

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran strategis inilah yang kemudian mengarahkan pendidikan pada fungsinya dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Terkait dengan hal tersebut, di Indonesia pendidikan nasional bertujuan untuk pengembangan 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 bertanggungjawab (Syamsudduha, 2012).

Kreativitas itu dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan hal baru atau ide baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses untuk menghasilkan hal baru tersebut berasal dari proses imajinatif dari penciptanya sendiri (Hamalik, 2014 : 179). Terkait dengan kemampuan kreativitas, apa yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik atau siswa atau

anak-anak yang dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan dimasa mendatang dengan kreativitas dan daya imajinasi.

Hasil belajar adalah nilai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar seperti kemampuan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik . Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha,2020). Di Lembaga sekolah hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengetahui target tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tingkat keberhasilan dari kompetensi tujuan tersebut bisa dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang diikutinya. Tingkat penguasaan atau hasil belajar dari pelajaran tersaebut nantinya akan dikonversi dengan lambing angka 1- 10 untuk dimasukkan dalam evaluasi akhir pelajaran.

Project Based Learning (PJBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Proyek ini memuat tugas yang kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut siswa bekerja melalui serangkaian tahap metode ilmiah (Thomas dalam Wena 2010).

Pendidikan IPAS adalah mata pelajaran IPS yang terintegrasi dengan mata pelajaran IPA di SD yang dulunya mata pelajaran IPS berdiri sendiri. Mata pelajaran IPS sendiri adalah mata pelajaran yang mempelajari keterampilan dan keahlian yang berkaitan dengan kehidupan

social. Ischak (2003:1.36) IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah,, menganalisis, gejala masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah menyelenggarakan Pendidikan untuk mempersiapkan kemampuan peduli sekitar, mampu menguasai lingkungan, dan dapat memiliki kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Masalah terbesar di lingkungan sekolah kami salah satunya adalah nilai mata pelajaran IPAS yang kurang maksimal. Hal tersebut karena beberapa factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah seperti kurangnya konsentrasi di kelas, tidak memperhatikan proses pembelajaran, menganggap kegiatan pembelajaran tidak menarik bahkan cenderung membosankan, dan tidak menyukai pelajaran IPAS.

Selama ini kegiatan pembelajaran sering menggunakan oleh guru adalah metode konvensional atau ceramah dan tanya jawab, sehingga hasil belajar masih belum bisa maksimal. Dengan penggunaan Model PjBL diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan, dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa sehingga kreativitas dan hasil belajar meningkat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penyebab hasil belajar dan kreativitas siswa masih kurang disebabkan oleh masalah dibawah ini :

1. Kreativitas dan hasil belajar pelajaran IPAS siswa masih rendah dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya.

2. Siswa kurang berkonsentrasi pada proses pembelajaran IPAS.
3. Siswa menganggap pembelajaran IPAS kurang menarik.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran PjBL pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar di kelas IV SDN 01 Tawangrejo ?
2. Apakah pembelajaran PjBL meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Tawangrejo?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran PjBL dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN 01 Tawangrejo
2. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN 01 Tawangrejo.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini siswa dapat membentuk pola pikir yang kreatif dan inovatif berupa ide/gagasan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Bagi guru dengan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk menunjang kreativitas siswa dalam pengolahan limbah plastik.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam mengelola limbah plastik menjadi karya seni.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar anak dalam pelajaran IPS. Dan dapat dijadikan bahan kajian dan referensi lebih lanjut.

## **F. Definisi Istilah**

1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang belum ada menjadi ada, atau bisa juga menghasilkan sesuatu yang baru dari ide- ide kreative pikirannya sendiri guna memecahkan masalah atau sebagai solusi terhadap suatu hal.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ketercapain suatu tujuan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar dikelasnya yang disajikan dalam bentuk angka 1- 10 untuk bisa dievaluasi setelah pelaksanaan pembelajaran selesai.

## 3. PjBL

Project based learning (PjBL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan metode pada peserta didik, untuk bekerja secara individu atau kelompok, dan berhubungan dengan topik di dunia nyata model pembelajaran tersebut berfokus pada pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengalaman langsung dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam, mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran, dan meningkatkan keterampilan seperti berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama.

## 4. IPAS

IPAS adalah kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pelajaran IPAS muncul sejak kurikulum yang lama berubah ke kurikulum merdeka pada tahun 2022.