

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan teratur serta sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak sadar segala kehidupan siswa di sekolah perlu diatur dengan lembaga pendidikan yang mengikat siswa. Segala kehidupan siswa di sekolah perlu diatur dengan suatu peraturan tersebut diharapkan tercipta kelancaran, ketertiban dan keteraturan dalam lingkungan sekolah, sehingga tidak banyak terjadi berbagai penyimpangan.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang yang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Hamalik (2017 : 45), “Menyatakan belajar adalah terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku”. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin terjadi oleh perubahan pada pengetahuan, keterampilan atau sikap. Proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Selama proses belajar

tersebut dipengaruhi oleh lingkungan yang antara lain yaitu terdiri atas siswa, guru, dan staf sekolah lainnya.

Definisi guru menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat (1) bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dan pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Sedangkan menurut Suparlan (2006: 11) guru adalah seseorang yang memperoleh Surat Keputusan (SK), baik dari pemerintah maupun swasta untuk melaksanakan tugasnya, dan karena itu ia memiliki hak dan kewajiban untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut Danim (2010: 18), guru adalah lulusan pendidikan yang telah lulus ujian negara (*government examination*) untuk menjadi guru, walaupun belum secara aktual menjadi guru. Menurut Sagala (2009: 20), guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid - murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa guru adalah tenaga pendidik profesional yang menyelenggarakan tugas-tugas pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu.

Menurut Ibid (2007:3) Metode dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam melaksanakan suatu proyek. Pada hakikatnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengerjakan suatu proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Ketika

diterapkan, model ini memberi siswa banyak kesempatan untuk membuat keputusan secara sadar terkait mengenai pemilihan topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan proyek tertentu. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar bukanlah suatu metode ceramah saja dan hanya memberikan pendapat di kelas tetapi suatu metode yang benar-benar membantu siswa mengembangkan pembelajarannya dengan memecahkan suatu masalah, atau menyelesaikan suatu masalah, melalui strategi *lion project*.

Menurut Hamid (2019 : 1-16) Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman siswa diperlukan metode pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang efektif, siswa akan mudah memahami dan menangkap segala sesuatu yang disampaikan guru selama proses pembelajaran di kelas. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, hendaknya menggunakan berbagai jenis metode pengajaran, bergantian antara satu metode belajar dengan metode belajar lainnya. Oleh karena itu adanya tugas guru adalah memilih metode yang tepat agar tercipta proses belajar mengajar yang membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Anjani dkk (2020: 67-85) Metode adalah suatu cara kerja yang sistematis, artinya dapat memudahkan pelaksanaan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jadi, dengan metode sasaran tertentu maka pekerjaan akan lebih terstruktur dan mudah dilaksanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa metode sangat mempengaruhi dalam proses belajar nara didik baik dalam sekolah dasar maupun sampai perguruan tinggi. Metode merupakan cara atau strategi pembelajaran yang setiap sekolah ataupun guru menggunakan metode yang sama, bahkan memiliki metode mengajar yang berbeda, namun metode yang seringkali digunakan di sekolah dasar yakni metode

ceramah dan tanya jawab dan metode lainnya. Namun yang jarang sekali digunakan di sekolah dasar ialah nara didik terlibat aktif menyelesaikan masalah. Maka perlu menggunakan metode berbasis proyek, sehingga ketika digunakan metode berbasis proyek memberikan nara didik lebih banyak kesempatan untuk nara didik untuk membuat keputusan dalam menyelesaikan topik yang telah diberikan. Dalam proses mengajar bukan hanya menggunakan metode ceramah, namun menggunakan metode berbasis proyek sangat membantu nara didik dalam mengembangkan pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam mereka menyelesaikan masalah.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa di mana siswa secara aktif mengembangkan pengetahuannya melalui praktik dan penerapan ide-ide baru. Siswa terlibat dalam proyek pemecahan masalah yang penting untuk pekerjaan masa depan melalui penelitian, hipotesis, diskusi dan pengujian ide-ide baru. Model pembelajaran berbasis proyek seringkali menjadi pilihan para pendidik untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk kematangan berpikir logis dan kritis. Implementasi Kurikulum tersebut fokus pada peran guru sebagai fasilitator. Peran guru sebagai pengawas sangat diperlukan kreativitas dalam memberikan kesempatan belajar seperti strategi, media, teknik dan model pembelajaran agar siswa merasa senang dan nyaman mengamati sedang belajar. proses menuju produk akhir dari pekerjaan proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian mereka. Pembelajaran berbasis Proyek merupakan model pembelajaran dengan aktivitas perancangan, rekayasa, dan pembuatan produk tertentu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang penerapannya termasuk kurikulum utama, langsung ke yang penting, diperpanjang waktu lama studi, kemampuan

pengambilan keputusan mahasiswa, keterampilan internal kolaborasi, evaluasi dan produk proyek yang dihasilkan. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu varian pembelajaran dimana siswa mengerjakan pekerjaan proyek dengan bimbingan seorang guru. Pembelajaran memerlukan pemikiran yang lebih dalam karena tugas siswa adalah menciptakan suatu karya.

Menurut Rahayu (2019 : 109-121) Karakteristik merupakan suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau suatu objek. Seorang guru harus mampu menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangat penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dan tugas-tugas perkembangan anak SD/MI dapat dijadikan titik awal untuk menentukan tujuan pendidikan di SD/MI, dan untuk menentukan waktu yang tepat dalam memberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak itu sendiri.

Karakteristik umum anak usia SD/MI adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa untuk bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Karakteristik belajar anak usia SD/MI yaitu: Dari Konkret ke Abstrak, dari keseluruhan ke bagian- bagian, dari Sederhana ke kompleks, lingkungan yang makin meluas, belajar dan bermain, kelompok Sebaya, penguasaan keterampilan dasar, perkembangan Pembelajaran Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakteristik Belajar Anak, diantaranya factor internal dan factor eksternal. Faktor *internal* adalah semua

unsur kepribadian yang secara kontinyu mempengaruhi perilaku manusia, yang meliputi instink biologis, kebutuhan psikologis, dan kebutuhan pemikiran. Sedangkan faktor *eksternal* adalah faktor yang bersumber dari luar manusia, akan tetapi dapat mempengaruhi perilaku manusia, baik langsung maupun tidak langsung Implikasi karakteristik anak usia SD/MI terhadap pembelajaran, mencakup: Perkembangan Kognitif, Perkembangakan Fisik, Perkembangan Moral, Perkembangan Emosional, Perkembangan Sosial, Perkembangan Bahasa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 April 2024 di Sekolah Dasar Negeri 03 Semitau pada siswa terdapat kurangnya kreativitas siswa yang diterapkan oleh guru, maka ditemukan masalah siswa yang kurang kreatif dalam belajar dan guru masih sering menggunakan metode ceramah ketimbang mengasah keterampilan siswa seperti memberikan siswa tes dengan membuat sebuah produk supaya dengan memberikan tes seperti ini bisa meningkatkan kreativitas yang ada dalam diri siswa dan membuat siswa percaya diri ketika mempersentasikan dan bicara didepan kelas, Hal tersebut menunjukan kurangnya kreativitas dalam diri siswa. Salah satu pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah pembelajaran berbasis proyek. Model ini menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. penerapan ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya melalui inisiatif untuk membuat produk nyata berupa barang atau jasa. Sehingga tidak membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan tampak seperti bermain-main sambil belajar sehingga akan tercapainya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dengan adanya pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan siswa tes dalam pembelajarandan menghasilkan sebuah produk, peneliti dapat mengukur kemampuan kreativitas siswa secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, Ada 6 indikator kreativitas yang peneliti terapkan pada siswa 1. memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2. tekun dan tidak mudah bosan , 3. percaya diri dan mandiri, 4. merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas, 5. berani mengambil resiko, 6. berpikir divergen. Dari penjelasan diatas bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat membantu nara didik untuk lebih kreatif dan inovatif, sehingga mampu membuat nara didik untuk lebih tertarik dalam belajar. Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 03 SEMITAU TAHUN AJARAN 2024/2025”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V di SD Negeri 03 Semitau tahun ajaran 2024/2025.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 03 Semitau ?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek di kelas V SD Negeri 03 Semitau ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 03 Semitau ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreatifitas siswa di kelas V SD Negeri 03 Semitau.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dikelas V SD Negeri 03 Semitau.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek di kelas V SD Negeri 03 Semitau.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

- b. Sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan referensi bagi sekolah sekaligus bagi pelaksanaan dan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan evaluasi bagi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dengan pembelajaran berbasis proyek.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai dasar dan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk meneliti hal yang sama dengan memperluas variabel dan penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menambah bahan referensi dan melengkapi perbendaharaan perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, khususnya mahasiswa/mahasiswi program Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan judul penelitian ini maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul, “ Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V Di SD Negeri 03 Semitau Tahun Ajaran 2024/2025”. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan, antar lain yaitu:

1. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*)

Pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Enam langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, 1. menentukan pertanyaan dasar, 2. membuat desain proyek, 3. menyusun jadwal, 4. memonitor kemajuan proyek, 5. penilaian, 6. evaluasi pengalaman.

2. Kreativitas

Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya bagi

orang lain. Jika dikaitkan dengan pengembangan kreativitas siswa disekolah maka dapat dikatakan bahwa pengembangan kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru dalam pembelajaran agar siswa menjadi kreatif, bukan membuat siswa menerima saja yang diajarkan guru. Enam indikator kreativitas, 1. memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2. tekun dan tidak mudah bosan, 3. percaya diri dan mandiri, 4. merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas, 5. berani mengambil resiko, 6. berpikir divergen.