

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tempat yang digunakan untuk memanusiakan manusia untuk menyiapkan kehidupan, baik untuk individu, masyarakat sosial, maupun dalam kehidupan berbangsa. Pada proses pembelajaran tersebut juga membutuhkan model pembelajaran yang memiliki peran sebagai konsep prosedur yang dirancang dengan baik untuk bisa memenuhi tujuan tertentu serta sebagai pedoman guru untuk membuat dan melangsungkan aktivitas pembelajaran (Yusikah, 2021).

Dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, diperlukan model pembelajaran yang bisa melatih keterampilan siswa tersebut dengan Project Based Learning. Pada proses pembelajaran ini, siswa ikut serta di dalamnya untuk menghasilkan sebuah karya. Model pembelajaran ini juga mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah dan dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Thomas (dalam Farid dan Pramukantoro, 2013) berpendapat bahwa fokus pembelajaran itu terletak pada tiap konsep dan prinsip dari suatu disiplin studi sehingga siswa dapat ikut serta di dalam pemecahan masalah. Hal ini merupakan sebuah kesempatan siswa agar dapat bekerja secara mandiri dengan pengetahuan mereka (Apriany et al., 2020). Menurut Suprijono (2009) Model pembelajaran ialah bentuk landasan praktik pembelajaran hasil dari sebuah penurunan teori psikologi serta teori belajar yang disusun berdasarkan analisis terhadap penerapan kurikulum pada tingkat operasional kelas (Pradana & Harimurti, 2017).

Menurut Ilyas dan Purnomo (2019) Project Based Learning merupakan bentuk dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung untuk dapat menghasilkan karya dari kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri (RAJAGUKGUK, 2023). Lalu menurut Kurniasih & Sani (2014) pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang sangat inovatif dan fokus pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang rumit (Nurhadiyati et al., 2020).

Sedangkan menurut Wena, Made (2009) model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yakni sebuah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk pendidik bisa mengelola pembelajaran di kelas dengan

melibatkan kerja produk. Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, disimpulkan bahwa project based learning yaitu model yang menekankan siswa untuk dapat belajar mandiri agar dapat melakukan pemecahan masalah yang dihadapi, serta siswa juga dapat menciptakan suatu karya nyata.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa di pembelajaran tematik yang memakai pendekatan Project Based Learning untuk mengetahui seperti apa langkah pendekatan Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik (Setiawan et al., 2021). Adapun menurut Trianto (2011) model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki potensi yang sangat besar untuk menambah pengalaman belajar menjadi menarik dan lebih bermanfaat bagi peserta didik (Santayasa, 2006).

Menurut Tirtiana (2013) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menafsirkan, mengimajinasikan, dan mengemukakan pendapat serta memiliki daya cipta untuk dapat dikombinasikan ke dalam sesuatu yang baru yang sebelumnya sudah ada. Sehingga dapat diperoleh peningkatan dari kualitas peserta didik dalam melakukan pengembangan diri (Sari & Angreni, 2018). Kreativitas ialah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu atau menciptakan sesuatu baru dengan memanfaatkan sesuatu yang sebelumnya sudah ada (Slameto, 2010). Dengan kreativitas yang dimiliki individu ini dapat menciptakan sesuatu yang baru menggunakan berbagai jenis ide dan pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru yang berbeda dengan penemuan dahulu (Natty et al., 2019). Dengan demikian, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan sesuatu hal yang baru.

Tujuan dari kegiatan belajar di sekolah merupakan hasil belajar yang baik. Raharjo dan Anugraheni (2017) mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki peserta didik sesaat setelah mereka menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yaitu hasil yang nantinya diperoleh individu dari aktivitas yang telah dilakukan. Hal ini pun menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku individu (Kristin 2016). Hasil belajar yang baik dapat memperlihatkan keberhasilan di dalam kegiatan belajar mengajar yang

pengukuran hasil belajarnya ini dilakukan dengan sebuah tes. Pendapat ini juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Anugrahaeni (2017) Hasil belajar peserta didik ini dapat diukur dengan sebuah tes hasil belajar. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu berdasarkan pengalaman belajarnya, seperti dari segi kognitif, afektif, serta psikomotor yang dapat diukur melalui rangkaian tes (Natty et al., 2019).

Berdasarkan dari penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar agar pembelajaran yang ada di dalam kelas dapat berjalan sesuai rencana. Diharapkan juga PjBL mampu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik tentang pembelajaran tematik dan dapat memberikan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat memotivasi dan mampu mendorong peserta didik agar tertarik ke dalam pengembangan kreativitasnya. Penelitian ini dilakukan agar dapat memawariskan kesempatan pada siswa sebagai pengaplikasian pengetahuan serta keterampilan praktis pada hal yang nyata, peningkatan keterampilan nonteknis, serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada tema 3 Benda di Sekitarku.

## **1.2 Rumusan Masalah:**

Untuk menjawab permasalahan tersebut maka diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku?
2. Bagaimana perancangan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku?
3. Bagaimana pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku?
4. Bagaimana pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di

Sekitarku?

5. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku setelah melaksanakan *Project Based Learning*?
6. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku setelah melaksanakan *Project Based Learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana perancangan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku.
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku.
3. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku.
4. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku.
5. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku setelah melaksanakan *Project Based Learning*.
6. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku setelah melaksanakan *Project Based Learning*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan manfaat pengetahuan serta inovasi terkait pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.
  - b. Dapat digunakan untuk menjadi bahan kajian pada pelaksanaan penelitian

untuk calon peneliti di masa depan.

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi Peserta didik

Manfaat dari PjBL yaitu siswa menjadi aktif, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan siswa memajemen sendiri kegiatan atau aktivitas penyelesaian tugas sehingga ini dapat melatih siswa untuk mandiri, serta ini dapat memberikan pemahaman konsep dan pengetahuan secara lebih mendalam untuk peserta didik.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan alternatif terkait penerapan Model Project Based Learning untuk proses mengajar dalam kelas yang mampu juga membantu mengatasi masalah pembelajaran, khususnya pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan kepala sekolah untuk membimbing guru dalam memilih dan menggunakan metode/teknik pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai potensi peserta didik.

## 1.5 Struktur Skripsi

Skripsi ini tersusun atas beberapa bab yakni bab I hingga bab V. Hal tersebut dilakukan agar skripsi dapat tersusun dengan rapih dan terstruktur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami penelitian yang sudah dilaksanakan, berikut penjelasan mengenai bab tersebut:

BAB I memuat topik yang diteliti terkait masalah dimana masih minimnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik di kelas. Maka dari itu solusi yang dapat dilakukan yakni pembelajaran pada Tema 3 Benda di Sekitarku dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini juga berkaitan dengan tujuan penelitian serta manfaat penelitian. Jika permasalahan sudah terjawab maka tujuan dari penelitian pun sudah terlaksana, begitu pula diharapkan manfaat diharapkan dapat tercapai

BAB II berisi mengenai kajian pustaka yang memuat topik pembelajaran kelas 3 dari Tema III berjudul Benda di Sekitarku. Adanya peningkatan kreativitas dan juga hasil belajar dari siswa, serta adanya penelitian terdahulu

yang menjadi bahan untuk rujukan pada penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III yakni metode penelitian yang berisi tahapan atau proses yang akan dilalui pada saat penelitian. Metode penelitian mencakup metode dan desain penelitian, partisipan penelitian dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknis analisis data, dan indikator keberhasilan.

BAB IV memuat hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan dan kemudian lampirkan ke dalam bentuk data serta jawaban dari pertanyaan rumusan masalah.

BAB V menguraikan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi, serta beberapa hal yang dapat direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya dan berbagai pihak yang berkaitan.