

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi manusia, karena pada zaman modern seperti sekarang ini terjadi persaingan yang sangat ketat dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas kehidupan. Oleh karena itu, setiap orang harus dapat bersaing dengan orang lain serta bangsa lain di dunia agar tidak tergerus dengan kemajuan zaman. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Sagala 2008 (dalam Sujana, 2016, hlm 13) mengemukakan bahwa “Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada”, dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan itu harus bisa mengubah seseorang menjadi lebih dewasa dan mandiri sebagai masyarakat agar dapat menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar dan juga kemajuan zaman. Hal tersebut berkaitan dengan apa yang dikemukakan oleh Muhibinsyah 2003 (dalam Sujana, 2016, hlm 13) mengemukakan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dengan menggunakan metode-metode tertentu sehingga seseorang akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan”, jadi menurut beliau pendidikan itu di terapkan kepada seseorang harus dengan menggunakan metode-metode atau cara-cara pada saat penyampaianya agar seseorang tersebut dapat memperoleh pengetahuan, dan pemahaman.

Pendidikan selalu memiliki tujuan tertentu yang di dalamnya mengandung ilmu pengetahuan yang mengajarkan bagaimana menjadi manusia yang baik, dan memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang seimbang. Hal ini pula tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatakan

bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Berdasarkan pengertian sistem pendidikan nasional di atas, belajar bukan hanya memahami salah satu aspek saja, Belajar merupakan suatu usaha perubahan tingkahlaku dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk mempelajari sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang keliru menjadi benar.

Dalam proses pembelajaran terjadi sebuah interaksi antara guru dengan peserta didik dan juga interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya. Peserta didik bukan hanya menerima ilmu pengetahuan dari guru, melainkan peserta didik dapat memperoleh ilmu dari berbagai sumber, maka dengan demikian akan membuat peserta didik belajar. Hal tersebut berkaitan dengan yang dikatakan oleh Gagne (dalam sujana, 2016, hlm 19) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan proses belajar”. Dari pernyataan tersebut berarti pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik yang efektif.

Pembelajaran di sekolah memiliki sebuah kurikulum yang di mana kurikulum tersebut, dipakai sebagai landasan pembelajaran tersebut terjadi. Pada saat ini kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu kurikulum 2013, meskipun masih ada beberapa sekolah yang masih menggunakan kurikulum KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Namun yang terpenting di setiap satuan pendidikan tentu memiliki kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam buku panduan Kurikulum 2013 tentang Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 67 tahun 2013 menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum yaitu yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang keduanya yaitu cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajarannya.

Menurut Hasan 1996 (dalam Supriatna,dkk, 2010, hlm 7) tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembang kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Sedangkan tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu. Jadi inti dari tujuan pendidikan IPS yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Rabu, 24 Oktober 2018, dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, terdapat beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu ketika pembelajaran guru hanya melakukan satu metode yaitu ceramah dalam mengajarkan materi yang mengandung penjelasan yang cukup banyak tanpa adanya keterlibatan siswa dalam prose belajar, sehingga siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengarkan materi apa yang disampaikan oleh guru saja, hal tersebut membuat siswa terlihat jenuh dan pasif. Kemudian masalah lain yaitu setelah guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, siswa diminta untuk mencatat dan merangkum materi yang terdapat pada buku paket siswa. Kegiatan mencatat rangkuman materi yang banyak, membuat siswa sulit untuk menghafalkan materi dan cepat lupa. Tidak menutup kemungkinan hal ini membuat daya kreativitas siswa kurang terasah, siswa menjadi kurang berekspresi dalam

menikmati proses pembelajaran yang kemudian ini dapat pula mengakibatkan permasalahan belajar pada siswa.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yaitu terletak pada proses pembelajaran yang terlihat ribut, hal ini dikarenakan oleh penempatan tempat duduk yang kurang baik, dimana semua laki-laki berada di posisi bangku jajaran kesatu dan dua dari pintu sedangkan perempuan yang berada di daerah bangku tersebut merasa terganggu konsentrasinya ketika mendengarkan materi yang guru sampaikan. Hasil nilai ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa masih ada yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru sebesar 75 dari jumlah siswa yaitu 27 orang. Dari 27 siswa tersebut terdapat 12 orang yang dinyatakan tuntas (44,4%) dan siswa 15 siswa yang dinyatakan belum tuntas (55,6%). Dengan rata-rata nilai kelas yaitu 72, Adapun tabel hasil belajar siswa kelas V SDN Mandalaherang I pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Mandalaherang I
Pada Materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan
masyarakat

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Adli Fadilah Yusup	65	-	✓
2	Agies Adha Pratama	65	-	✓
3	Alyafi Nafitsyah N	65	-	✓
4	Annisa Komariyah	80	✓	-
5	Ardina Valentine	90	✓	-
6	Ari Mandala Putra	70	-	✓
7	Azzahra Kusuma W	73	-	✓
8	Daffin Achmad G	75	✓	-

Riza Hajar Sapitri, 2019
PENERAPAN MODEL PJBL (PROJECT BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERAN EKONOMI DALAM UPAYA MENYEJAHTERAKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT

9	Davis Dean Nugraha	65	-	✓
10	Desvita Fadelat	55	-	✓
11	Dewi Sekarwati	78	✓	-
12	Fadli Rivaldo Fadilah	65	-	✓
13	Fajrin Wildan M	78	✓	-
14	M Fathir Nugraha	85	✓	-
15	Nanda Aulia Putri	68	-	✓
16	Nelis Agisviata	85	✓	-
17	Nuni Kandita	90	✓	-
18	Rahma Rahayu H	88	✓	-
19	Ridwan Jatnika	65	-	✓
20	Rohmat Hidayat	80	✓	-
21	Salwa Aulia Nur	70	-	✓
22	Teti Rohayati	67	-	✓
23	Vera Rizya Amelia	55	-	✓
24	Peri Ramdani P	65	-	✓
25	Egi Trisna Sopian	80	✓	-
26	Hendri Setiawan	65	-	✓
27	Arka Indra Purwata	80	✓	-
Jumlah		1969	12	15
Rata-Rata		72		
Presentase			44,4 %	55,6 %

Berdasarkan hasil data tersebut, agar peningkatan kualitas belajar lebih maksimal, maka perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun cara guru

Riza Hajar Sapitri, 2019

PENERAPAN MODEL PJBL (PROJECT BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERAN EKONOMI DALAM UPAYA MENYEJAHTERAKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam memberikan sebuah inovasi ketika pembelajaran IPS yang membuat anak lebih dapat menarik siswa dan memahami materi namun tentu dengan memperhatikan karakteristik siswa.

Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan siswa yaitu dengan penerapan Model PJBL (*project based learning*). Grant, 2002 menyatakan bahwa “Model PJBL (*project based learning*) merupakan model yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan”. Sehingga dalam pembelajarannya siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan siswa dalam pembelajarannya oleh guru diajak langsung bekerja agar kreativitas siswanya meningkat atau pembelajarannya akan menghasilkan suatu produk. Adapun kelebihan dari Model PJBL (*project based learning*) itu sendiri yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan keterampilan mengelola sumber dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dini anggraeni pada tahun 2016 yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning”. subjek yang diteliti kelas V SDN cangkuang 5 yang berjumlah 27 siswa, 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Dari hasil penelitian kreativitas yang diperoleh pada siklus I menunjukkan hasil 58,96% kriteria cukup, siklus II sebesar 76% yang berkriteria baik, dan pada siklus III sebesar 83,56% kriteria sangat baik. Penelitian dihentikan sampai siklus III karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan >81%, hasil penelitian meningkat dari siklus I sampai siklus III. Penelitian menyimpulkan bahwa Model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, Model PJBL (*project based learning*) merupakan salah satu yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar

siswa belajar IPS, maka peneliti memilih judul penerapan Model PJBL (*project based learning*) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Mandalaherang I pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

- a. Bagaimana perencanaan penerapan Model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan Model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I?
- c. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah penggunaan Model *project based learning* pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan Model *project based learning* pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Indrawati 2011 (dalam isrok'atun,dkk, 2018,hlm 27) menyatakan bahwa “ model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.....”. Pembelajaran yang terjadi di lapangan sering kali ditemui beberapa penggunaan model yang kurang tepat digunakan dengan materi yang diajarkan, sehingga berakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Pemilihan model

pembelajaran memiliki peranan penting agar terjadi pencapaian tujuan yang optimal dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Begitu pula permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Mandalaherang I, Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang yaitu siswa mengalami kesulitan dalam hal memahami materi pada mata pelajaran IPS mengenai peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat. Dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tersebut, sehingga siswa sulit untuk mengingat apalagi memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menerapkan sistem pembelajaran yang menarik siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan Model pembelajaran PJBL (*project based learning*). Adapun alasan mengapa penerapan model PJBL (*project based learning*) yang dipilih, karena dalam Model PJBL (*project based learning*) siswa dapat lebih mengeksplor daya kreativitas dan pemikiran siswa dalam memahami materi. Siswa dapat membuat suatu karya dari pembelajaran yang mereka lakukan, dan juga siswa dapat cepat menghafal materi, dapat meningkatkan kreativitas siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun pemecahan masalah yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model PJBL (*Project Based Learning*) sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan tahap merencanakan suatu produk yang akan dibuat. Kegiatan ini meliputi penyampaian fenomena nyata sebagai topik masalah, merencanakan proyek, membuat prediksi, dan membuat desain investigasi.

b. Implementasi

Pada tahap ini siswa mengembangkan gagasan proyek yang telah direncanakan dengan menghubungkan berbagai ide dalam satu

kelompok sehingga siswa mampu membuat suatu proyek dan hasil produk

c. Pengolahan

Tahapan ini merupakan tahap terakhir yaitu tahap presentasi proyek dan evaluasi. Kegiatan presentasi dilakukan dengan menyampaikan hasil proyek yang telah dibuat. Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan dengan kegiatan refleksi terhadap proyek yang dihasilkan.

Dari pemaparan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan penerapan Model PJBL (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Mandalaherang I kecamatan Cimalaka memiliki targetan proses dan targetan hasil sebagai berikut

1) Target Proses

Target proses yang dinilai meliputi kinerja guru dan aktivitas siswa. Menurut Hanifah (2014, hlm 80) presentase kriteria baik sekali yaitu dengan rentang 81% - 100%. Kinerja guru dalam proses pembelajaran menggunakan Model PJBL (*Project Based Learning*) diharapkan mencapai target 100% dari seluruh aspek yang dinilai, khususnya dalam merancang pembelajaran maupun pelaksanaannya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan Model PJBL (*Project Based Learning*) diharapkan dapat memenuhi kriteria baik sekali dengan nilai minimal 85% dari seluruh aspek yang dinilai.

2) Target Hasil

Menurut Hanifah (2014, hlm 80) presentase kriteria baik sekali yaitu dengan rentang 81% - 100%. Target hasil penelitian yang menerapkan Model PJBL (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar di kelas V SDN Mandalaherang I Kecamatan Cimalaka diharapkan minimal 100% siswa dapat memenuhi KKM yaitu 75.

1.3 Tujuan Penelitian

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

- 1.3.1 Mendeskripsikan perencanaan penerapan Model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I
- 1.3.2 Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan Model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I
- 1.3.3 Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa setelah penggunaan Model *project based learning* pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I
- 1.3.4 Mendeskripsikan Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan Model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di kelas V SDN Mandalaherang I

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa setelah pembelajaran materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dengan menerapkan Model PJBL (*Project Based Learning*).
- b. Memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna pada siswa karena diberikan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.

- c. Meningkatkan kreativitas belajar siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat

1.4.2 Bagi Guru

- a. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Model PJBL (*Project Based Learning*).
- b. Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
- c. Guru dapat mengembangkan potensi dan mengeksplor belajar siswa, dan dengan Model PJBL (*Project Based Learning*) semangat belajar anak akan terus meningkat.
- d. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dengan model PJBL (*Project Based Learning*)

1.4.3 Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian bisa dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.

1.4.4 Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
- b. Menambah wawasan tentang teori dan model pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

1.4.5 Bagi Peneliti Lainnya

Riza Hajar Sapitri, 2019
PENERAPAN MODEL PJBL (PROJECT BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERAN EKONOMI DALAM UPAYA MENYEJAHTERAKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
- b. Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan, dan pemecahan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi, dan batasan istilah, inti dari bab I ini yaitu bagaimana penulis melakukan penelitian dan apa yang diberikan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

Kemudian pada bab ke II yaitu landasan teoritis memuat tiga poin diantaranya kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan. Bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung pada penelitian yang dilakukan, kemudian melihat juga dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait penelitian yang serupa sebagai referensinya.

Bab ke II yaitu metode penelitian yang membahas lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan analisis data, dan validasi data. Bab ke III dalam skripsi ini menjelaskan terkait rencana untuk penelitian mulai dari lokasi, waktu, hingga bagaimana mengolah maupun memvalidasi data yang didapat.

Bab ke IV menjelaskan mengenai paparan dan pembahasan dari data awal dan data tindakan. Pada data tindakan memaparkan data tindakan setiap siklus yang dilakukan mulai dari perencanaan data siklus, proses siklus, hasil siklus, analisis, dan refleksi siklus. Kemudian menjelaskan paparan pendapat siswa dan guru mengenai respon guru dan siswa berdasarkan instrumen. Kemudian pembahasan hasil penelitian, sajian pembahasan dapat dihubungkan dengan teori yang dimunculkan atau tercantum di bagian bab II sebagai penguat penelitian. Bab ke V menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan

1.6 Batasan Istilah

Adapun fokus pada penelitian ini, penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut:

- 1.6.1 PJBL (*project based learning*) adalah salah satu model pembelajaran aktif yang berorientasi pada project. Pembelajarannya dilakukan dengan penugasan proyek yang harus diselesaikan oleh siswa sehingga dapat menghasilkan sebuah produk hasil dari kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan yang di kemukakan oleh Titu 2015 (dalam isrok'atun, dkk, 2018,hlm 107) menyatakan bahwa “secara sederhana, pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran, yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa atau dengan proyek sekolah”, model PJBL ini memiliki 3 sintaks yaitu perencanaan, implementasi dan pengolahan. Kelebihan dari Model PJBL ini yaitu Meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kreativitas belajar siswa, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber.
- 1.6.2 Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara yang baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan juga berguna bagi masyarakat. Kreativitas dilandasi dengan kemampuan intelektual, seperti inteligensi, bakat, dan kecakapan hasil belajar, tetapi didukung juga dengan faktor-faktor afektif dan psikomotor. Hal tersebut berkaitan dengan yang di kemukakan oleh Campbell (dalam Sukmadinata, S. N, 2005, hlm 104) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat”. Dalam berfikir kreatif ada lima tahapan yaitu persiapan, usaha, inkubasi, pengertian, dan evaluasi. Dalam penelitian ini mengukur tiga indicator yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1.6.3 Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkahlaku secara kuantitatif. Hal tersebut berkaitan dengan yang dikemukakan oleh Sudjana 2004 yaitu hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Berkaitan dengan RPP yang telah saya buat untuk materi pembelajaran mengenai peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan menggunakan Model PJBL (*project based learning*), yang memiliki beberapa tujuan pembelajaran yaitu mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat setempat, dan siswa dapat menuliskan hasil pembelajaran dalam bentuk peta konsep atau berbentuk poster pembelajaran, dari tujuan tersebut hasil belajar yang diukurnya dalam ranah kognitif. Ranah kognitif ini merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, sintesis, analisis, aplikasi dan evaluasi. Hasil belajar dapat diambil dari lembar kerja siswa, tes individu, dan hasil evaluasi akhir.
- 1.6.4 Peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat merupakan materi yang terdapat pada kurikulum 2013 pada tema 2 kelas V semester I.