

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu menunjukkan tingkat kemajuan pendidikannya. Apa yang dapat dihasilkan dari sebuah pendidikan itulah yang akan memberikan adil besar dalam pembangunan bangsa, karena pendidikan adalah pilar dari tegaknya sebuah bangsa. Dan gurulah yang berada di posisi paling terdepan dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas, sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI NO.20 Tahun 2003).

Sesuai dengan tujuan pendidikan No. 20 Tahun 2003. Pendidikan karakter bangsa secara operasional dirumuskan 18 nilai karakter diantaranya adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Berdasarkan definisi ini, dapat dipahami bahwa pendidikan sebagai proses menjadi warga negara yang baik, yang mempunyai kecerdasan baik kecerdasan spiritual maupun kecerdasan dalam berpikir dan memecahkan masalah. Dalam sejarah pendidikan di Indonesia telah beberapa kali diadakan perubahan dan perbaikan kurikulum untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Salah satu kurikulum yang sedang diberlakukan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang isinya

memadukan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa. Pembelajaran kurikulum 2013 juga dikenal dengan istilah pembelajaran tematik.

Implementasi kurikulum yang jauh lebih penting adalah guru sebagai ujung tombak dalam melaksanakan kurikulum. Oleh karena itu betapa pentingnya kesiapan guru dalam mengimplementasikan kurikulum itu selain kompetensi, komitmen dan tanggung jawabnya serta kesejahteraannya yang harus terjaga. Kompetensi guru bukan saja menguasai apa yang harus dibelajarkan tapi bagaimana membelajarkan siswa yang menantang, menyenangkan, memotivasi, menginspirasi dan memberi ruang kepada siswa untuk melakukan keterampilan proses yaitu kreativitas dan mandiri.

Menurut (Effendi, 2009: 129) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Dalam penelitian ini, banyak LKPD yang dapat dikembangkan. Berdasarkan Media Pembelajaran, pemilihan LKPD berbasis *Project Based Learning* ini disebabkan beberapa alasan yaitu (1) Media Pembelajaran ini merupakan alat yang membutuhkan

proses pengerjaan yang panjang; (2) Media Pembelajaran ini dapat dijadikan produk akhir sebagai hasil dari pengerjaan proyek dalam *Project Based Learning*; (3) Proses pengambilan data pada materi pertumbuhan dan perkembangan memakan waktu yang panjang sehingga perlu dilakukan dalam bentuk proyek melalui *Project Based Learning*; (4) Pengerjaan Media Pembelajaran ini akan terlalu memberatkan bagi siswa untuk dilaksanakan secara individu sehingga pengerjaannya sebaiknya melalui pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok ini juga bertujuan untuk meningkatkan kerjasama antar individu di tiap kelompok.

Berdasarkan hal diatas. diperlukan media pembelajaran yang bersifat valid, praktis dan efektif untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa dalam penelitian/praktikum. Pembelajaran yang dikembangkan kemudian diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Setelah Media Pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif, selanjutnya dapat dikembangkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang valid. LKPD yang dikembangkan adalah LKPD berbasis *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum 2013.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Winda Septia Mauliani, kerjasama siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya sampai 70%. Hasil penelitian Anggara Marza menunjukan bahwa kerjasama peserta didik yang diberi *Model Project Based Learning* lebih tinggi thitung = 1,81 > ttabel = 1,608. Hasil analisis penelitian Rauzah dari lembar kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata 84,62% dengan kategori sangat kreatif. Dan hasil analisis angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,54, dengan kategori positif.

Berdasarkan observasi di SDN Deles 01 Batang dengan guru kelas V bapak Teguh Santoso, S.Pd menunjukkan bahwa adanya hasil belajar siswa yang belum tercapai, hal ini disebabkan karena pemahaman pembelajaran tematik di kelas sangat rendah. Pada saat kegiatan pembelajaran belum menggunakan pembelajaran yang baik seperti membuat proyek yang dapat melatih bakat kreativitas dan sikap kerjasama siswa. Guru belum kreatif dalam membuat soal yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan senang dalam mengerjakannya. Siswa pada umumnya kurang adanya interaksi dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa cenderung diam dan hanya memperhatikan penjelasan dari guru tanpa memberi kesempatan siswa untuk saling bertukar ide-ide yang dimiliki siswa, karena guru masih menggunakan model yang konvensional dalam penyampaian materi pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu model untuk menumbuhkan kemampuan kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran tematik. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pelajaran tematik dibuktikan pada kreativitas dan kerjasama yang rendah yang mengakibatkan siswa mudah bosan saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa yang rata-rata masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas dan Kerjasama Siswa Kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita SDN Deles 01 Bawang Batang.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran Tematik dominan menggunakan ceramah dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan dan memproses bahan belajarnya sendiri.
- 2) Belum pernah menggunakan Model *Project Based Learning* dalam pembelajaran tematik tema lingkungan lingkungan sahabat kita .
- 3) Guru kurang mengoptimalkan sumber belajar yang telah tersedia.
- 4) Siswa cenderung bersikap pasif pada saat pembelajaran.
- 5) Siswa kurang berinteraksi dengan guru dan teman pada saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, makadalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada hal-hal sebagaiberikut:

- 1) Penelitian difokuskan pada Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas dan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Deles01 Bawang Batang.
- 2) Populasi dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas V SD Negeri Deles 01 Bawang Batang.
- 3) Variabel bebas (independen) penelitian ini adalah model *Project Based Learning* sedangkan variabel terikatnya (dependen) adalah kreatifitas siswa dan kerjasama siswa.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Apakah model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap kreativitas dan sikap kerjasama siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan SDN Deles 01 Bawang Batang ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas dan sikap kerjasama siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan SDN Deles 01 Bawang Batang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan yang sudah dibuat, maka tujuan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Mengetahui pengaruh kreativitas dan sikap kerjasama siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita SDN Deles 01 Bawang Batang menggunakan model *Project Based Learning*.
- 2) Mengetahui perbedaan kreativitas dan sikap kerjasama siswa kelas V tema lingkungan sahabat kita SDN Deles 01 Bawang Batang sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang di lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru dan siswa. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pembelaran tematik SD melalui model pembelajaran *project based learning*. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya pada penelitian yang sama tapi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam.

2) Teoritis Praktis

a) Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar melalui model pembelajaran *project based learning*.

b) Bagi Siswa

Penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas dan sikap kerjasama menjadikan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

c) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi sekolah untuk dapat meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa.

