelaskan mengenai kajian teori, analisis, pengembangan materi pelajaran yang diteliti, dan kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penilaian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Hasil

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.