BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan pendekatan sistem bahwa pendidikan merupakan suatu keutuhan yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan secara penggunaannya dalam rangka meraih maksud pendidikan yakni mengalihkan input menjadi output. Didalam sistem pendidikan terjadilah proses transformasi, yang pada akhirnya adalah proses perubahan siswa agar menjadi insan terdidik sesuai maksud pendidikan yang telah diterapkan. Dalam hal ini semua lapisan pendidikan idealnya menjalankan fungsinya pada tiap-tiap dan korelasi satu dengan lainnya yang memusatkan pada perangkuan tujuan pendidikan. Pendidikan ialah upaya dalam humanisme pendidikan yang bertujuan menyokong manusia untuk meningkatkan potensi-potensi kemanusiaannya. Oleh karenanya manusia tidak bisa lepas dari komunitasnya, hal inilah yang menyebabkan mengapa manusia sangat berkaitan erat dengan lingkungan. Salah satu cara untuk mendapatkan potret yang lebih tepat mengenai pendidikan adalah menggunakan pendekatan sistem. Tujuan dari pendekatan sistem dalam pendidikan sendiri adalah sebagai upaya mengembangkan pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Yulasri R, (2019)

Kreativitas awalnya didefinisikan sebagai intelegensi yang bersifat bawaan yang kemudian berkembang menjadi hasil dari perpaduan kemampuan bawaan seseorang dan proses adaptasi dengan lingkungan Jahnke, Haertel & Wildt,

(2017). Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat kreatif serta kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kreatif. Tantangan sebenarnya ada dalam lembaga pendidikan yang berhubungan dengan kreativitas yaitu tingkat pengetahuan guru mengenai cara pembelajaran yang kreatif, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, serta konsep kreativitas itu sendiri

Pembelajaran merupakan suatu metode dalam pendidikan, menurut Djamaluddin & Wardana (2019: 13), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dalam Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan dapat merangsang kreativitas siswa. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan sebagai suatu pola umum yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan model

yang tepat dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif sebagaimana dituntut dalam kurikulum 2013 (Masykur.M, 2019:32-34)

Pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya. Sekaligus dengan diterapkan pembelajaran tematik peserta didik diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Rendahnya aspek kreatif pada peserta didik bisa dilihat dari kurangnya kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik dimana pada saat pembelajaran (SBdP) dimulai peserta didik hanya terpaku dengan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya praktek membuat karya. hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dan juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru menggunakan model yang tepat agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan juga kurangnya hasil karya peserta didik yang terpanjang.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru perlu mengambil tindakan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. guru harus dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara menyenangkan bagi siswa. Salah satu pembelajaran yang bisa digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif

adalah salah satu pembelajaran dimana aktivitas dilakukan guru dengan menciptakan kondisi belajar sesama siswa. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model, dimana salah satunya adalah model Project Based Learning

Model pembelajaran *Project Based Learning* (Berbasis proyek) merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang di tampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan.

Menurut Wena dalam (Lestari,2015;14) model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang menantang dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Nur Fadillah dalam penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian tentang penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi di sekolah dasar, G.B. Antara, P. Suka arsa, dan A.Adiarti dalam penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, terlihat jelas adanya peningkatan siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 kewajiban dan hakku Kelas III SD Negeri 48 Kota Ternate”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dentifikasi sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, dan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 48 Kota Ternate?
2. Apakah hasil penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik Kelas III SD Negeri 48 Kota Ternate?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 48 Kota Ternate
2. Meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD Negeri 48 Kota Ternate melalui penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran tematik

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dengan model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga dapat memberikan informasi bagi yang ingin meneliti permasalahan yang sama

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

berharap dapat menambah pengalaman dalam menyusun proposal sehingga mendapat tambahan ilmu.

b. Bagi Guru

peneliti berharap dapat memberikan informasi kepada guru untuk menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.
2. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti hanya memfokuskan pada aktivitas guru dan siswa dalam proses menggunakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III SD Negeri 48 kota ternate semester ganjil ajaran 2023/2024 sebanyak 19 siswa.

H. Definisi Istilah

1. Penerapan model *Project Based Learning*

Menurut Wena (Lestari,2015;14) model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk

mengelolah pembelajaran di kelas dengan melibatkan proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang menantang dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

2. Kreativitas siswa

Kreativitas awalnya didefinisikan sebagai intelegensi yang bersifat bawaan yang kemudian berkembang menjadi hasil dari perpaduan kemampuan bawaan seseorang dan proses adaptasi dengan lingkungan (Jahnke, Haertel & Wildt, 2017). Kreativitas merupakan aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali di dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat dalam memelihara bakat kreatif serta kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kreatif. Tantangan sebenarnya ada dalam lembaga pendidikan yang berhubungan dengan kreativitas yaitu tingkat pengetahuan guru mengenai cara pembelajaran yang kreatif, strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, serta konsep kreativitas itu sendiri (Lestari I & Zakiah L, 2019:1)

3. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan

kecenderungan mereka yang berbedasatu dengan lainnya. Sekaligus dengan di terapkannya pembelajaran tematik, peserta didik diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.