

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Menurut Anni (2004, hlm. 4) yaitu, “belajar adalah proses paling penting bagi perubahan manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan”. Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) yaitu, “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Perubahan-perubahan tersebut akan terlihat nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya menjadi hakikat pembelajaran. Warsita (2008, hlm. 85) berpendapat bahwa, “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Dalam pengertian tersebut, pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Sementara itu, menurut Trianto (2010, hlm. 17) “pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Tujuan Belajar

Proses belajar pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Menurut Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2009, hlm. 22-23) yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan eskpresif dan interpretatif.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan menanamkan sikap mental. Dengan mencapai tujuan belajar maka akan diperoleh hasil dari belajar itu sendiri.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar dapat mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat.

Djadjurin (1980, hlm. 9) menyatakan ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

- 1) *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki.
- 2) *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali.
- 3) *Progressive differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
- 4) *Concolidation*, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
- 5) *Integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *sumsumption*, hanya dalam prinsip *integrative reconciliation* menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa belajar dan pembelajaran merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu pengalaman belajar

atau perubahan tingkah laku secara sadar dan sengaja. Kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam proses terjadinya penyerapan pengetahuan baru oleh siswa.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Bransfor dan Stein (Warsono 2013, hlm. 153) mendefinisikan “pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pembelajaran yang konferhensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan dan kooperatif dan berkelanjutan”, Thomas (Wena 2009, hlm. 12) menyatakan “pembelajaran berbasisi proyek *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengolah pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek”, Santyasa (2006, hlm. 12 “pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Salah stu keunggulan model ini adalah bahawa Projrct Based Learning dinilai salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan bebagai keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa termasuk keterampilan berpikir, keterampilan membuat keputusan berkeativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri, berpikir kritis dan kreatif.

b. Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek membutuhkan suatau pendekatan pengajaran yang komperhensif di mana lingkungan belajar siswa perlu didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah autentik, termasuk pendalaman materi pada suatu topic mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Biasanya pembelajaran berbasis proyek memerlukan beberapa tahapan dan durasi, tidak sekedar merupakan rangkaian

pertemuan kelas, serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*).

c. Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sebagai berikut:

1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With The Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberikan penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topic yang sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topic yang diangkat relevan untuk peserta didik.

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

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang 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 (*Created a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- a) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek.
- b) Membuat deadline penyelesaian proyek.
- c) Membawa peserta didik agar merencanakan cara baru.
- d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek.
- e) 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 bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara

memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubric 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 peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, 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.

d. Tujuan Model Project Based Learning (PjBL)

Di jelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014, hlm. 50), menyatakan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Tujuan Project Based Learning (PjBL), antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah proyek.
- 2) Memperoleh kemampuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

e. Karakteristik Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2004, hlm. 22) menyebutkan model Project Based Learning (PjBL) memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengolah 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, dan situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

f. Kelebihan Model Project Based Learning (PjBL)

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak ahli mengungkapkan keunggulan model Project Based Learning. Helm dan Kazt (Yunus Abidin 2014:170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut:

- 1) Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- 2) Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- 3) Siswa bekerja sama secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- 4) Teknologi terintegrasi sebagai alat penemuan, kolaboratif, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- 5) Meningkatkan kerjasama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintas batas-batas geografis atau bahkan melompat zona waktu.

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh McDonell (Yunus Abidin 2014, hlm. 170) yakni bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- 1) Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- 2) Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- 3) Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.

- 4) Berbagai pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- 5) Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Jadi dapat disimpulkan kelebihan model *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, samapai dengan memprsentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

3. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Rogers (Munandar, 2009, hlm. 18) mengemukakan “kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Supriadi (Yeni Rachmawati, 2005, hlm. 15)

Kreativitas (berpikir kreatif dan divergen) adalah kemampuan berdasarkan data-data informasi yang tersedia menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan yang diberikan terhadap suatu masalah, maka kreatiflah siswa tersebut Munandar (Suryosubroto, 2009, hlm. 221).

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b. Tujuan Kreativitas

Menurut Arief Achmad (2009, hlm. 52), berpikir kreatif erat kaitannya dengan memunculkan alternatif-alternatif. Dengan berpikir kreatif kita tidak hanya terpaku dengan satu alternatif saja. Dengan berpikir kreatif kita dapat membuka keungkinan-kemungkinan cara menghadapi di masa depannya.

Berpikir kreatif juga memudahkan kita untuk melihat dan bahkan menciptakan peluang yang menunjang keberhasilan kita. Sering kali alasan seseorang tidak bertindak adalah karena tidak ada peluang. Padahal sesungguhnya peluang selalu ada didepan kita. Tinggal apakah kita jeli melihatnya atau tidak. Bahkan walaupun peluang itu memang tidak ada, kita dapat menciptakan peluang asal kita mau berpikir kreatif.

c. Karakteristik kreativitas

Menurut Piers (Moh. Asrori, 2013, hlm. 72) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah:

- 1) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi.
- 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi.
- 3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- 5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan.
- 6) Penuh percaya diri.
- 7) Memiliki kemandirian yang tinggi.
- 8) Bebas dalam mengambil keputusan.
- 9) Menerima diri sendiri.
- 10) Senang humor.
- 11) Memiliki intuisi yang tinggi.
- 12) Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks.
- 13) Toleran terhadap ambiguitas.
- 14) Bersifat sensitif.

Sedangkan menurut Torrance (Moh. Asroni, 2013, hlm. 73) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri.
- 4) Merasa tertantang oleh kompleksitas.
- 5) Berani mengambil resiko.
- 6) Berpikir divergen.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas.

Menurut Utami Munandar (Moh. Asrori, 2013, hlm. 74) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- 1) Usia.
- 2) Tingkat pendidikan orang tua.
- 3) Tersedianya fasilitas.

4) Penggunaan waktu luang.

Dalam kaitan ini, Torrance (Moh. Asrori, 2013, hlm 75) mengemukakan lima bentuk interaksi orang tua dengan anak atau remaja yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas, yakni:

- 1) Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak lazim.
- 2) Menghormati gagasan-gagasan imajinatif.
- 3) Menunjukkan kepada anak atau remaja untuk belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan tanpa suasana penilaian.

e. Aspek-aspek Kreativitas dalam Belajar

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya. Seperti yang dikemukakan menurut Guilford (Munandar, 2009. Hlm. 50) meliputi ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*.

Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir:

- 1) *Fluency*, yaitu kesiapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- 2) *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- 3) *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- 4) *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu:

- a) Rasa ingin tahu
- b) Bersifat imajinatif

- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- d) Berani mengambil risiko
- e) Sifat menghargai.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan Deden Prihanto tentang Penggunaan *Model Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema berhemat energi subtema macam-macam sumber energi, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat pada presentase hasil penelitian. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ampel II pada siklus I hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar berjumlah 10 orang atau 41,6%, sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya di bawah KKM sebanyak 14 orang atau 58,3% dari 24 orang siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar nilainya di atas KKM sebanyak 22 orang atau 91,6%, sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus II nilainya di bawah KKM sebanyak 2 orang atau 8,3 dari 24 orang siswa. Berdasarkan peningkatan belajar dari setiap siklus tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) pada tema selalu berhemat energi subtema macam-macam sumber energi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mengenai macam-macam sumber energi di kelas IV SD Negeri Ampel II tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Resti Rizona / 2014 tentang Penggunaan model *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia kelas V, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya bahwa pada siklus I hasil belajar mencapai 73,73%, pada siklus II menunjukkan hasil yang positif yaitu mencapai 85,38% terhadap pembelajaran IPS mengenai tokoh-tokoh sejarah Hindu Budha-Budha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* (PjBL), dan peneliti ini menyimpulkan bahwa melalui model *Project Based*

Learning (PJBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V.

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Putri / 2014 tentang Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas IV, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar pada setiap siklusnya bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 70,20%. Pada siklus ke II menunjukkan hasil yang positif yaitu mencapai 85,40% terhadap pembelajaran IPA mengenai alat pernafasan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), dan peneliti ini menyimpulkan bahwa melalui model *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

C. Kerangka Pemikiran

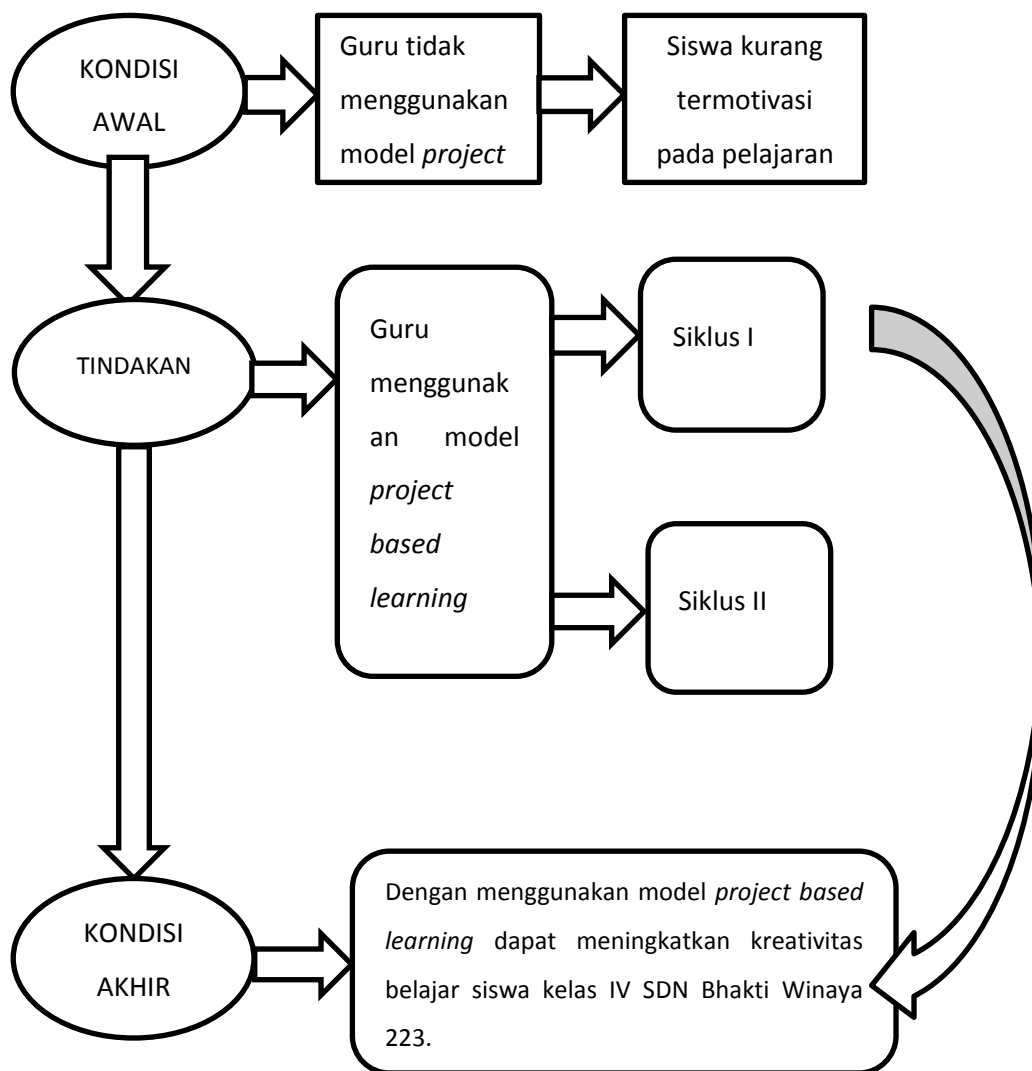
Pembelajaran masih bersifat konvensional/tradisional atau dengan kata lain *teachercenter* berpusat pada guru sebagai fasilitator sehingga membuat siswa kurang aktif cenderung pasif, dalam penyampaian model yang digunakan kurang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung membosankan, karena suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa sehingga harus mencoba suasana pembelajaran yang baru yang bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa. Semua guru menginginkan agar semua siswa yang diajarnya dapat menguasai materi pelajaran sehingga memiliki prestasi belajar yang baik. Akan tetapi keinginan dan harapan tersebut harus diikuti dengan kreativitas guru diantaranya dengan menggunakan model yang sesuai tuntutan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. dengan melalui model *project based learning* siswa diharapkan membuat produk dengan kerjasama yang baik.

Dari keberhasilan peneliti sebelumnya dalam menggunakan model *project based learning*, maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model *Project Based Learning*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian adalah:

Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir Model *Project Based Learning*

Sumber: Dini Anggraeni (2016:17)



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

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

- a. Pada pembelajaran Project Based Learning (PjBL) siswa dituntut untuk kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran melalui pengerjaan proyek dengan teman kelompok. Hal ini dapat melatih kreativitas siswa.

- b. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Supriadi (dalam Yeni Rachmawati, 2005, hlm. 15).
- c. Menurut 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.

Berdasarkan asumsi diatas maka asumsi dari peneliti ini adalah melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) diduga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Bhakti Winaya 223.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara mengenai suatu persoalan yang dibuat untuk menjelaskan persoalan tersebut dan menuntut serta mengarahkan penelitian selanjutnya. Berdasarkan kerangka dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dikelas IV SDN Bhakti Winaya 223 Kota Bandung.