

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia secara terus menerus diperbaiki oleh pemerintah agar mampu bersaing dengan negara-negara maju. Perubahan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 merupakan salah satu aspek perbaikan yang sudah ditempuh (Aristiyaningsih & Budiharti, 2015). Setiap perubahan kurikulum menimbulkan suatu permasalahan baru yakni tentang persoalan sosialisasi dan penerapannya. Tujuan pelaksanaan kurikulum 2013, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri, meningkatkan kreativitas, pembaruan, berpikir kritis, dan berkarakter kuat (Lingga, 2015).

Pembelajaran IPA adalah suatu pembelajaran dimana peserta didik berperan aktif dalam segala pengalamannya guna mengembangkan pengetahuannya sendiri. Hal ini mampu membuat siswa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman yang diperoleh siswa. (Lestiana, Aed, Hadi, & Rosidi, 2018). Berkaca pada kenyataan saat ini, sebagian besar siswa tidak suka dengan mata pelajaran IPA, mereka menganggap bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan bersifat abstrak, serta banyak teori (Prihatini, 2017). Berdasarkan *National Science Teachers Association* dalam (Muna & Rahayu, 2017) menyatakan bahwa Perkembangan ilmu dibidang sains tidak lepas dari keterlibatan daya imajinasi dan juga kreativitas manusia.

Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki oleh siswa maka semakin baik hasil belajar yang dicapai (Kenedi, 2017). Dengan demikian kreativitas siswa dibutuhkan dalam pembelajaran IPA. Tanpa kreativitas siswa hanya akan terbatas bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit (Munandar, 2014).

Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa kurang diasah oleh guru. Guru cenderung mendominasi jalannya proses pembelajaran sehingga siswa bergantung seutuhnya pada apa yang akan dilakukan oleh guru (Tumurun, Gusrayani, & Jayadinata, 2016). Model-model pembelajaran yang inovatif kurang diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung mudah bosan dan terlihat pasif (Sulaihah, Ahied, & Rosidi, 2018). Tidak mengherankan jika daya imajinasi siswa menjadi lemah karena tidak didorong untuk mengemukakan permasalahan pada dirinya, mencari suatu penyelesaian tersebut dan tidak menunjukkan sifat yang inisiatif, sehingga segala keaktifan dan kekreatifan siswa terbatas oleh seorang guru, dengan demikian siswa kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan kegiatan belajar mengajar yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah proses belajar mengajar yang menekankan siswa menghasilkan suatu proyek baik individu maupun kelompok dalam batas waktu yang disediakan (Jagantara, Adnyana, & Manik

widiyanti, 2014). Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yaitu dapat meningkatkan minat siswa, kemampuan belajar kelompok, kinerja akademik, dan membangun hubungan positif antara siswa dan guru (Wafula & Ongunya Raphael Odhiambo, 2016).

Penggunaan model berbasis proyek dapat dipadukan dengan metode pembelajaran seperti metode *gallery walk*. Metode *gallery walk* merupakan suatu metode dengan cara membagikan informasi melalui sebuah produk. Metode ini berarti siswa berjalan berputar untuk melihat suatu pameran atau kunjungan karya pada kelompok lain (Febriani, Hastuti, & Keliat, 2017). Kelebihan Metode *gallery walk* dibandingkan dengan metode lain yaitu dapat melatih *public speaking*, kerja sama, meningkatkan kreativitas serta kekompakan siswa selama proses pembelajaran (Tsani & Aditya Marianti 2016).

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Insyasiska, Zubaidah, & Susilo (2015) dengan judul pengaruh *project based learning* terhadap motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran biologi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa (Insyasiska et al., 2015). Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran berbasis proyek dengan Metode *Gallery Walk* terhadap Kreativitas Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA bersifat abstrak dan teoritis, sehingga siswa kesulitan memahami materi.
2. Pembelajaran IPA yang menggunakan *teacher centered approach* mengakibatkan kreativitas siswa terbatas.
3. Model pembelajaran yang inovatif kurang diterapkan dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang di dapat adalah:

1. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk* terhadap kreativitas siswa?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA materi perubahan iklim menggunakan model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah diterapkan model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk* terhadap kreativitas siswa.

2. Mengetahui kreativitas siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model berbasis proyek dengan metode *Gallery Walk*?
3. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model berbasis proyek dengan metode *Gallery Walk*.
4. Mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah diterapkan model *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan siswa akan pentingnya kreativitas siswa.
2. Membantu siswa lebih aktif dalam belajar melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*.
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model dan metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan guru tentang penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode *Gallery Walk*.

F. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembelajaran IPA menggunakan model *Project Based Learning*
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *gallery walk*.
3. Penelitian akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Benjeng-Gresik kelas VII semester genap pada materi perubahan iklim.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) adalah suatu pembelajaran dimana siswa berperan aktif mulai dari merencanakan, menerapkan dan menilai proyek yang berorientasi pada dunia nyata (Aristiyaningsih & Budiharti, 2015).
2. Metode *gallery walk* adalah metode diskusi kelas, dimana siswa akan berjalan mengunjungi hasil karya kelompok lain untuk dikritisi, dipertanyakan, dan diberi saran (Karyatin, 2016).
3. Kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain (Kenedi, 2017).