

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara mendasar, proses pembelajaran merupakan landasan penting bagi dunia pendidikan yang akan membawa siswa menjadi generasi unggul. Dalam pernyataan Menteri Nadiem Makarim “pembelajaran seharusnya tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga diluar kelas”. Dari pernyataan itu, dapat disimpulkan bahwa inti permasalahan dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini adalah minimnya motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar, sementara guru sebagai fasilitator atau pemapar.¹ Tentunya untuk mencapai keadaan dimana proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan dianggap berhasil, diperlukan berbagai media serta dukungan untuk meraih tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peningkatan mutu proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran menjadi strategis dan memberikan dampak positif.²

Model pembelajaran sendiri merupakan suatu langkah terstruktur atau rancangan dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses belajar, diharapkan guru dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mencakup pendekatan menyeluruh dan mendalam.³ Menurut Nisbet dalam buku yang ditulis Kaharuddin, dijelaskan bahwa belajar tidak hanya menggunakan satu cara akan tetapi dengan memilih model, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan karakter

1. ¹ Andi Kaharuddin, *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Gowa: Pusaka Almaida, 2020), hal.

² Elin Herlina dkk., *Strategi Pembelajaran* (Makasar: Tohar Media, 2022), hal. 81.

³ Rita Rahmaniati, *Model–Model Pembelajaran Inovatif* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), hal. 2.

siswa, suasana pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan tentu saja siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴ Pemilihan model dalam pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh materi ataupun pelajaran yang akan disampaikan contohnya pada mata pelajaran IPAS.

Pada kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang wajib diambil oleh siswa. Ilmu ini mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan manusia sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Singkatnya pengetahuan ini mencakup materi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial.⁵ Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan peserta didik tentang diri sendiri, sosial, dan alam sekitarnya. Siswa dibantu dalam menemukan dan mentransformasikan sendiri materi yang sulit ketika mempelajari sains dan sosial. Siswa diharapkan belajar tentang alam, masyarakat, dan diri mereka sendiri, serta peluang untuk pertumbuhan masa depan dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Proses pembelajaran IPAS harus berjalan secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat berupa perubahan tingkah laku serta pengetahuan.

Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dapat diamati dari hasil belajar peserta didik. Keterampilan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik disebut dengan hasil belajar.⁷ Hasil belajar bisa dinyatakan dengan simbol, angka, maupun huruf. Dengan adanya

⁴ Kaharuddin, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*, hal. 2.

⁵ Rora Rizki Wandini dkk., "Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD," 2022, hal. 2022.

⁶ Naniek Kusumawati, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Magenta: Cv. Ae Media Grafika, 2022), hal. 4.

⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): hal. 175, doi:10.33511/misykat.v3n1.171.

hasil belajar ini seseorang dapat mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada setiap individu berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru melalui latihan pendidikan yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru di kelas dan sekolah tertentu.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Syamsi menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa biasanya dipengaruhi oleh penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik dan menantang, sehingga membuat siswa tidak tertarik bahkan sebelum mereka memulai pelajaran.⁹ Selain itu, pengaruh internal dan eksternal biasanya berdampak pada hasil pembelajaran. Unsur internal adalah unsur-unsur yang ada dalam diri seseorang, meliputi aspek fisik dan psikis. Di sisi lain, faktor eksternal seperti faktor sosial adalah faktor yang ada di luar individu.

Selain dilihat dari hasil belajar, tercapainya tujuan pembelajaran juga dapat diamati melalui daya cipta siswa atau kreativitas. Dalam proses pembelajaran kreativitas sering dikaitkan dengan daya cipta siswa dalam proses pembelajaran sebagai pendukung dari peningkatan pemahaman siswa.¹⁰ Menurut Qomariah dan Hasan terdapat indikator kreativitas yakni *fleksibility, originality, elaboration, dan fluency*.¹¹ Kreativitas merupakan proses berpikir yang menghasilkan ide, solusi, konsep, teori, atau karya seni yang unik dan istimewa.¹² Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Wiyono menjelaskan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi belajar. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka tidak menutup

⁸ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021, hal. 297-298.

⁹ Nurnaningki Syamsi, "Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 3 Tapa Bone Bolango," 2021, hal. 176.

¹⁰ Catur Retno Sari, Ahmad Tafaul Rosyid, dan Yurista Prestika, "Penerapan Sistem Among Di Sekolah Dasar," 2019, hal. 98.

¹¹ Dwi Nur Qomariyah dan Hasan Subekti, "Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya" 9 (2021): hal. 243.

¹² Paul H. Wright, *Pengantar Engineering* (Jakarta: Erlangga, 2005), Hal. 104.

kemungkinan semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih.¹³ Sehingga perlunya suatu metode yang bisa mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan kreatif, imajinatif, dan pemecahan masalah dalam menyusun pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sebelumnya peneliti telah melaksanakan observasi di MI Nurul Jadid Blitar pada bulan Oktober 2024, dimana diketahui bahwa siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran konvensional masih lazim digunakan oleh guru di sekolah. Guru menggunakan dua jenis model pembelajaran, model pembelajaran konvensional (tradisional) dan model pembelajaran ekspositori. Dengan model ini, siswa menerima materi dari guru secara satu arah. Selain itu, siswa mungkin menjadi tidak aktif dengan pendekatan pembelajaran ini, pembelajaran mungkin menjadi membosankan, dan guru mungkin tidak menyadari tantangan yang dihadapi siswanya. Keterampilan siswa tidak berkembang pada saat proses belajar mengajar karena paradigma pembelajaran tradisional hanya berkonsentrasi pada guru. Selain itu, penyajian materi pembelajaran IPAS secara langsung menghambat siswa dalam mengembangkan kreativitasnya selama belajar.

Diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri pengembangan kreativitas guna menumbuhkan kreativitas siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satunya. Selain menekankan pada latihan pemecahan masalah dan penugasan, model pembelajaran ini juga menekankan pentingnya pemberian proyek yang melibatkan siswa secara aktif guna menstimulasi mereka, membantu mereka memecahkan kesulitan kelompok, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata. Proyek dan aktivitas juga digunakan sebagai media dalam gaya belajar ini. Adapun langkah-langkah *Project Based*

¹³ Teguh Wiyono, "Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa," *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (31 Oktober 2018): hal. 91, doi:10.25273/citizenship.v6i2.3115.

Learning (PjBL), diantaranya yaitu: (1) mengajukan pertanyaan mendasar, (2) mengatur perencanaan, (3) mengatur penjadwalan, (4) memonitoring kemajuan belajar, (5) melaksanakan penilaian, (6) evaluasi.¹⁴ Kegiatan pembelajaran termasuk objek yang dapat menggali dan membangun kemampuan akademik siswa dapat ditingkatkan dengan paradigma pembelajaran ini. Selain itu, dapat merangsang kreativitas siswa sehingga akan meningkatkan produktivitas belajarnya. Kemudian, teknik ini dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan meningkatkan hasil belajarnya. Kreativitas siswa diartikan sebagai kemampuan atau cara berpikirnya untuk menghasilkan solusi baru terhadap suatu permasalahan.¹⁵ Selain itu dengan penerapan berkelompok siswa dapat lebih bersosialisasi dengan teman disekitar dan membagi tugas yang ada sehingga semua memiliki rasa tanggungjawab.

Berdasarkan penjelasan di atas diduga terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Sesuai penjelasan di atas, penulis berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Di MI Nurul Jadid Blitar**”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas:

- a. Kurangnya kreativitas peserta didik
- b. Kemampuan hasil belajar pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah.
- c. Kegiatan pembelajaran belum menggunakan model-model pembelajaran yang membangun kreativitas peserta didik.
- d. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), Hal. 182-183.

¹⁵ Ibid., Hal. 187.

2. Batasan Masalah

Untuk mencegah penyimpangan pemahaman dari masalah yang diteliti maka peneliti memberikan batasan-batasan pembahasan yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan sampel siswa-siswi MI Nurul Jadid Blitar kelas V.
- b. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *Project Based Learning* (PjBL).
- c. Penelitian ini hanya meneliti tentang pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik.
- d. Pembelajaran IPAS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa di MI Nurul Jadid Blitar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian yang dilaksanakan di antaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa di MI Nurul Jadid Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar.

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya sumbangsih keilmuan serta lebih memperkaya kajian maupun temuan, khususnya mengenai penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan terhadap kualitas pembelajaran di MI Nurul Jadid Blitar yang mampu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

- b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan kepada para guru untuk menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)* guna menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif.

- c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga pengembangan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu, dengan penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* diharapkan siswa memiliki keberanian dan percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana mengembangkan dan menambah wawasan peneliti tentang penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* dalam bidang ilmu pengetahuan alam sehingga dapat menjadi pengalaman guna mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik di masa mendatang.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis dan empiris, dianggap paling mungkin dan paling tinggi kebenarannya. Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka hipotesis penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa di MI Nurul Jadid Blitar

H_1 : Ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa di MI Nurul Jadid Blitar

2. Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar

H_1 : Ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar

3. Hipotesis 3

H_0 : Tidak ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar

H_1 : Ada pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di MI Nurul Jadid Blitar

G. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas bahasan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Di MI Nurul Jadid Blitar” dan untuk mencegah

terjadinya kesalahpahaman, perlu dikemukakan penegasan yang terdapat dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu strategi atau kerangka kerja yang berfungsi sebagai penunjuk jalan dalam penyelenggaraan tutorial atau pengajaran di kelas. Tujuan pengajaran, tahapan kegiatan belajar, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas semuanya termasuk dalam model pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah seperangkat pedoman yang mencakup strategi, pendekatan, metode, sumber, media, dan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

b. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁷ Paradigma pembelajaran ini sangat menekankan pada aktivitas siswa yang menerapkan kemampuan meneliti, analisis, kreasi, dan presentasi berdasarkan pengalaman dunia nyata untuk mengatasi permasalahan.

c. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide, proses, metode, atau produk baru yang baru, kreatif, fleksibel, terintegrasi, berurutan, terputus-putus, dan khas yang secara efektif memecahkan masalah di berbagai sektor.¹⁸

¹⁶ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Deepublish, 2020), hal. 12.

¹⁷ Alghaniy Nurhadiyati, Rusdinal Rusdinal, dan Yanti Fitria, "Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (30 Desember 2020): hal. 328, doi:10.31004/basicedu.v5i1.684.

¹⁸ Tarich Yuandana, *Teori Dan Praktik: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2023), hal. 8.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah pembelajaran selesai. Keterampilan ini mencakup ranah psikomotorik, emosional, dan kognitif. Kegiatan evaluasi, yang berupaya mengumpulkan data empiris yang menunjukkan tingkat kemahiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, memberikan wawasan tentang hasil pembelajaran.¹⁹

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran

Adapun penggunaan model pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

b. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Adapun penggunaan model pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dilakukan di kelas eksperimen.

c. Kreativitas

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik. Kreativitas bukan hanya didapat dari bakat kreatif atau kemampuan kreatif saja, tetapi juga merupakan suatu hasil hubungan yang terjadi secara interaktif dari proses mental individu dalam melakukan proses pembelajaran dan pengalaman yang dialami pada lingkungannya.

d. Hasil Belajar

Penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu

¹⁹ Ni Wayan Rati, Nyoman Kusmaryatni, dan Nyoman Rediani, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa" 6 (2017): hal. 63.

ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik lagi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir dengan rincian sebagai berikut:

1. **Bagian Awal.** Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. **Bagian Inti.** Bagian ini terdiri dari 6 bab yakni:
 - a. **BAB I Pendahuluan**, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
 - b. **BAB II Landasan Teori**, meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.
 - c. **BAB III Metode Penelitian**, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, prosedur penelitian.
 - d. **BAB IV Hasil Penelitian**, meliputi deskripsi data, hasil rumusan masalah I, hasil rumusan masalah II, hasil rumusan masalah III.
 - e. **BAB V Pembahasan**, meliputi pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III.
 - f. **BAB VI Penutup**, meliputi kesimpulan dan saran.
3. **Bagian Akhir.** Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.