

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakitar Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses kegiatan pendidikan, belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai yaitu tujuan pendidikan. Keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikan ditentukan oleh individu itu sendiri, peserta didik yang baik dalam menjalankan belajarnya maka akan dengan mudah mencapai tujuan pendidikan. Melalui kegiatan belajar seseorang akan mengalami perubahan-perubahan kearah yang lebih baik. Belajar dilakukan oleh individu itu sendiri, sedangkan perubahan-perubahan tersebut diperoleh dari pengalaman yang dialami baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Sejalan dengan pengertian belajar menurut para ahli yang akan dijabarkan dibawah ini.

Divesa dan Thompson dalam Nana Syaodih (2001, h. 156) menyatakan “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman”. Menurut Morgan (1978) dalam Syaiful Sagala (2014 : 13) adalah “setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Menurut Mohammad Surya dalam Kosasih (2014) mengartikan “belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku barubnh secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, h. 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- (i) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar,
- (ii) respons si pebelajar, dan

- (iii) konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut ...

Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, h. 10) mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Tumbuhnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulus yang berasal dari lingkungan, (ii) proses kognitif yang dilakukan pebelajar.

Menurut Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2015, h. 13-14) 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. Perkembangan intelektual melalui tahap-tahap sebagai berikut. (i) sensorimotor (0;0-2;0 tahun), (ii) praoperasional (2;0-7;0 tahun), (iii) operasional konkret (7;0-11;0 tahun), dan (4) operasional formal (11;0-ke atas).

Menurut Whitington (1952) dalam Nana Syaodih (2011, h. 155) berpendapat bahwa “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Crow & Crow dan Hilgard (1958) dalam Nana Syaodih (2011, h. 155) yaitu, “belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”. Menurut Hamalik (2003) dalam Ahmad Susanto (2013 :3) menjelaskan bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman”.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang dialami oleh individu atau peserta didik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya, hasil belajar yang diperoleh adalah bertambahnya pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta kebiasaan-kebiasaan yang baru.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar seperti halnya perkembangan berlangsung seumur hidup dimulai dari masih bayi sampai dengan menjelang keliang lahat. Hakekat belajar

adalah perubahan perilaku individu yang diperoleh dari pengalaman. Beberapa prinsip belajar dalam Nana Syaodih (2011, h. 165-167) yaitu:

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
2. Belajar berlangsung seumur hidup.
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh factor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari individu sendiri.
4. Belajar merupakan aspek kehidupan.
5. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
6. Belajar berlangsung dengan pendidik ataupun tanpa pendidik.
7. Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang sangat kompleks.
9. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan.
10. Untuk kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bantuan atau bimbingan dari orang lain.

Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme (Sardiman, 2008 : 37) belajar merupakan “proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain”. Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan.

Ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2008 : 38) yaitu:

1. Belajar mencari makna. Makna diciptakan peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Berdasarkan pemaparan prinsip-prinsip belajar diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan bagian dari perkembangan yang dialami oleh individu atau peserta didik. Perkembangan terjadi akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dalam belajar terdapat dua komponen penting yaitu peserta didik dan pendidik, peserta didik berperan sebagai pembelajar sedangkan pendidik mempunyai peran sebagai fasilitator atau pengantar pengetahuan.

c. Tujuan belajar

Menurut Nanang dan Cucu dalam bukunya (2009 : 20) "Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif". Menurut Dalyono (2007:49-50) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik.
3. Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.
4. Dengan belajar dapat memiliki keterampilan.
5. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah perubahan beberapa aspek dari individu atau peserta didik perubahan terhadap cara berfikir, mentalitas dan perilakunya yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotorik (keterampilan).

d. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam proses interaksi tersebut terjadi transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Menurut Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dalam Pasal 1 Butir 20 menyebutkan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar". Lingkungan belajar yang

terdapat pendidik dan peserta didik merupakan lingkungan belajar formal atau yang biasa disebut dengan sekolah.

Pembelajaran sering juga disamakan dengan pengajaran akan tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik bisa belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai tujuan pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), dan peningkatan keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran sebenarnya hanya dilakukan oleh satu pihak saja yaitu pihak pendidik. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi peserta didik dengan pendidik. Mohamad Surya (2013, h. 111) menyebutkan bahwa “pembelajaran merupakan terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif”.

Pembelajaran yang baik adalah adanya interaksi antar pembelajar dan pengajar, dalam pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik harus terjadi interaksi dua arah. Pembelajaran yang interaktif memberikan peluang yang besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik. Pembelajaran yang berkualitas tergantung pada motivasi pembelajar dan kreativitas pengajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan dibarengi dengan sikap pendidik yang memberikan wadah dalam memfasilitasi motivasi tersebut akan dengan mudah mencapai tujuan belajar. Pembelajaran menurut Gintings (2012, h. 34) mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan kegiatan yang memotivasi dan menyediakan fasilitas belajar agar terjadi proses belajar pada si pelajar”.

e. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu tujuan pembelajaran. Ketuntasan peserta didik dalam mencapai kompetensi-kompetensi pembelajaran dan bagi pendidik yaitu mencapai target pembelajaran. Untuk mencapai itu semua memerlukan kesiapan yang matang bagi kedua belah pihak, khususnya bagi pendidik yang mempunyai

peran sebagai dalang dalam pembelajaran. Ada tiga ciri khas dalam sistem pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur – unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur “ sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan”. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Seperti sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan.

f. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan kerana mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan itu bermanfaat untuk jangka panjang dan jangka pendek, seperti yang dijelaskan oleh Syaiful Sagala dalam bukunya (2004, h. 68) pada prinsipnya ada 2 macam yaitu :

1. Tujuan jangka panjang atau yang dinamakan tujuan terminal, tujuan ini biasanya merupakan jawaban atas masalah atau kebutuhan yang telah diketahui berdasarkan analisis sebelumnya.
2. Tujuan jangka pendek atau biasa disebut tujuan instruksional khusus, tujuan ini merupakan hasil pemecahan atau operasionalisasi dari tujuan terminal yang disusun secara hierarkis dalam upaya pencapaian tujuan terminal.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai peserta didik dalam pembelajaran, setiap proses belajar mengajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha secara sadar yang terstruktur dan sistematis mengarah pada perubahan kearah yang lebih baik atau disebut juga sebagai proses belajar. Nana Sudjana (2009, h. 111) yang menyatakan bahwa “hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar”.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan puncak proses

belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Sudijono (2012, h. 32) mengungkapkan “hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik”.

Oemar Hamalik (2002) menyebutkan bahwa “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan”. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang di dapatkan oleh peserta didik melalui kegiatan belajar yang hasilnya berupa angka (nilai).

b. Karakteristik Hasil Belajar

Dari pelaksanaan kegiatan belajar dan pembelajaran peserta didik akan memperoleh perubahan dalam aspek pengetahuan (kognitif), aspek nilai dan sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotor). Ketiga aspek tersebut dapat digolongkan menjadi karakteristik hasil belajar. Hasil belajar pada aspek kognitif berupa kemajuan tingkat pengetahuan intelektual yang didapatkan peserta didik berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar afektif adalah perubahan sikap atau kecenderungan yang dialami peserta didik sebagai hasil belajar sebagai berikut: adanya penerimaan atau perhatian, adanya respon atau tanggapan, dan penghargaan. Hasil belajar psikomotor merupakan perubahan tingkah laku atau keterampilan yang dialami peserta didik dengan ciri-ciri: keberanian menampilkan minat dan kebutuhannya, keberanian berpartisipasi di dalam kegiatan penampilan sebagai usaha/ kreatifitas dan kebebasan melakukan hal di atas tanpa tekanan pendidik atau orang lain.

Dari ketiga karakteristik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor diatas dapat diketahui bahwa tugas pendidik bukan hanya mentransfer pengetahuan atau sebagai fasilitator saja. Selain mendidik dan mengajar pendidik juga berperan dalam membimbing peserta didik agar mempunyai akhlak dan budi pekerti yang luhur, serta melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan-keterampilan yang nantinya akan berguna baik dilingkungan pendidikan maupun dilingkungan masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Indikator pencapaian hasil belajar dalam kurikulum 2013 sudah ditentukan dan dapat dilihat dalam buku pendidik. Indikator ditetapkan pada masing-masing kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Yang menjadi indikator utama hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum hasil belajar dipengaruhi 3 hal atau faktor Faktor-faktor tersebut akan saya uraikan dibawah ini, yaitu :

1. Faktor internal (faktor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi

memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri.

2. Faktor eksternal (factor diluar diri)

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh factor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

- a. Lingkungan sosial, meliputi : teman, pendidik, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memosisikan diri sebagai seorang pelajar. Pendidik, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan hasil belajar. Kualitas pendidik di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataanya banyak peserta didik yang merasa pendidik mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan
- b. Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi hasil belajar, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk

sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh terhadap hasil belajar.

3. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Dalam berlangsungnya pembelajaran selain penggunaan media yang penting, dalam pembelajaran juga memerlukan pemilihan dan penerapan model-model pembelajaran. Model pembelajaran dapat diartikan juga sebagai strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik.

Menurut Syaiful Sagala dalam bukunya (2014 : 176) mengemukakan pendapat bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Mills dalam Agus Suprijono (2015 : 64) berpendapat bahwa “Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang yang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Rohmalina dalam bukunya (2015 : 214) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah alat bantu untuk mendeskripsikan suatu benda atau contoh agar mempermudah pendidik dalam menjelaskan objek dalam proses pembelajaran”.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah prosedur yang dipakai pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran memberikan keuntungan bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan, karena model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran. Apabila pendidik kurang tepat dalam memilih model

pembelajaran dikhawatirkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tidak akan tercapai. Maka dari itu pemilihan model pembelajaran oleh pendidik tidak boleh asal-asalan, model pembelajaran ditetapkan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan agar tujuan dan sarannya tepat.

4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project Based Learning*

a. Definisi *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif dan sangat tepat jika digunakan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, karena model pembelajaran berbasis proyek mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. CORD dalam Sutirman (2013, h. 43) menjelaskan bahwa “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks”.

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

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 untuk menghasilkan produk”. Sedangkan Guarasa at. all. (2006) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah “strategi yang berpusat pada peserta didik yang mendorong inisiatif dan memfokuskan peserta didik pada dunia nyata, dan dapat meningkatkan motivasi mereka”.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topic dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa. Dalam Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 yang diterbitkan oleh Kemendikbud dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja,
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa,
3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan,
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan,
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu,
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan,
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif,
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang dikembangkan berdasar tingkat perkembangan berpikir peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek peserta didik diberikan kebebasan dalam menentukan keputusan tentang proyek yang akan mereka kerjakan. Peserta didik membuat sebuah proyek dengan kemampuan imajinasi dan kreativitasnya sendiri, sehingga peserta didik merasa senang dalam menyelesaikan tugasnya.

Peran pendidik atau pendidik dalam model pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa. Orientasi model pembelajaran berbasis proyek adalah untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para peserta didik melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Karakteristik pembelajaran berbasis proyek meliputi aspek isi, kegiatan, kondisi, dan hasil. Dalam pembelajaran berbasis proyek, aspek isi pembelajaran memiliki karakteristik: (1) masalah disajikan dalam bentuk keutuhan yang kompleks, (2) peserta didik menemukan hubungan antar ide secara interdisipliner, (3) peserta didik berjuang mengatasi ambiguitas, dan (4) menjawab pertanyaan yang nyata dan menarik perhatian siswa.

Aspek kegiatan memiliki karakteristik: (1) peserta didik melakukan investigasi selama periode tertentu, (2) peserta didik dihadapkan pada suatu kesulitan, pencarian sumber dan pemecahan masalah, (3) peserta didik membuat hubungan antar ide dan membuat keterampilan baru, (4) peserta didik menggunakan perlengkapan alat sesungguhnya, dan (5) peserta didik menerima *feedback* tentang gagasannya dari orang lain.

Aspek kondisi mencakup karakteristik: (1) peserta didik berperan sebagai masyarakat pencari dan melakukan latihan kerjanya dalam konteks sosial, (2) peserta didik mempraktikkan perilaku manajemen waktu dalam melaksanakan tugas secara individu maupun kelompok, (3) peserta didik mengarahkan kerjanya sendiri dan melakukan control belajarnya, (4) peserta didik melakukan simulasi kerja profesional.

Yang terakhir adalah aspek hasil, karakteristik aspek hasil meliputi: (1) peserta didik menghasilkan produk intelektual yang kompleks sebagai hasil belajarnya, (2) peserta didik terlibat dalam melakukan penilaian diri, (3) peserta didik bertanggung jawab terhadap pilihannya dalam mendemonstrasikan kompetensi mereka, (4) peserta didik memperagakan kompetensi nyata mereka.

Buck Institute for Education sebagaimana dikutip oleh Wena (2011, h. 145) menjelaskan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yaitu:

1. Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja;
2. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya;
3. Peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil;
4. Peserta didik bertanggung jawab mendapatkan dan mengolah informasi yang dibutuhkan;
5. Peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu;
6. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan;

7. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya;
8. Atmosfer kelas memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas, pembelajaran berbasis proyek menjadi model pembelajaran yang dapat membangun kemandirian dan kreativitas siswa. Melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik dilatih untuk terbiasa bertanggung jawab mewujudkan apa yang telah direncanakan sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain itu pembelajaran berbasis proyek juga melatih peserta didik untuk berani dalam menyampaikan pendapatnya secara umum.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Sebagai model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip. Menurut Wena (2011, h. 145) mengutip dari Thomas, pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Sentralistik
Maksudnya bahwa model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena peserta didik mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek.
2. Pertanyaan penuntun
Hal ini mengandung makna bahwa pekerjaan proyek yang dilakukan oleh peserta didik bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun peserta didik untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri peserta didik untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.
3. Investigasi konstruktif
Artinya bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh peserta didik untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu pendidik harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.
4. Otonomi
Dalam pembelajaran berbasis proyek peserta didik diberi kebebasan atau otonomi dalam menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar.

5. Realistis

Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik merupakan pekerjaan nyata yang sesuai kenyataan dilapangan kerja atau dimasyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.

Mengacu pada prinsip-prinsip tersebut diatas, maka pembelajaran dengan menerapkan *project based learning* akan sangat bermanfaat bagi pengembangan diri dan masa depan siswa. Peserta didik yang terbiasa belajar dengan pekerjaan proyek akan menjadi pribadi yang ulet, kritis, mandiri, dan produktif.

d. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan dari suatu model pembelajaran tentu saja akan selalu memberikan dampak positif bagi peserta didik maupun pendidik. Kelebihan pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* dapat diketahui dari pendapat beberapa ahli. Menurut Moursund yang dikutip oleh Wena (2011, h. 147) keuntungan pembelajaran berbasis proyek adalah “(1) Meningkatkan motivasi; (2) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah; (3) Meningkatkan kemampuan studi pustaka; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya”.

Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek memberikan keuntungan-keuntungan tersendiri khususnya bagi peserta didik yang menjalankannya. Dikutip dari pengalaman yang dilakukan oleh Intel Corporation melalui Intel Teach Program (2007) dalam Sutirman (2013, h. 45) menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* membawa keuntungan terutama bagi siswa, yaitu:

1. Meningkatkan frekuensi kehadiran, menumbuhkan kemandirian, dan sikap positif terhadap belajar;
2. Memberikan keuntungan akademis yang sama atau lebih baik dari pada yang dihasilkan oleh model lain, dimana peserta didik yang terlibat dalam proyek memiliki tanggung jawab yang lebih besar untuk pembelajaran mereka sendiri;
3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang kompleks, seperti berpikir

tingkat tinggi, pemecahan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi.

4. Memperluas akses belajar peserta didik sehingga menjadi strategi untuk melibatkan peserta didik dengan beragam budaya.

Berdasarkan pengalaman dan pendapat mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek, maka dapat diidentifikasi beberapa kelebihan dari *project based learning* jika dilihat dari perspektif siswa, yaitu: (1) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis dan sintesis tentang suatu konsep; (2) membiasakan peserta didik untuk melakukan proses belajar dan bekerja secara sistematis; (3) melatih peserta didik untuk melakukan proses berfikir secara kritis dalam rangka memecahkan suatu masalah yang nyata; (4) menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam belajar dan bekerja; (5) menumbuhkan produktivitas siswa.

Model pembelajaran *project based learning* tidak hanya memberikan keuntungan terhadap peserta didik saja, model ini juga memberikan keuntungan bagi pengajar atau pendidik. Menurut Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2013:170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut:

- a. model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Peserta didik terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara- cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proyek- proyek yang melintasi batasbatas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Pendapat lain yang merinci tentang keunggulan model pembelajaran berbasis proyek adalah Kemendikbud. Kemendikbud dalam Yunus Abidin (2013:171) lebih lanjut merinci keunggulan model ini sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem- problem yang kompleks.

- d. Meningkatkan kolaborasi
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber- sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Jika dilihat dari pemaparan diatas, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek lebih banyak memberikan keuntungan bagi peserta didik. Model ini sangat tepat jika digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan kreativitas peserta didik, karena dalam model pembelajaran berbasis proyek peserta didik banyak terlibat dalam menentukan belajar seperti apa yang mereka inginkan.

e. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran berbasis proyek juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan itu sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya;
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar;
- c. Memerlukan pendidik dan peserta didik yang sama- sama siap belajar dan berkembang;
- d. Ada kekhawatiran peserta didiknya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

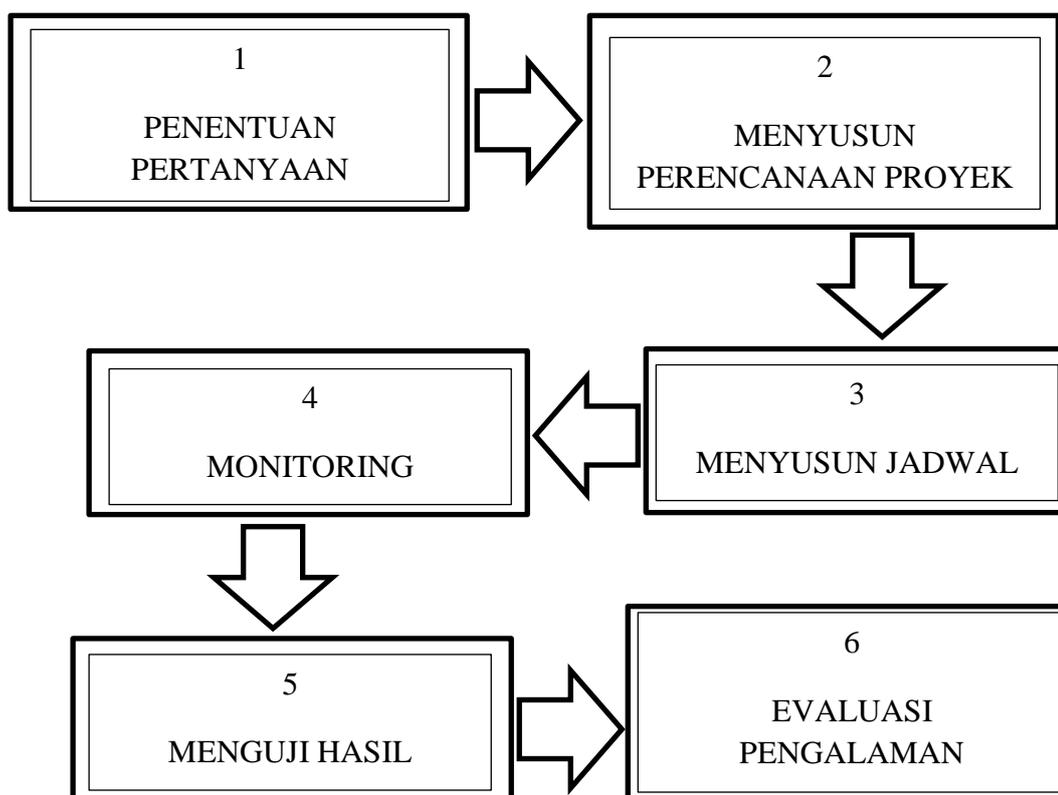
Dalam pelaksanaannya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kekurangan. Peserta didik difokuskan untuk membuat suatu proyek dengan perencanaan yang matang dan terkadang memerlukan biaya yang tidak sedikit dalam merealisasikan proyek tersebut. Untuk membuat suatu proyek jadi yang baik, peserta didik dan pendidik

memerlukan berbagai komponen yang menunjang sesuai dengan proyek yang akan diranang. Hambatan juga akan datang bagi pendidik, jika pendidik tidak menguasai betul dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek maka akan menimbulkan kebingungan dari pihak peserta didik. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini harus ada keselarasan antara peserta didik dengan pendidik untuk bersama-sama belajar dan berkembang.

f. Sintak Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Kemendikbud dalam Meteri Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dijelaskan dengan bagan sebagai berikut:

Bagan 2.1
Sintak Pembelajaran Berbasis Proyek



Sumber: Materi Implementasi Kurikulum 2013. Kemendikbud, 2014

Penjelasan langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

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

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

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

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sintak pembelajaran berbasis proyek terdiri dari beberapa langkah. Mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, sampai dengan mengevaluasi pengalaman. Semua uraian di atas membantu peserta didik dan pendidik untuk menjalankan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

g. Peran Pendidik dan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dalam setiap pembelajaran pendidik dan peserta didik selalu mempunyai peranan masing-masing, Kemendikbud dalam Meteri Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 (2014, h. 47) menjelaskan bahwa peran pendidik dan peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Peran Pendidik

- a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran
- b. Membuat strategi pembelajaran

- c. Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara pendidik dan siswa
- d. Mencari keunikan siswa
- e. Menilai peserta didik dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian
- f. Membuat portofolio pekerjaan siswa

2. Peran Siswa

- a. Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir
- b. Melakukan riset sederhana
- c. Mempelajari ide dan konsep baru
- d. Belajar mengatur waktu dengan baik
- e. Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok
- f. Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan
- g. Melakukan interaksi sosial (wawancara, *survey*, observasi, dll).

5. Sikap Kreativitas

a. Definisi Kreativitas

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat, dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung factor-faktor afektif dan psikomotor. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat.

Kreativitas peserta didik menurut Munandar, (1995, hl. 12) menyatakan bahwa “Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif”. Sedangkan menurut Supriyadi (1994:7) mendefinisikan “kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan

bahwa kreativitas adalah kemampuan peserta didik menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari pendidik dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

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

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah.
- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
- e. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
- g. Memiliki rasa humor tinggi.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal).
- j. Dapat bekerja sendiri.
- k. Senang mencoba hal-hal baru.
- l. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun setiap orangnya memiliki latar belakang yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan dikembangkan agar semakin terasah. Munandar (2009: 43.) menyatakan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor yang berasal dari atau terdapat dalam diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain dan bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep serta membentuk kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keamanan dan kebebasan psikologis sarana atau fasilitas terhadap

pandangan atau minat yang berbeda adanya penghargaan dari orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kebebasan untuk menyendiri, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individu. Dapat diketahui bahwa bukan hanya faktor non-kognitif seperti sikap, minat dan tempramen yang menentukan produksi lintas kreativitas.

Selain itu aspek non-kognitif seperti sikap berani mencoba sesuatu, mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu serta kepercayaan diri akan sangat menentukan kreativitas. Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009: 49) "setiap individu mempunyai kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreaitivitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya".

c. Faktor Pendorong Kreativitas

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri. Perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu, dalam hal ini mencakup baik dari lingkungan dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun dalam arti kata luas (masyarakat, kebudayaan).

Selo Soemardjan (1983:22) "Timbul dan tumbuhnya kreativitas dan selanjutnya berkembangnya suatu kresi yang diciptakan oleh seseorang individu tidak dapat luput dari pengaruh kebudayaan serta pengaruh masyarakat tempat individu itu hidup dan bekerja". Tetapi ini tidak cukup, masyarakat dapat menyediakan berbagai kemudahan, sarana dan prasarana untuk menumbuhkan daya cipta anggotanya, tetapi akhirnya semua kembali pada bagaimana individu itu sendiri, sejauh mana ia merasakan kebutuhan dan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, suatu pengikatan untuk melibatkan diri dalam suatu kegiatan kreatif, yang mungkin memerlukan waktu lama.

d. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Csikszentmihalyi (1999:31) mengemukakan 9 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.

1. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bias tenang dan rileks, tergantung situasinya.
2. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mereka nampak memiliki kebijaksanaan (wisdom) tetapi kelihatan seperti anak-anak (*child like*). Insight mendalam nampak bersamaan dalam ketidakmatangan emosional dan mental. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
3. Ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.
4. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.
5. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
6. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.
7. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikoogis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin).
8. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.
9. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

e. Tahap Perbuatan atau Kegiatan Kreatif

Wallas (1921) dalam Nana Syaodih (2011, h. 105) mengemukakan ada empat tahap perbuatan atau kegiatan kreatif, yaitu:

1. Tahap persiapan atau *preparation*, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada.
2. Tahap pematangan atau *incubation*, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan dapat diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.

3. Tahap pemahaman atau *illumination*, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disentiskan, kemudian merumuskan beberapa keputusan.
4. Tahap pengetesan atau *verivication*, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan melalui proses belajar bermakna dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori. Karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan berpikir divergen bukan berpikir konvergen. Berpikir divergen adalah proses berpikir melihat sesuatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan.

6. Pembelajaran Tematik

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Kemendikbud (2013, h. 7) “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada disekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan sebuah tema”.

Selain itu, menurut prastowo (2013, h. 223) mengatakan “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema”. Menurut mulyasa (2013 : 170) mengatakan, “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema yang kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih epektif dan efisien.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran tematik apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu, karakteristik tersebut menurut depdiknas dalam Trianto (2010, h. 91) mengatakan bahwa:

1. Berpusat pada siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
5. Bersifat fleksibel.
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut diungkapkan pula oleh depdikbud dalam Trianto (2010 : 93-94) mengatakan, “pembelajaran tematik sebagai bagian dari pembelajaran terpadu memiliki karakteristik atau ciri-ciri yaitu: 1) holistik; 2) bermakna; 3) otentik; 4) aktif”.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, menumbuh kembangkan keterampilan social seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain, meningkatkan minat dalam belajar, memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topic pembahasan. Adapun pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Sukayati (2013, h. 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuh kembangkan sifat positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

4. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial secara kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain.
5. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.
6. Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi, dan memiliki beberapa tahapan yaitu: pertama, pendidik harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, pendidik melakukan analisis SK lulusan, KI, KD dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi, ketiga membuat hubungan antara KD, indikator dengan tema, keempat membuat jaringan KD, indikator, kelima menyusun silabus tematik, dan keenam membuat rpp tematik terpadu dengan pembelajaran yang *scientific*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan mengarahkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Suryosubroto (2009, h. 136-137) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran tematik yaitu:

- a. Kelebihan pembelajaran tematik
 1. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
 2. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
 3. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna.
 4. Menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- b. Kekurangan pembelajaran tematik
 1. Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
 2. Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Tematik juga tidak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi yang mengembangkan berbagai ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah keterampilan (psikomotorik) dan ranah sikap (afektif) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, yaitu bertujuan untuk

memberikan kontribusi yang signifikan agar mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik agar mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan beradab dunia.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut Hasil Penelitian terdahulu, peneliti menemukan contoh masalah yang sesuai dengan judul yang dibuat peneliti sebagai berikut:

1. Oleh : Widia Nuraili

Judul : Penerapan Model Pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Sikap kreativitas dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwakarta Pada Subtema Macam-Macam Sumber Energy.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Widian Nuraili, Skripsi, Pendidikn Pendidik Sekolah Dasar Fakulta Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universita Pasundan Bandung yang dilaksanakan pada kelas IV SDN 3 Tanjungsari Purwkarta.

Menunjukkan bahwa adanya pengaruh model PJBL (*Project Based Learning*) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. ini dapat dilihat pada persentase hasil penelitian sikap percaya diri yang selalu meningkat. Penelitian yang dilakukan peneliti tahun 2014, dilaksanakan dengan III siklus. Pada siklus I sebesar 77,2% belum terlihat peningkatan, pada pelaksanaan siklus II sudah terjadi peningkatan sebesar 88,6% aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar peserta didik meningkat, dan pada siklus III yaitu 93% terjadi peningkatan yang sangat baik, peserta didik lebih aktif bertukar pikiran untuk memenuhi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Pada penelitian pertama dan kedua dapat dilihat bahwa model PJBL (*Project Based Learning*) berpengaruh terhadap peningkatan sikap kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dilihat dari setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti terjadi peningkatan yang sangat baik

sehingga peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya lebih aktif, sikap percaya diri dan hasil belajar peserta didik dapat terlihat dan meningkat.

2. Oleh : Lisna Selfiyani

Judul : Penerapan Model PJBL (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan kreativitas Peserta didik pada Tema Indahnnya Kebersamaan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Di Kelas IV Semester 1 SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).

Tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui tentang pengaruh model PJBL (*Project Based Learning*) pada peningkatan pemahaman konsep dan rasa percaya diri yang dilakukan Lisna Selfiyani, Skripsi, Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung 2014, penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Babakan Ciparay 16 Kota Bandung pada Tema Indahnnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsa menunjukkan bahwa metode PJBL (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, dilakukan dalam dua kali pertemuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi ke dalam dua jenis, yaitu keberhasilan proses dan indikator keberhasilan hasil. Pencapaian pemahaman konsep dan percaya diri siswa setelah menerapkan model PJBL (*Project Based Learning*) siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa pencapaian hasil sudah ada peningkatan. Pencapaian pemahaman konsep siklus 2 menunjukkan sebesar 87% peserta didik tuntas dan pencapaian percaya diri siklus 2 setelah pembelajaran mencapai 93% peserta didik yang percaya diri sehingga model ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan rasa percaya diri siswa.

3. Oleh : Muhamad Fajar Dismawan (1013053067) Universitas Lampung

Judul : MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV Sulaiman SD Muhammadiyah Metro Pusat dapat disimpulkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata aktivitas siklus 1 sebesar 56,1 dengan kategori “cukup aktif”, meningkat pada siklus 2 sebesar 70,17 dengan kategori “aktif”, meningkat lagi pada siklus 3 sebesar 84,82 dengan kategori “sangat aktif”. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar secara keseluruhan yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yaitu pada siklus 1 sebesar 57,22 dengan kategori “cukup” (C), meningkat pada siklus 2 sebesar 62,52 dengan kategori “cukup” (C+), meningkat lagi pada siklus 3 sebesar 82,21 dengan kategori “sangat baik” (A-).

Saran kepada peserta didik diharapkan mampu mengikuti berbagai model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Kepada pendidik diharapkan dapat mencoba menggunakan model project based learning dengan menggunakan materi yang sesuai dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kepada sekolah diharapkan dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran, baik secara moral dan materi. Kepada mahapeserta didikkhususnya Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD), diharapkan mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama dan setelah mengikuti perkuliahan

C. Kerangka Berpikir

Dalam kurikulum 2013 diharapkan pembelajaran dikelas berlangsung secara menyenangkan dan melibatkan peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah, namun dalam kenyataannya pelaksanaan pembelajaran masih saja berpusat pada pendidik. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan pendidik senantiasa berusaha untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peserta didikpun diarahkan untuk dapat mengembangkan kemampuannya sendiri secara percaya diri dengan bimbingan pendidik. Pendidik pun di tuntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar

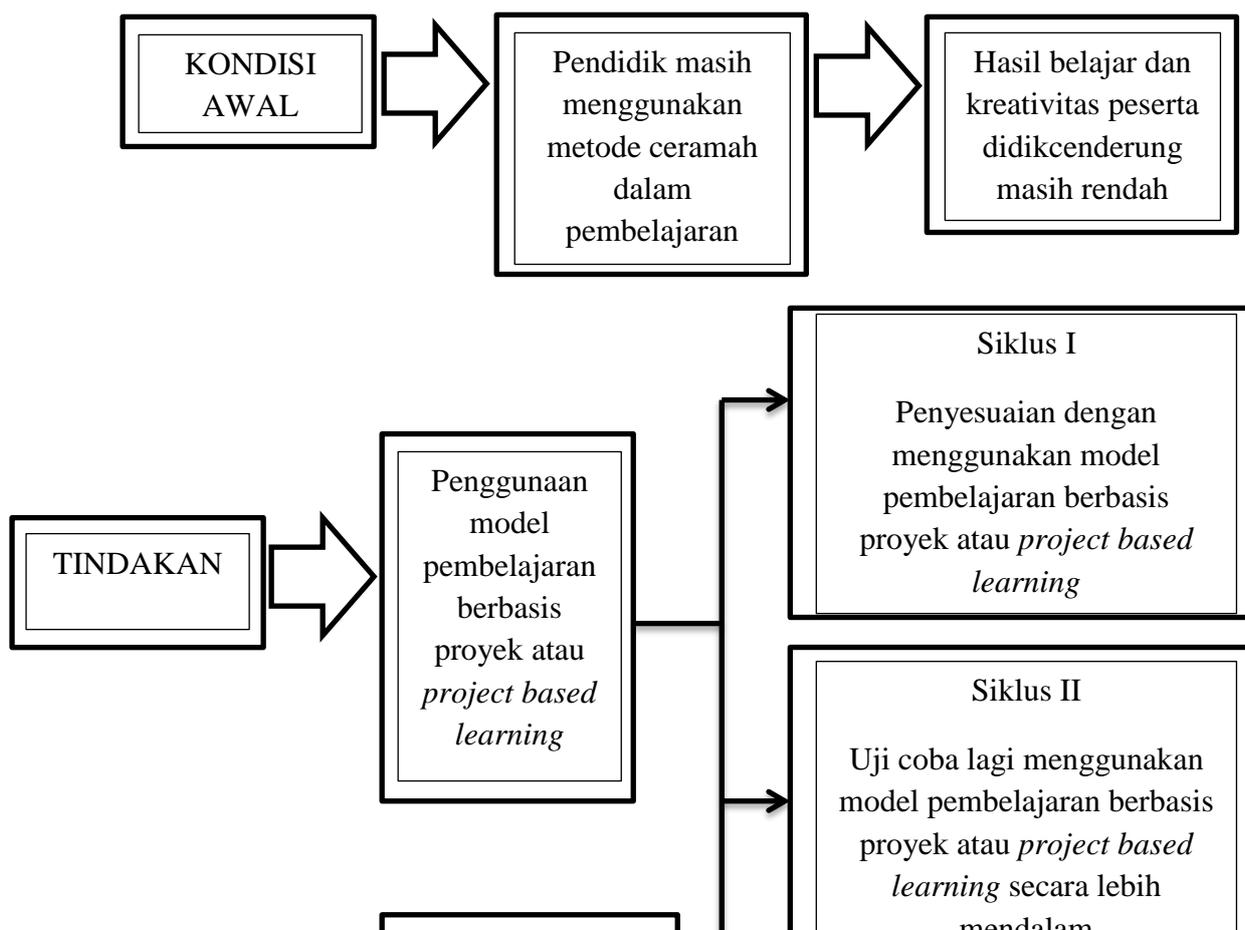
tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar peserta didikpun dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat pada objek penelitian yaitu kurangnya hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung. Disaat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung tidak fokus pada pendidik yang sedang menjelaskan materi, hal tersebut terjadi karena peserta didik merasa bosan dan tidak mengerti dengan apa yang sedang pendidik jelaskan karena dalam pembelajaran pendidik tidak melaksanakan pembelajaran dua arah yaitu terjadinya interaksi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis menerapkan model pembelajaran *project based learning* yang diharapkan melalui penerapan model ini hasil belajar dan kreativitas peserta didikmeningkat, karena dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didikdilibatkan secara penuh.

Berdasarkan pemaparan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagan 2.2

Kerangka Berpikir Pembelajarn Berbasis Proyek



Kerangka Berpikir Menurut Arikunto (2015)

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek pada kelas III SD YKPPK Bandung pada subtema proyek bumi dan alam semesta dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka berpikir maka peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung dilatarbelakangi alasan peserta didik bisa lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah

yang kompleks serta diharapkan peserta didik dapat mengimplementasikan sebuah proyek dengan baik.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Tindakan Secara Umum

Berdasarkan perumusan masalah, hipotesis tindakan sebagai berikut jika pendidik menerapkan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada subtema proyek bumi dan alam semesta maka hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung akan meningkat.

b. Hipotesis Tindakan Secara Khusus

1. Jika pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada subtema proyek bumi dan alam semesta maka hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung belum meningkat.
2. Jika pendidik menerapkan model *Project Based Learning* pada subtema proyek bumi dan alam semesta maka aktivitas yang menunjang hasil belajar peserta didik kelas III SD YKPPK Bandung akan berjalan sesuai dengan rencana.
3. Jika pendidik menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No 103 tahun 2014 pada subtema proyek bumi dan alam semesta maka hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas III SD YKPPK akan meningkat.
4. Jika pendidik menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* sesuai dengan sintaknya pada subtema proyek bumi dan

alam semesta maka hasil belajar dan kreativitas peserta didik kelas
III SD YKPPK Bandung akan meningkat.