

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pada dasarnya pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Terkadang orang yang pendidikannya rendah memiliki tingkat kehidupan yang rendah juga tidak didukung oleh keluarga yang baik dan sejahtera.

Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal satu ayat satu tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

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 oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangatlah penting karena menjadi pengajar sekaligus pendidik bagi muridnya. Mengajar merupakan hal yang sangat rumit. Sebelum melakukan proses pembelajaran seorang guru harus menyiapkan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu seperti membuat program tahunan, pemetaan, RPP, silabus dan lain-lain.

Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan mewujudkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pengembangan tersebut bisa dengan dimulai menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis.

Sebagai pendidik tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan atau materi yang akan disampaikan pada pembelajaran dikelas saja, tetapi guru juga harus menguasai strategi pembelajaran, pendekatan, model pembelajaran yang harus disampaikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung supaya peserta didik aktif dalam proses pembelajaran tidak merasa jenuh dan bosan. Karena proses pembelajaran yang tidak menggunakan metode, model pembelajaran akan membuat peserta didik tidak fokus, tidak aktif dan merasa jenuh dan bosan karena proses pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan adanya pendidik menguasai metode dan

model pembelajaran bukan hanya membuat peserta didik aktif tetapi akan membuat peserta didik juga untuk berfikir kritis serta dapat menumbuhkan sikap disiplin, ilmiah, rasa tanggung jawab, percaya diri.

Adapun salah satu aktor dalam Proses Belajar Mengajar yaitu guru. Syamsul Bachri (2010, hlm. 1) menyatakan:

Guru adalah seorang pengajar, pendidik, pelatih, pembimbing, dan mampu mengembangkan kurikulum sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang untuk berpikir, aktif, kreatif, dan inovatif pada siswa. guru berperan untuk mengarahkan siswa agar memahami kemampuannya dalam berpikir dan meningkatkan kemampuan siswa.

Guru pada umumnya hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah serta kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang dapat mendukung pembelajaran di dalam kelas. Permasalahan lain juga muncul guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung ini mengakibatkan peserta didik timbul kejenuhan.

Jika guru terus menerus mempertahankan cara mengajar yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, maka dikhawatirkan akan menimbulkan multitafsir di kalangan siswa. akibat lain yang ditimbulkan yaitu akan berkurangnya kreativitas siswa yang akan terlihat dari pasifnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi seperti ini tentu tidak dapat dibiarkan, guru yang memiliki keahlian dalam menyampaikan pembelajaran seharusnya mampu memberikan dampak yang baik bagi peserta didik. Terutama dalam menumbuhkan 18 karakter pada peserta didik salah satunya adalah sikap yang ditumbuhkan dalam diri peserta didik yaitu kreativitas yang tentu saja akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Conny R Semiawan (2009, hlm. 44) kreativitas adalah “modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru”.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan peserta didik menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya agar melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata baik dalam bentuk ciri-ciri

apptitude maupun non-apptitude, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada.

Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), model ini menekankan pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Strategi ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya melalui inisiatif untuk membuat produk nyata berupa barang atau jasa. Sehingga tidak membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan tampak seperti bermain-main sambil belajar sehingga akan terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dalam rangka memperbaiki pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, maka dari itu peneliti mengangkat judul **“Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV”**. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN BHAKTI WINAYA 223 Kota Bandung)

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Pembelajaran yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Kurang kondusif siswa saat aktivitas belajar berlangsung
3. Pada saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran, dikarenakan kurangnya kreativitas dalam membuat media pembelajaran kebanyakan hanya terpacu pada buku-buku.

### **C. Rumusan Masalah**

#### **1. Rumusan Masalah Secara Umum**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang diutarakan di atas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 233 Kota Bandung?”

#### **2. Rumusan Masalah Secara Khusus**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana yang telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas atau ruang lingkup, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan model *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tema 1 kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan model *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tema 1 dikelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung?
- c. Dapatkah melalui model *project based learning* (PjBL) meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tema 1 kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung?

### **D. Batasan Masalah**

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

1. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas IV B.
3. Model pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

4. Tingkat dalam ketercapaian penelitian ini yaitu hanya pada meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah ingin mengetahui penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum
  - a. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.
2. Tujuan khusus
  - a. Untuk mengetahui perencanaan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.
  - b. Untuk mengetahui pelaksanaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.
  - c. Untuk mengetahui peningkatan hasil kreativitas belajar dengan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya Kota Bandung.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk menambah wawasan keilmuan pada peneliti dan secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan penguatan teori terhadap upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model *Project Based Learning* (PjBL), Adapun manfaat penelitian secara praktis, yaitu:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternative model pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan guru dalam proses pembelajaran akan lebih

inovatif, menarik dan menyenangkan sehingga akan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Memberikan informasi serta gambaran tentang model *Project Based Learning* (PjBL) dalam proses pembelajaran, dan juga dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman.

## 2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung bagi para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Peneliti juga berharap melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) ini kemampuan kreativitas siswa akan meningkat, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif.

## 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), memberikan masukan positif bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah, meningkatkan kualitas lulusannya, serta memberikan kesempatan kepada kepala sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

## **G. Definisi Oprasional**

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

### 1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Zainal Aqib (2016, hlm.159), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran berbasis Proyek (Project Based Learning=PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek. Pembelajaran berbasis proyek metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

## 2. Kreativitas

Munandar (2009, hlm.12), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Kreativitas yang dimaksud oleh peneliti adalah kreativitas yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang dialaminya oleh siswa melalui kerja proyek menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL), sehingga siswa lebih aktif kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajarnya memuaskan.

## 3. Belajar

Dimiyati (2010, hlm. 18) belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah dengan proses internal yang kompleks yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar adalah perubahan tingkah laku dari seseorang yang di dapat dari pengalaman yang telah diperoleh melalui interaksi dengan lingkungannya.

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi pada penelitian ini terdiri dari 3 bagian yaitu pembuka, isi dan penutup yang meliputi sebagai berikut :

1. Bagian Pembuka
  - a. Halaman Sampul
  - b. Halaman Pengesahan
  - c. Halaman Moto dan Persembahan
  - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
  - e. Kata Pengantar
  - f. Ucapan Terima Kasih
  - g. Abstrak
  - h. Daftar Isi
  - i. Daftar Tabel
  - j. Daftar Gambar
  - k. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi
  - a. Bab I Pendahuluan
    - 1) Latar Belakang Masalah
    - 2) Identifikasi Masalah
    - 3) Rumusan Masalah
    - 4) Tujuan Penelitian
    - 5) Manfaat Penelitian
    - 6) Definisi Operasional
    - 7) Sistematika Skripsi
  - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
    - 1) Kajian teori
    - 2) Hasil penelitian terdahulu
    - 3) Kerangka pemikiran
    - 4) Asumsi dan hipotesis penelitian
  - c. Bab III Metode Penelitian
    - 1) Metode Penelitian
    - 2) Desain Penelitian



- 3) Subjek dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
  - 1) Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
  - 2) Pembahasan Penelitian
- e. Bab V Simpulan dan Saran
  - 1) Simpulan
  - 2) Saran
3. Bagian Penutup
  - a. Daftar Pustaka
  - b. Lampiran – Lampiran
  - c. Daftar Riwayat Hidup

