

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi juga mengenai proses belajar siswa dalam memperoleh hasil belajar (Fatmawati, 2023).

Strategi pembelajaran sangat penting untuk diterapkan sebagai bentuk perencanaan dalam proses pendidikan. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal. Strategi pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa, dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa (Wena, 2014).

Sistem pendidikan ini dalam implementasinya menuntut siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peran guru pada proses pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator dalam merancang pembelajaran yang mengharuskan siswa memecahkan permasalahan yang kontekstual dan nyata. Pembelajaran saat ini sangat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa dituntut untuk menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran tersebut, jadi pembelajaran bukan lagi berasal dari guru (*teacher centre*), melainkan berasal dari siswa itu sendiri (*student centre*). Dalam proses

pembelajaran seperti ini bukan berarti menghilangkan peran guru dalam proses pembelajaran, justru guru lebih dituntut untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswanya (Pardomuan, 2009).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, melalui konsep-konsep sains akan sangat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan alam sekitar, tentu dengan bantuan pemahaman dengan ilmu lain, dengan pembelajaran IPA kita dapat mengenal diri sendiri dan lingkungan. IPA merupakan salah satu ilmu yang memiliki arti penting bagi pendidikan sekolah. Pembelajaran IPA peserta didik harus diajarkan untuk mampu berpikir, membuat pilihan secara rasional dan menganalisis persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik untuk menjelajah dan memahami alam sekitar (Zulfiani, 2009).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan teknik wawancara terhadap guru IPA kelas VII SMP Harapan Mekar mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA saat ini yakni dengan metode pembelajaran ceramah. Siswa masih banyak yang menerima (pasif) apa yang diberikan guru, sehingga sebagian besar siswa menganggap pembelajaran di kelas kurang menarik. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya berlangsung di dalam kelas, siswa sebatas mempelajari teori tanpa ada aplikasi atau tidak pernah menghasilkan produk. Kegiatan pembelajaran yang demikian memiliki banyak keterbatasan dalam pengembangan pemikiran siswa, karena guru hanya menekankan pada aspek kognitif tingkat rendah. Diketahui bahwa pembelajaran IPA di kelas VII masih berpusat pada guru. Penyampaian materi pelajaran cenderung menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Media pembelajaran dan sumber bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi masih kurang bervariasi. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Guru tidak memberi akses pada peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikir. Siswa

memahami materi dengan menghafal fakta-fakta, bukan dari hasil menemukan serta membangun sendiri pengetahuannya. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterampilan siswa dan kemampuan afektif siswa tidak dapat berkembang secara optimal. Aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah karena siswa cenderung pasif sebatas menerima tanpa mengeksplorasi pemikiran siswa sendiri.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran IPA di sekolah. Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif mampu menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang berbeda dari yang lain dan menciptakan solusi untuk memecahkan masalah, kenyataannya keterampilan berpikir kreatif kelas VII di SMP Harapan Mekar masih tergolong rendah karena kurangnya fasilitas media pembelajaran seperti KIT IPA. Kondisi seperti ini membuat pembelajaran IPA menjadi tidak menarik, membosankan dan kurang bermakna bagi siswa, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar. Hasil belajar kognitif siswa hanya mencapai 50% dari keseluruhan siswa dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pembelajaran IPA yakni 75 yang ditentukan berdasarkan standard sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan perlu adanya suatu model pembelajaran yang memastikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga materi IPA dapat tersampaikan dengan baik dan mempengaruhi kreatifitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran salah satu pola atau cara di dalam kelas yang memungkinkan terjadinya penyajian materi pembelajaran yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam permasalahan diatas yakni Model pembelajaran PjBL yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran, menghasilkan karya kreatifitas siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Model *Project Based Learning* yang biasa disebut berbasis proyek.

Project Based Learning (PjBL) yang merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki karakter dengan menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kreatif maupun kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi

pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam permasalahan diatas yakni Model pembelajaran PjBL yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran, menghasilkan karya kreatifitas siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Model *Project Based Learning* yang biasa disebut berbasis proyek. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki keunggulan yang sangat bermanfaat bagi siswa. (Tamimu, 2022).

Hasil penelitian Maula (2014) terdapat pengaruh yang signifikan setelah menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif. Penerapan model PjBL berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Balung. Penelitian Khoiri (2016) menjelaskan bahwa model PjBL efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dilaksanakan suatu penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di SMP Harapan Mekar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru melakukan proses pembelajaran IPA dengan menggunakan metode ceramah.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan hanya terfokus pada guru.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
4. Kurangnya kelengkapan media pembelajaran di laboratorium IPA khususnya pada KIT IPA dengan tema Tata surya .
5. Hasil belajar siswa hanya mencapai 50% dengan KKM 75 dari standard sekolah.

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran

menggunakan proyek dalam pembelajarannya.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada penelitian ini adalah model yang menyelesaikan masalah dan dikerjakan secara berkelompok oleh siswa.
3. Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari planet beserta satelitnya.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Harapan Mekar pada siswa kelas VII.
2. Model pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* dengan digunakan pada kelas eksperimen.
3. Metode pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode ceramah.
4. Penelitian ini mengukur berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Harapan Mekar.
5. Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah Tata surya.

1.5. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi tata surya di kelas VII SMP Harapan Mekar?
2. Adakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi tata surya di kelas VII SMP Harapan Mekar?

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi tata surya di kelas VII SMP Harapan Mekar.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi tata surya di kelas VII

SMP Harapan Mekar.

1.7. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi sekolah: penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru: sebagai masukan bahwa model pembelajaran PjBL dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa dan mampu membuat siswa menjadi aktif dan bekerja secara berkelompok.
3. Bagi siswa: meningkatkan berfikir kreatif dan keaktifan dalam bekerja sama dalam kelompok dengan siswa lainnya untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang di pelajari.
4. Bagi peneliti selanjutnya: sebagai perbandingan atau bahan referensi bagi peneliti yang berminat meneliti tentang model pembelajaran PjBL

