

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari rumusan ini tampak jelas bahwa seorang peserta didik membutuhkan perkembangan diri dari keseluruhan aspek secara holistik baik spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan. Dengan kata lain peserta didik perlu berkembang baik dari aspek akademik, non akademik, dan aspek karakter. Untuk mencapai itu dibutuhkan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, bab II menyebutkan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu komponen dari dimensi sikap pada jenjang SMP yakni memiliki perilaku yang mencerminkan sikap berkarakter, jujur, dan peduli. Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah memasukkan pentingnya pendidikan karakter pada jenjang SMP. Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman kecerdasan dalam hal berpikir dan penghayatan bentuk sikap serta

pengalaman yang didasari oleh nilai-nilai luhur untuk mengembangkan karakter peserta didik secara optimal (Mustoip, Japar, & Zulela 2018, 66).

Tarakanita sebagai lembaga pendidikan Katolik yang diselenggarakan oleh Suster-suster Cinta Kasih St. Carolus Borromeus memiliki *school values* yang bersumber dari semangat dasar Bunda Elisabeth pendiri Kongregasi Suster-suster Cinta Kasih St. Carolus Borromeus yang ditanamkan pada anak dan seluruh komunitas pendidikan yaitu *Compassion* yang memayungi *celebration, competence, conviction, creativity, community*, Keadilan Perdamaian dan Keutuhan Ciptaan (KPKC), kedisiplinan dan kejujuran atau sering disebut nilai-nilai Ketarakanitaan. Menurut Pendidikan Karakter Tarakanita, *Conviction* berarti pendirian, keyakinan. Orang yang memiliki nilai *Conviction* adalah orang yang belajar untuk menghayati prinsip-prinsip kehidupan dengan keteguhan, dan berusaha untuk melaksanakan secara konsisten di dalam segala aspek kehidupan. Dengan nilai ini, orang berusaha mengisi kehidupan berdasarkan keyakinan-keyakinan sebagai suatu kebenaran, dan bertahan dengan kesabaran untuk mewujudkan dalam kehidupan. Seseorang dikatakan memiliki nilai *conviction* jika menunjukkan sikap optimis, pantang menyerah, melaksanakan pekerjaan dengan sungguh-sungguh, tahan menanggung kesulitan dan berkomitmen terhadap tugas.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara pada sembilan guru yang mengajar di kelas 7 C SMP Tarakanita 2 diperoleh kesimpulan bahwa nilai *conviction* peserta didik masih kurang. 44,4% peserta didik masih takut berlebihan akan hal yang belum pernah mereka coba atau takut gagal dalam menghadapi suatu masalah, selain itu tampak ragu jika dihadapkan pada sebuah masalah atau bersikap pasif menunggu dalam memberikan respon langsung untuk

menghadapi masalah tersebut. Masih terdapat beberapa peserta didik yang mengerjakan tugas lebih dari waktu yang ditentukan dan belum sepenuhnya sesuai prosedur yang direncanakan. Mereka masih membutuhkan bantuan guru dalam memberikan dorongan untuk berani menghadapi suatu masalah maupun kesungguhan dalam mengerjakan tugas. Sebagian besar guru telah melakukan pengukuran atas nilai *conviction* menggunakan rubrik.

Nilai berikutnya yang juga penting dalam Pendidikan Karakter Tarakanita adalah *Creativity*. (Munandar 2009, 10) mendeskripsikan seseorang memiliki *creativity* adalah seorang yang aktif membaca, gemar melakukan telaah, giat berapresiasi, mencintai nilai seni, respektif terhadap perkembangan, menghasilkan sejumlah karya, dan dapat memberikan contoh dari hal-hal yang dibutuhkan orang lain. Sedangkan menurut Pendidikan Karakter Tarakanita seseorang yang memiliki nilai *creativity* adalah seorang yang mampu mengungkapkan gagasan imajinatif, mampu mengeksplorasi hal-hal baru, mampu menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah dan menemukan hal-hal baru, otentik, unik dan bermanfaat. *Creativity* adalah kemampuan seseorang untuk berdaya cipta. Kemampuan berdaya cipta dapat bersifat inovatif (*in-novus*) yaitu kemampuan memasukkan hal-hal yang baru dan bisa bersifat eksploratif yaitu penjelajahan alam pikir untuk menambah pengetahuan sebanyak mungkin. Nilai *Creativity* memungkinkan orang tidak puas dengan apa yang telah diketahui, berusaha terus mengembangkan apa yang dimiliki secara optimal.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara pada sembilan guru yang mengajar di kelas 7 C SMP Tarakanita 2 diperoleh kesimpulan bahwa nilai *Creativity* peserta didik masih kurang. 55,6% peserta didik masih perlu dituntun

untuk melakukan eksplorasi hal-hal baru maupun dalam menemukan alternatif penyelesaian masalah. Masih ada peserta didik yang tidak mampu menemukan alternatif penyelesaian masalah, sehingga butuh pendampingan dari teman sebaya maupun guru. Demikian pula tidak semua alternatif penyelesaian masalah merupakan ide orisinal dari peserta didik. Semua guru telah melakukan pengukuran atas nilai *creativity* menggunakan rubrik.

Community menurut Paul B. Horton dan Chaster L. Hunt (Horton & Hunt 2007, 446) adalah suatu kelompok sosial yang memiliki kesadaran akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Menurut Horton dan Hunt, indikator *community* dapat dilihat dari interaksi antar anggota, mempengaruhi perilaku dan sikap, kesadaran dan keterlibatan dalam kelompok dan rasa menjadi bagian. Menurut Pendidikan Karakter Tarakanita, *Community* adalah semangat untuk membangun persaudaraan sejati, kesetaraan, keberbedaan bukan menjadi pemecahbelah melainkan saling memperkaya satu sama lain. Manusia selain sebagai makhluk individu juga merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia perlu menjalin relasi yang seimbang, bukan hanya dengan sesama melainkan juga dengan lingkungan dan alam sekitar.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara pada sembilan guru yang mengajar di kelas 7 C SMP Tarakanita 2 diperoleh kesimpulan bahwa nilai *Community* peserta didik masih kurang. 44,4% peserta didik belum menunjukkan interaksi yang baik mengingat keterbatasan pertemuan tatap muka akibat pandemi, apalagi interaksi yang mampu mempengaruhi perilaku teman sebayanya. Beberapa dari mereka bersikap “cuek” dan mengandalkan teman yang dianggap mempunyai kemampuan lebih. Beberapa peserta didik belum konsisten menunjukkan kesadaran penuh untuk terlibat dalam kegiatan kelompok. Sebagian

besar guru telah melakukan pengukuran atas nilai *community* menggunakan rubrik. Untuk meningkatkan nilai *conviction*, *creativity*, dan *community* maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa memperbaiki masalah-masalah tersebut di atas. Permasalahan dalam nilai *conviction*, *creativity*, dan *community* dapat diperbaiki dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning*. Model pembelajaran *Project-based Learning* merupakan sebuah cara belajar interaktif yang menekankan keaktifan peserta didik dalam merumuskan masalah mendasar, membuat perencanaan proyek, membuat jadwal, melakukan monitoring, menguji hasil, hingga melakukan refleksi dan evaluasi atas proyek yang telah dijalankan. Yoki Ariyana, MT, dkk. (Yoki et al. 2019, 40) mendefinisikan model pembelajaran *Project-based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok atau individu melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. Model pembelajaran *Project-based Learning* dipilih dalam penelitian ini sebagai cara untuk meningkatkan nilai *conviction*, *creativity*, dan *community* pada peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* pada peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 masih kurang.
- 2) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 mengalami kesulitan dalam menunjukkan sikap tidak takut gagal dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 3) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 belum terbiasa mengerjakan tugas

dengan sungguh-sungguh, baik dari aspek prosedur pengerjaan maupun ketepatan waktunya.

- 4) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 mengalami kesulitan dalam mengeksplorasi hal-hal baru.
- 5) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 mengalami kesulitan dalam menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah.
- 6) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain yang dapat mempengaruhi perilaku.
- 7) Peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 belum terbiasa menunjukkan kesadaran penuh untuk terlibat dalam kegiatan kelompok.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah-masalah tersebut di atas serta mengingat batas waktu yang tersedia maka penelitian difokuskan pada:

- 1) Penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* terhadap peningkatan nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community*.
- 2) Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perkembangan nilai *conviction* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?
- 2) Bagaimanakah perkembangan nilai *creativity* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?

- 3) Bagaimanakah perkembangan nilai *community* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk menganalisis:

- 1) Perkembangan nilai *conviction* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Perkembangan nilai *creativity* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 3) Perkembangan nilai *community* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa dijadikan referensi atau acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan peningkatan kompetensi nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* dengan penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran IPA untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan contoh penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di jenjang Sekolah Menengah Pertama.
- 2) Bagi SMP Tarakanita 2, penelitian ini dapat memberikan sebuah wawasan baru tentang model pembelajaran untuk meningkatkan

kompetensi peserta didik dalam nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community*.

- 3) Bagi Yayasan Tarakanita, penelitian ini dapat memberikan sebuah wawasan baru tentang strategi implementasi nilai-nilai Karakter Tarakanita antara lain nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* melalui salah satu model pembelajaran yang distandarkan dalam Kurikulum Cc5 Tarakanita.
- 4) Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community*.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I memuat tentang latar belakang permasalahan bahwa berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara terhadap 9 (sembilan) guru yang mengajar di kelas 7 C SMP Tarakanita 2 pada awal semester genap tahun ajaran 2021/2022 diperoleh fakta bahwa nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan itu diperlukan sebuah tindakan guna meningkatkan nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* dalam diri peserta didik. Pada penelitian ini dipilih penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community*. Tujuan penelitian untuk mengukur perkembangan nilai *conviction* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam; perkembangan nilai *creativity* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam; dan perkembangan nilai *community* dengan menggunakan model pembelajaran *Project-based Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam. Bab I juga berisi tentang manfaat penelitian.

Pada Bab II dijelaskan tentang beberapa teori mengenai variabel yang pada penelitian ini yakni *conviction*, *creativity*, *community*, dan *project-based learning*, definisi dari masing-masing variabel, pentingnya variabel tersebut serta indikator yang akan dipilih sebagai dasar pengukuran pada penelitian ini. Bab II juga menguraikan beberapa penelitian yang telah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi definisi, langkah-langkah dalam PTK serta perencanaan pelaksanaan PTK dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Bab III juga menguraikan tentang subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, latar penelitian, prosedur penelitian serta teknik pengumpulan data.

Bab IV memaparkan hasil penelitian dan pembahasan dari masing-masing siklus yang dilakukan yaitu siklus satu dan dua. Di dalam bab IV ini juga diuraikan tentang tahapan dalam penelitian tindakan kelas yang dimulai dengan tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Bab ini juga menguraikan hasil pengolahan dan analisis data yang menunjukkan tentang dampak penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* terhadap peningkatan nilai *conviction*, nilai *creativity*, dan nilai *community* pada peserta didik kelas 7 C SMP Tarakanita 2.

Bab V berisi tentang kesimpulan penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan pada Bab I. Kesimpulan diambil berdasarkan pengolahan dan analisis data temuan penelitian. Bab V juga berisi saran bagi penelitian lanjutan yang terkait dengan penerapan model pembelajaran *Project-based Learning*.