BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013, menyatakan bahwa proses pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Ditambahkan lagi bahwa dibutukan model pembelajaran yang dapat mencakup poin-poin tersebut. Oleh sebab itu pengguna model pembelajaran yang tepat tentu menjadi salah satu pendukung agar poin-poin tersebut dapat tercapai. Proses pembelajaran terus mengalami perubahan dari masa ke masa hal ini juga di rasakan pada pembelajaran di abad 21.

Pendidikan abad 21 sangat penting untuk generasi yang hidup di zaman sekarang karena mereka harus bersaing dengan tingkat dunia, faktor pendukungnya yaitu teknologi dan informasi. Untuk mendukung hal tersebut harus dilakukan perubahan pada pendidikan yang berpusat pada siswa *(Student Centerend)*, selain itu pendidikan harus diubah dari sistem tradisional menuju kearah modern agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dalam belajar, melakukan inovasi, dan dapat menggunakan teknologi untuk menemukan informasi. Dengan demikian maka mereka akan dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Pembelajaran yang berlandaskan bantuan teknologi

informasi dan komunikasi sangat berkaitan pada ketentuan pembelajaran abad 21 (Mardhiyah, 2021)

Menurut Arnyana, (2018). Pada era revolusi industri diperlukan suatu keterampilan yang dapat mengantarkan seseorang untuk sukses dalam kehidupannya. Untuk itu abad 21 ini, sekolah dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking* dan *problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C. Keterampilan 4C dapat dilatih melalui pembelajaran di lembaga pendidikan. (1) *critical thinking* dan *creative thinking*, dapat dilatih dengan pendekatan yang diawali dengan masalah seperti dengan strategi pembelajaran Eksperiensial Jelajah Alam Sekitar (EJAS) dalam penerapan strategi tersebut, dilanjutkan dengan tantangan berupa cara pemecahan masalahnya secara berbeda-beda dengan melihat masalah tersebut dari berbagai sudut pandang. (2) *Collaboration* atau bekerja sama dapat dilatih melalui strategi kooperative learning dan strategi pembelajaran lain yang dilaksanakan secara berkelompok dengan memunculkan nilai-nilai pembelajaran kooperative. (3) *communication* dapat dilatih dengan: menyusun laporan hasil kegiatan, presentasi tugas proyek, diskusi kelompok atau kelas, pembelajaran dilingkungan sekitar dan kegiatan lain yang menimbulkan interaksi antar peserta didik dan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PLP pada Bulan Oktober sampai Bulan Desember 2023 proses pembelajaran IPA di MTs Muhammadiyah 1 Malang nampak motivasi belar siswa masih rendah, di lihat

dari belom tercapainya indikator motivasi belajar berikut: Ketekunan dalam belajar dan kemandirian dalam belajar. Fakta yang di temukan disekolah MTs Muhammadiyah 1 Malang terdapat beberapa siswa tidur dan berbicara sendiri dengan temannya, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas dan mencontek saat ulangan. Guru juga sudah berusaha melibatkan siswa agar tetap aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum memiliki kesadaran untuk mengerjakan dan ada juga beberapa siswa yang cenderung pasif, tidur saat saat mengerjakan tugas dan kurang aktif saat menyampaikan pendapat

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Mashuri S.Pd., Gr selaku guru mata pelajaran IPA yang di lakukan pada tanggal 17 Juli 2024 di MTs Muhammadiyah 1 Malang, diperoleh informasi bahwa kreativitas dalam proses pembelajaran ternyata ada beberapa siswa yang kurang kreatif pada saat pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga kreativitas siswa belom terlihat baik dan belom sepenuhnya tercapai. Dilihat dari indikator kreativitas berikut: belom memiliki rasa ingin tahu yang besar dan belom bisa mengambil keputusan. Oleh karena itu untuk menumbukan kreativitas siswa peneliti dapat memberikan inovasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran PjBL atau pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis

proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi.

Menurut peneliti terdahulu Thomas J.W. (2017), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keberpusatan siswa dalam suatu proyek. Dimana dengan hal ini memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya sendiri dan akan mencapai puncaknya dalam suatu hasil yang realistis, seperti karya yang dihasilkan siswa sendiri. Sedangkan menurut Jhon Thomas (2017) *Project Based Learning* Model adalah pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas komples yang didasarkan pada pertanyaan/permasalahan menantang yang melibatkan siswa dalam mendesain, menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan kegiatan investigasi yang membiarkan siswa bekerja secara mandiri dalam periode yang lama dan berujung pada realistis produk atau presentasi.

Menurut Sardiman (2014) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinteprestasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan ide yang benar-benar baru dan dapat juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan unsur-unsur menjadi sesuatu yang berbeda. Kreativitas belajar mengandung arti sebagai suatu kemampuan dalam pembelajaran untuk dapat menemukan jalan keluar yaitu jalan keluar dari gagasan-gagasan lama untuk menemukan suatu gagasan- gagasan yang baru, dan kemudian mengembangkannya menjadi gagasan-gagasan yang mempunyai bobot yang tinggi (Isnawati & Samian, 2015). Pendapat lain juga dipaparkan oleh Mulyati dan Sukmawijaya (2013) bahwa kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan.

Project Based Learning adalah cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah- masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek). Sedangkan motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Pembelajaran PjBL atau pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang fokus pada keterlibatan siswa dalam proyek nyata yang kompleks serta memerlukan penyelesaian masalah dan berpotensi untuk

meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Memperhatikan masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **"Pengaruh Model Pembelajaran *Project- Based Learning* (PjBL) Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Siswa Di MTs Muhammadiyah 1 Malang"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penlitian yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh dari penggunaan model pembelajaran PjBL terhadap motivasi belajar di MTs Muhammadiyah 1 Malang
2. Pengaruh dari penggunaan model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas siswa di MTs Muhammadiyah 1 Malang

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Penelitian ini dapat membantu guru memahami bagaimana menggunakan model pembelajaran PjBL

2. Bagi Sekolah

   Penelitian ini dimaksudkan agar bermanfaat untuk mengukur motivasi belajar dan kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran PjBL

3. Bagi Peserta Didik

   Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa untuk merubah kebiasaan siswa yang kurang dalam motivasi belajar dan yang kurang aktif dalam kelas.

4. Bagi Civitas Akademik Unitri

   Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang pendidikan sains khususnya di sekolah sains.