

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai Peranan yang sangat menentukan bagi Perkembangan dan Perwujudan diri Individu, terutama bagi Pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu Kebudayaan bergantung kepada cara Kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan Kualitas Pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat dan kepada peserta didik. Menurut Hamalik (2011:79) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara akurat dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003 :3) dijelaskan mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,masyarakat, bangsa dan negara”

Dari pengertian tersebut kita bisa menarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan di Indonesia diharapkan mampu mengarahkan peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut terukur dari kemampuan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual dalam kehidupan

religiusnya, pengendalian diri dalam kehidupan bermasyarakat, kepribadian yang kokoh, kecerdasan intelegensi, akhlak mulia, dan *life skill* yang mampu memberi manfaat bagi dirinya dan masyarakat sekitarnya atau dalam hal ini peserta didik harus mampu memiliki kemampuan yang profesional sesuai bidang ilmu yang dipelajarinya.

Namun bila dilihat secara mikro permasalahan pendidikan yang terjadi saat ini berakar dari permasalahan dalam tingkat satuan pendidikan yang paling kecil yaitu sekolah. Sekolah belum bisa secara optimal melaksanakan tugasnya. Oleh karena itu, guru sebagai unsur paling penting dalam sebuah Institusi sekolah harus menjalankan fungsi dan peranannya secara maksimal.

Guru hendaknya merancang pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan karakteristik materi pembelajaran yang diajarkan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam merancang Pembelajaran dengan memilih pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Kesatuan yang utuh antara pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran akan terbentuk sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia, para guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, sebagaimana yang disyaratkan dalam kurikulum nasional. Jika guru telah memahami karakteristik

materi ajar dan siswa, pemilihan model pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pemilihan model pembelajaran diserahkan kepada guru dengan menyesuaikan dengan karakteristik materi ajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pengalaman belajar siswa maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Untuk itu agar siswa tidak hanya berfokus pada satu objek saja yaitu, guru maka model pembelajaran merupakan faktor terpenting yang digunakan untuk kelancaran dalam proses pembelajaran, sedangkan Media merupakan faktor pendukung dalam proses pembelajaran.

Peranan Model juga dapat dilepaskan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan atau tindakan adalah menggunakan model tertentu dalam pembelajaran. Suatu model dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur dan terstruktur yang bertujuan pengajaran dalam memperoleh kemampuan dan pengembangan aktivitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran *project based learning* adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dalam kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat dan perhatian siswa.

Pada faktanya, di SMA YLPI terjadi fenomena dimana rendahnya nilai siswa dalam mata Pelajaran Ekonomi Rendahnya nilai terjadi pada kompetensi

dasar “sistem Produksi kerajinan dan memahami karakteristik kewirausahaan“Berikut ini adalah rekapitulasi nilai harian siswa yang bersumber dari buku nilai harian semester 1.

TABEL 1.1
REKAPITULASI NILAI HARIAN SISWA KELAS X SMA YLPI
PEKANBARU T.A 2017/2018

No	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas		Belum tuntas	
			Σ	%	Σ	%
1	X IPA 1	35	14	41	20	59
2	XIPA 2	35	13	36	23	64
3	X IPS 1	29	10	34	19	66
4	X IPS 2	28	11	39	17	61

(Sumber : Buku Rekapitulasi Tes Formatif Semester 1 tahun pelajaran 2017/2018)

Kondisi di atas menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMA YLPI Pekanbaru dari empat kelas, hanya beberapa siswa yang memenuhi syarat ketuntasan pembelajaran secara klasikal, dikarenakan tidak ada yang mencapai ketuntasan 85% dari seluruh siswa yang dinyatakan tuntas. Depdiknas (2006) menjelaskan untuk ketuntasan pembelajaran secara klasikal, bahwa “kelas dikatakan sudah tuntas secara klasikal jika telah mencapai 85% dari seluruh siswa memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan Pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 telah memberikan acuan dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *project based learning* (PjBL). *Project Based Learning* suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajaran agar peserta didik tertarik untuk belajar. Penerapan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Menurut Erlain B. Johnson (2009:293), "*Project based learning* mampu menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata, dalam hal ini proyek dapat membangkitkan antusiasme para peserta didik untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor-faktor yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran adalah kreatifitas. Untuk itu peranan seorang guru sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa, salah satunya melalui kreatifitas belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, guru berharap agar siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran, maka itu seorang guru yang memahami keadaan siswanya harus memiliki kemampuan untuk dapat menarik minat dan menimbulkan pemikiran kreatif dalam belajar. Dengan pemikiran siswa yang kreatif dalam proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah, akan sangat bermanfaat bagi diri siswa itu sendiri sehingga memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan siswa dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut Moreno dalam Ryanto (2012:233), yang penting dalam kreatifitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreatifitas itu merupakan sesuatu yang barubagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang barubagi orang lain atau dunia pada umumnya. Kajian yang diterapkan oleh M.Bagetdalam Al-Hajjaj (2010:131) bahwa kreatifitas sama absahnya seperti intelegensi sebagai prediktor dari hasil belajar disekolah. Kreatifitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi yang cukup tinggi, sehingga peluang memperoleh hasil belajar yang tinggi pun semakin besar, sedangkan siswa yang tingkat intelegensinya rendah biasanya kreatifitasnya juga kurang, sehingga peluang untuk memperoleh hasil belajar pun rendah.

Munandar (2009:7) Kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan kreativitas. Mampu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah.karena orang kreatif menggunakan pengetahuan yang memiliki dan pengetahuan orang lain kemudian memperkuat terobosan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru yang belum mereka alami sebelumnya (Ryanto,2012:200). Jadi guru seharusnya mampu mampu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian dan kualitas yang dimiliki oleh para siswa.

Berdasarkan beberapa paparan diatas, peneliti terdorong untuk melakukan inovasi Pengaruh Model yang dijadikan solusi atas permasalahan tersebut.Oleh karena itu peneliti terdorong mengadakan Penelitian yang berjudul **Pengaruh**

Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X IPS SMA YLPI Pekanbaru T.A. 2018/2019

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran *Project based Learning* terhadap Kreativitas dan hasil Belajar siswa yang rendah terhadap mata pelajaran Prakaraya dan Kewirausahaan Sebagai berikut:

- 1) Guru Masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, seperti metode ceramah dan mencatat.
- 2) Guru kurang mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata dan lingkungan siswa itu sendiri.
- 3) Kurangnya peran guru dalam mengembangkan potensi siswa melalui model pembelajaran yang inovatif
- 4) Perancangan pembelajaran yang kurang efektif sehingga membuat siswa kurang Kreatif dalam belajar
- 5) Masih ada Siswa yang diam, seperti tidak suka bertanya, dan kurang suka berdiskusi
- 6) kurangnya kesiapan guru untuk menerapkan kurikulum 2013
- 7) penerapan kurikulum 2013 yang tidak sesuai dengan kondisi sekolah
- 8) pengembangan kurikulum hanya didasarkan pada orientasi pragmatis
- 9) Rendahnya hasil Nilai ulangan siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dari berbagai faktor tersebut, Peneliti Hanya akan membatasi masalah Penelitian ini pada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata Ekonomi Kelas X IPS SMA YLPI Pekanbaru

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, Maka pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian Apakah Pengaruh Model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreatifitas dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA YLPI Pekanbaru

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA YLPI Pekanbaru antara kelas yang diterapkan model *Project Based Learning* dengan kelas yang tidak diterapkan *model project Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian dengan Kajian Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis Penelitian ini menguji keberlakuan teori menurut Gagne (dalam Ekawarna,2011:51) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. faktor yang berasal dari siswa salah satunya adalah kreatifitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan suasana yang variatif sehingga mengembangkan kreatifitas siswa serta siswa dapat berpikir luas.
- b. Bagi guru,yaitu dapat meningkatkan pembelajaran dengan model *Project Based learning* sesuai dengan materi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran
- c. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan fungsi media dalam pengelolaan dan pengembangan pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar siswa.
- d. Untuk Peneliti, dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung untuk penelitan sejenis dalam usaha pengembangan lebih lanjut.

G. Definisi Operasional

Agar Penelitian berjalan dengan yang diharapkan, maka perlu adanya Definisi Operasional agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahpahaman

1. **Hasil Belajar** Menurut Sudjana (2011:22) Hasil belajar adalah Kemampuan-kemampuan yang dimiliki Siswa setelah Menerima Pengalaman belajar. Hasil Belajar Merupakan Hasil yang dicapai oleh siswa, setelah mengalami proses belajar mengajar dan ditandai dengan adanya perubahan kepandaian, kecakapan, dan tingkah laku pada diri siswa itu sendiri.
2. **Kreatifitas Belajar** Menurut Slameto (2010:138) menyatakan bahwa kreatifitas adalah hasil belajar dalam kecapaian kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.. Kreatifitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk mengembangkan imajinasi dalam proses belajar. Kemudian kemampuan seseorang dalam menciptakan gagasan atau pemikiran baru yang orisinal dalam kombinasi baru dan mampu mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar. Individu dengan potensi kreatif mempunyai ciri-ciri seperti Orisinalitas, Fleksibilitas, Kelancaran, Elaborasi.
3. **Model Pembelajaran *Project based Learning*** (Made Wena: 145:2009) adalah suatu Model atau Pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. *Project Based Learning* berfokus kepada konsep-konsep dan Prinsip-Prinsip

utama dari suatu disiplin ,melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas tugas yang bermakna lainnya,memberi peluang maha peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri. Tujuannya adalah agar peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan ntugas yang dihadapi.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau