BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 pada sekolah dasar didalamnya diterapkan pembelajaran tematik integratif, dan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai muatan pembelajaran kedalam tema. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan saintifik yang mana pada proes pembelajaran dipusatkan pada kegiatan siswa yang didukung oleh guru sebagai fasilitator.

Tematik integratif salah satu muatan pelajaran yang terintegrasikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu *Natural Science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Samatowa,2016:3). Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang menekankan pada empat aspek dasar yaitu keterampilan menyimak *(listening skill)*, keterampilan membaca (*reading skill)*, keterampilan berbicara *(speaking skill)* dan keterampilan menyimak *(listening skill)* menurut (Brooks,1964) dalam Tarigan (2008:3).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa di Gugus Diponegoro Jepang Kudus didapatkan pada SD 5 Jepang model pembelajaran *project based learning* belum pernah diterapkan, sehingga belum diketahui adanya pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Metode yang sering digunakan adalah metode

ceramah pada materi yang seharusnya dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga timbul faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang digunakan menjadi kurang bervariasi. Pada proses pembelajaran antusias siswa belajar masih rendah, siswa lebih sering aktif dengan kegiatannya sendiri, kurang berkembangnya ide-ide baru. penggunaan buku paket masih menjadi sumber belajar utama pada pembelajaran, sehingga kreativitas siswa belum sepenuhnya terbangun. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan kualitifikasi siswa pada ranah sikap ini bervariasi yaitu terdapat 7 dengan kategori baik dengan presentase sebanyak 18% , 13 siswa dengan kategori cukup 34%, dan 18 siswa dengan kategori perlu bimbingan dengan presentase 47%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan ranah sikap siswa mengalami permasalahan

Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang terdapat pada tema 9 Kayanya Negeriku terdapat pada subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Dengan Kompetensi Dasar muatan IPA yang termuat yaitu 3.5 mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi. Pembelajaran *project based learning* digunakan pada muatan IPA siswa mampu membuat sebuah karya berupa perahu Otok-otok yang dapat berpengaruh pada kreativitas siswa untuk berpikir imajinatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakta baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis. Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *project based learning* dapat berpengaruh pada kreativitas siswa pada berpikir memerinci dan berpikir luwes, dengan itu siswa dapat menentukan pokok pikiran dengan tepat.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Penerapan metode

pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menjadikan siswa aktif, kreatif dan mampu memahami pembelajarannya dengan sendiri. Salah satu metode pembelajaran yang mampu menjadikan siswa aktif, kreatif dengan melalui pembelajaran berbasis proyek yaitu dengan model *project Based Learning.* Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2014:23) yang menyatakan bahwa *proyek Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai model pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran antara lain guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan pembelajaran, motivasi dan kompetensi yang akan dicapai, selanjutnya peserta didik mengidentifikasi permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dikaji, kemudian kelompok membuat perencanan proyek terkait dengan penyelesaian permasalahan yang diidentifikasi, langkah selanjutnya kelompok membuat proyek atau karya dengan memahami konsep atau prinsip yang berkaitan dengan materi pembelajaran, selanjutnya guru memfasilitasi pameran atas karya yang dihasilkan, langkah terakhir adalah evaluasi (Sani, 2014:182). Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan model pembelajaran *project based learning* yaitu meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, meningkatkan siswa keterampilan mengelola sumber daya, serta berpengaruh pada kreativitas belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media diorama dirancang agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media diorama pada pembelajaran yang didalamnya dapat menunjukkan kekayaan di Indonesia pada diorama tersebut terdapat kegiatan yang dapat menunjukkan berbagai pemanfaatan energi pada kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan penggunaan diorama dapat berpengaruh pada kreatifitas belajar siswa. Indikator kreativitas menurut Piers dalam (Asrori, 2009:72) yaitu memiliki rasa ingin tahu tinggi, memiliki dorongan yang tinggi, memiliki keterlibatan yang tinggi, cenderung tidak puas terhadap kemapanan, penuh percaya diri, memiliki kemandirian yang tinggi, memiliki ketekunan yang tinggi, bebas dalam mengambil keputusan, menerima diri sendiri, senang humor,

memiliki intuisi yang tinggi, cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks, toleran terhadap ambiguitas, dan bersifat sensitif.

Hal ini ditunjukan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Sugiyastini *et al* (2013). Hasil penelitian menyatakan bahwa (1) kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek cenderung lebih tinggi dengan (2) kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kontekstual cenderung rendah (3) terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok siswa yang belajar dengan kelompok yang belajar dengan menggunakan model konvensional.

Atas dasar pemikiran ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas IV pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, peneliti mengajukan judul penelitian "Keefektifan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Berbantuan Media Diorama Tema 9 Kelas IV Gugus Diponegoro Jepang Kudus".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peremusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kreativitas siswa kelas IV tema 9 berbantuan media diorama di SD 5 Jepang Kudus tahun ajaran 2018/2019 ?
2. Apakah berpikir kreatif siswa kelas IV SD 5 Jepang tahun ajaran 2018/2019 dengan model *project based learning* berbantuan media diorama telah mencapai nilai klasikal 75 ?
3. Seberapa besar keefektifan berpikir kreatif siswa yang telah diajarkan dengan model *project based learning* berbantuan media diorama pada kelas IV tema 9 SD 5 Jepang tahun ajaran 2018/2019 ?
4. Apakah terdapat peningkatan pada sikap kreatif dan keterampilan kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran model *project based learning* berbantuan media diorama ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kreativitas siswa kelas IV tema 9 berbantuan media diorama di SD 5 Jepang Kudus tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengukur berpikir kreatif siswa kelas IV SD 5 Jepang tahun ajaran 2018/2019 dengan model *project based learning* berbantuan media diorama telah mencapai nilai klasikal 75.
3. Untuk mengukur seberapa besar keefektifan berpikir kreatif siswa yang telah diajarkan dengan model *project based learning* berbantuan media diorama pada kelas IV tema 9 SD 5 Jepang tahun ajaran 2018/2019.
4. Untuk mengukur peningkatan pada sikap kreatif dan keterampilan kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran model *project based learning* berbantuan media diorama

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis bagi peneliti, siswa, dan guru.

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teori sebagai berikut.

a. Memberikan informasi bahwa terdapat model pembelajaran nonkonvensional yang digunakan dalam Tema 9 Kayanya Negeriku muatan IPA dan Bahasa Indonesia, yaitu model pembelajaran *project based learning* .
b. Memberikan informasi terkait penggunaan model pembelajaran *projeect based learning* dalam Tema 9 Kayanya Negeriku muatan IPA dan Bahasa Indonesia
c. Memberikan informasi terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas IV dalam Tema 9 Kayanya Negeriku muatan IPA dan Bahasa Indonesia.
d. Memberikan informasi terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa berbantuan media diorama Tema 9 Kayanya Negeriku muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis kepada peneliti, siswa dan guru.

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
2) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang mampu melatih kreativitas siswa berbantuan media diorama.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Membantu siswa dalam mengembangkan sikap ilmiahnya sebagai bekal kecakapan siswa dalam kehidupan dunia nyata.
2) Melatih siswa untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan mengkondisikan siswa sebagai penemu baru.
3) Melatih siswa untuk kreatif melalui berbagai pertanyaan dengan adanya suatu proses

c. Bagi Guru

Bagi guru, manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan adalah sebagai berikut.

1) memberikan motivasi kepada guru agar menggunakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa pada Tema 9 Kayanya Negeriku muatan IPA dan Bahasa Indonesia.
2) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat mengukur kreativitas siswa sehingga dapat dikembangkan dengan materi-materi yang beragam.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan mendalam maka dalam penelitian ini masalah-masalah tersebut penulis batasi sebagai berikut:

1) Penelitian ini batasi pada kreativitas belajar siswa
2) Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV
3) Penelitian di laksanakan di SD 5 Jepang Kudus
4) Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pembelajaran 2018/2019
5) Penelitian ini dibatasi pada Tema 9Kayanya Negeriku, subtema 2 Kekayaan Alam di Indonesia, dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia, dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut :

   Muatan IPA

   3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.

   4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

   Muatan Bahasa Indonesia

   3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

   4.3Melaporkan hasil wawancaa menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dalam karya tulis ini. Oleh karena itu penulis menjelaskan istilah-istilah penting yang menjadi kajian utama dalam karya tulis ini. Oleh karena itu penulis menjelaskan istilah penting yang menjadi kajian utama dalam penulisan karya tulis ini, yaitu:

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang sangat baik digunakan dalam mengembangkan motivasi belajar, dan memungkinkan siswa dalam melakukan kegiatan belajar saintifik.

Langkah pelaksanan model pembelajaran *project based learning* Penyajian permasalahan

a. Membuat perencanaan
b. Menyusun penjadwalan
c. Memonitor pembuatan proyek
d. Melakukan penilaian
e. evaluasi

2. Kreativitas belajar

Kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki oleh seseorang yang mencerminkan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau perpaduan dengan karya yang sebelumnya telah ada sebelumnya menjadikan suatu karya baru.

Terdapat empat komponen kreativitas yang dapat diakses, yaitu:

1. Kelancaran (*fluency),* yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide.
2. Keluwesan dan fleksibilitas (*flexibilility),* yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide beragam.
3. Kerincian atau elaborasi (*elaboration),* yaitu kemampuan mengembangkan, membumbui, atau mengeluarkan sebuah ide.
4. Orisinalitas (*originality),* yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang.

Penilaian pada ranah pengetahuan diukur dengan menggunakan lembar tes, dan pada ranah sikap kreatif dan keterampilan diukur dengan menggunakan lembar observasi.

3. Media Diorama

Suatu sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan berbagai patung-patung, pohon-pohonan, bangunan-bangun, aktifitas kegiatan yang menggambarkan lingkungan sekitar yang menyerupai dengan keadaan sesungguhnya.

Diorama pada penelitian ini berukuran panjang 90 cm dan lebarnya 90 cm . Diorama terbuat dri papan Triplek pada bagian bawahnya dan diatasnya diberikan sterofoam agar properti dapat ditempelkan, sedangkan untuk properti pendukung dibuat dengan menggunakan clay, stik es krim dan kain flanel. Pada Diorama terdapat menjelaskan berbagai macam kegiatan manusia yang menggunakan berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS