

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensial diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, ahlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2010:1).

Pemerintah dan rakyat Indonesia, dewasa ini tengah gencar-gencarnya mengimplementasikan pendidikan karakter di institusi pendidikan; mulai dari tingkat dini (PAUD), sekolah dasar (SD/MI), sekolah menengah (SMA/MA), hingga perguruan tinggi. Melalui pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam institusi pendidikan, diharapkan krisis degradasi karakter atau moralitas anak bangsa ini bisa segera teratasi. Salah satu kurikulum yang sedang dijalankan oleh pemerintah dalam pendidikan karakter yaitu kurikulum 2013, Kurikulum

2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Melalui implementasi kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Mulyasa, 2014: 7).

Secara umum tujuan dari pendidikan karakter itu sendiri adalah untuk membangun bangsa yang berakhlak mulia, bermoral, tangguh, bertoleransi, bermanfaat bagi diri sendiri atau orang lain dan gotong royong. Untuk mencapai hal tersebut, maka peserta didik perlu ditanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang bersumber dari ajaran agama, Pancasila, dan budaya. Pada saat ini pendidikan karakter telah ditanamkan pada pembelajaran kurikulum 2013 di setiap tingkat pendidikan. Pembelajaran pada kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Kebutuhan dan perkembangan siswa sangat erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas siswa yang pada

dasarnya dimiliki setiap individu, dikarenakan siswa adalah sebagai subjek yang akan menentukan kualitas pendidikan sehingga potensi-potensi yang dimilikinya harus ia kembangkan seperti pada potensi kreativitas (Rusman, 2013 : 254)

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun. Banyak satuan pendidikan yang berusaha melakukan perubahan untuk menjadikan siswanya lebih berkembang dan berkualitas. Perubahan yang dilakukan adalah mulai dari pendekatan cara belajar/ strategi belajar hingga kurikulum yang selalu berubah/berkembang setiap tahunnya. Walaupun telah mengalami perubahan-perubahan, namun pada kenyataannya yang ditingkatkan hanyalah prestasi belajar siswa. (Iskandar, 2010: 27)

Kreativitas peserta didik terhambat semata-mata bukan karena satu sistem saja, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan. Faktor yang sangat dominan dalam menghambat berkembangnya kreativitas pada peserta didik adalah gaya pengajaran yang terkesan membosankan yang biasa disebut dengan metode ceramah yang dilakukan oleh kebanyakan pendidik. Selama ini sebagian besar pendidik masih melaksanakan pengajaran dengan metode ceramah dengan pengertian bahwa pendidik lebih mengetahui daripada peserta didik. Padahal jika melihat pada era sekarang bukan tidak mungkin peserta didik lebih mengetahui apa yang belum diketahui oleh pendidik berkat kemajuan teknologi yang mudah diakses oleh siapapun. (Naim, 2016)

Menurut Iskandar (2010) Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran guru, yakni berupaya meningkatkan suatu model pemikiran yang dilengkapi dengan seperangkat pedoman dan strategi yang dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman atau acuan untuk mengembangkan gagasan/ide dan perilaku kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran kepada peserta didik.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran berbasis proyek, yaitu peserta didik diberi proyek/ tugas yang dapat meningkatkan kreativitas setiap individu. Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya terutama kreativitas (Ngalimun (2017 : 277-278).

Tingkat kreativitas siswa yang teramati masih rendah dan masih dapat ditingkatkan. Tingkat kreativitas siswa yang teramati melalui kemampuan berfikir kreatif siswa antara lain terlihat kurang aktif dalam mengungkapkan pendapat, belum banyak mengungkapkan saran atau pertanyaan, kurang mampu menjelaskan permasalahan secara terperinci, kurang mampu

menjawab pertanyaan ketika ditanya oleh guru. Dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran guru, yakni berupaya meningkatkan suatu model pemikiran yang dilengkapi dengan seperangkat pedoman dan strategi yang dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman atau acuan untuk mengembangkan gagasan/ide dan perilaku kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran kepada peserta didik (Iskandar, 2010)

Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model *Project Based Learning*. Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Ngalimun, 2017:277-278). Upaya untuk mendorong peserta didik terlibat langsung melakukan karyanya sekaligus memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Melalui model *Project Based Learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan dapat menumbuhkan kemampuan kreativitas belajar siswa terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga menghasilkan produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 58 Kota Ternate, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan hanya sebagai penerima saja. Metode yang digunakan juga hanya dengan metode ceramah. Perilaku siswa di kelas cenderung menunjukkan bosan belajar, siswa jarang memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang telah diajarkan

dan terkesan acuh tak acuh terhadap proses pembelajaran. Dapat dilihat pada hasil observasi lampiran I.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui penerapan Model *Project Based Learning* tentang **“Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Kota Ternate pada Tema 4 pembelajaran Daur Ulang Barang Bekas”**

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode mengajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah. Yang dihitung kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan siswa menjadi pasif.
2. Kurangnya komunikasi antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa lain sehingga proses pembelajaran cenderung pasif.

C Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dalam mengetahui kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 58 Kota Ternate pada Tema 4 pembelajaran Daur Ulang Barang Bekas?

2. Apakah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa SD Negeri 58 Kota Ternate pada Tema 4 Pembelajaran Daur Ulang Barang Bekas ?

D Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 58 Kota Ternate pada Tema 4 pembelajaran Daur Ulang Barang Bekas.
2. Mengetahui peningkatan kreaktivitas siswa melalui model *Project Based Learning* di kelas IV SD Negeri 58 Kota Ternate pada tema 4 pembelajaran Daur Ulang Barang Bekas.

E Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan memberikan informasi kepada guru tentang model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam memilih model pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal.
2. Bagi Penulis

Untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pelaksanaan penelitian tentang penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

F Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam karya ilmiah ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, pengenalan, dan perihal mempraktekkan. Jadi penerapan yang dimaksud disini adalah perihal mempraktekkan atau menggunakan model *Project Based Learning* dari proses belajar mengajar.

2. Model *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu hasil produk. *Project Based Learning* membantu siswa mengembangkan berbagai kemampuan seperti intelektual, sosial, emosional, dan moral.

3. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungannya, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan. Jadi, kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menciptakan hal-hal yang baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.