BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Sebagaimana di jelaskan Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Mujaadilah ayat 11, bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang yang berpendidikan yang berbunyi, yaitu :

... يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya *:". . . Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".*[2]

---

[1] Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), hal. 3

[2] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Al-Jumanatul 'Ali, 2005), hal. 544

Keterangan ayat diatas Surah Al Mujadalah ayat 11 menjelaskan keutamaan orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan. Ayat ini menjelaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Orang beriman adalah orang yang paling mulia dihadapan Allah SWT, dikarenakan kepatuhannya kepada-Nya. Sedangkan orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain karena kemampuannya melakukan atau mengelola sesuatu atau apa saja yang terjadi dalam kehidupan ini. Ini artinya tingkatan orang yang beriman dan berilmu lebih tinggi di banding orang yang tidak Akan tetapi perlu diingat bahwa orang yang beriman, tetapi tidak berilmu, dia akan lemah. Hal ini dikarenakan, salah satu wujud atau bukti sesorang beriman apabila ia dapat melakukan amal saleh / amal yang bermanfaat bagi sesama. Untuk dapat melakukan hal itu diperlukannya Ilmu Pengetahuan. Begitu juga sebaliknya, orang yang berilmu, tetapi tidak beriman, ia akan tersesat. Karena ilmu yang dimiliki bisa jadi tidak untuk kebaikan sesama. Sebab ilmu tanpa didasari iman dapat mengantarkan manusia kearah kebathilan / kesesatan dikarenakan tidak adanya pedoman / arah yang benar. Bukankah pedoman hidup manusia adalah Kitab Suci, yakni Al Qur'an , yang hanya dapat kita pejari serta amalkan melalui keimanan kepada Allah SWT.

Dan dijelaskan juga oleh hadist nabi Muhammad SAW yang berbunyi :

مَنْ اَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ اَرَادَ الْأَخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ اَرَادَهُمِا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ (رَوَاهُ الْبُخَارِى وَمُسْلِمٌ)

"Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu. Barangsipa yang menghendaki kebaikan di akhirat maka dengan ilmu.

Barangsiapa yang menghendaki keduanya maka dengan ilmu" (HR. Bukhori dan Muslim).[3]

Hadist diatas menjelaskan bahwa islam mewajibkan kita menuntut ilmu-ilmu dunia yang memberi manfaat dan berguna untuk menuntut kita dalam hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan kita di dunia, agar tiap-tiap muslim jangan picik dan agar setiap muslim dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang dapat membawa kemajuan bagi penghuni dunia ini dalam batas-batas yang diridhai Allah swt.

Dalam proses pendidikan persekolahan, kegiatan pembelajaran memiliki peran yang amat penting. Pembelajaran adalah aktivitas dalam pendidikan. Proses pembelajaran sebagai pendidikan secara formal melibatkan dua komponen yakni guru dan peserta didik. Keduanya saling berinteraksi aktif dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Sebagai guru, diantara kemampuan dasar yang harus dimiliki adalah dapat mengoptimalisasikan kemampuan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Sementara peserta didik juga harus dapat merespon secara aktif apa yang telah disampaikan oleh guru.

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar sangat tergantung dari guru. Guru atau pendidik adalah salah satu komponen yang termasuk dalam proses belajar mengajar, dengan kata lain bahwa faktor guru ikut serta mempengaruhi proses interaksi belajar mengajar sekaligus menentukan hasil yang akan dicapai anak didik.[4]

---

[3] Muhammad Imam, *Shahih Al Bukhari*, (Jakarta: Pustaka Sunnah, 2012)
[4]Akmal Hawi, *Kompetensi Guru PAI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006) hal. 33

Pada pendidikan formal di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi suatu pendidikan, khususnya pada pelajaran PKN. Faktor siswa, guru, kurikulum, fasilitas, manejemen dan lingkungan semuanya terpadu bersama-sama dalam menentukan kualitas outputnya. PKN (pendidikan kewarganegaraan) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, soio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Proses belajar mengajar secara formal dapat diperoleh dalam suatu lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri seseorang secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran dalam (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan sejenisnya) dan fasilitas (proyektor *overhead,* video, radio, televisi, computer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Peranan guru akan mengalami perubahan dari tokoh yang menyampaikan informasi menjadi orang yang memberi bimbingan dan bantuan kepada setiap siswa secara individual. Untuk menjalankan pengajaran individual guru harus memperdalam pengetahuan dan keterampilan tentang: cara-cara mengajar yang

terbuka baginya. Dalam hal ini guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini, juga didukung oleh pendapat beberapa tokoh pendidikan. Achsin[5]berpendapat bahwa " Teknologi atau media bukan sekedar benda, alat, atau bahan perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi atau manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu". Hamalik[6] menyatakan bahwa"pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa", oleh sebab itu, dengan terangkatnya sebuah media pembelajaran yang difokuskan langsung pada sejumlah sumber yang berbasis buku, visual, dan pemanfaatan perpustakaan secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu, agar siswa mengetahui langsung pada sebuah kejadian atau realita yang sebenarnya, supaya siswa lebih mengerti dan lebih paham pada kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru MI Watoniyah Palembang, diperoleh informasi bahwa kreativitas belajar pkn siswa kelas IV masih banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Pkn dikelas. Hal ini dapat dibuktikan dari kurangnya kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN dan kurangnya pemahan siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru kelas.

---

[5] Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* . Jakarta :Raja Grafindo Persada :5
[6]Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* . Jakarta :Raja Grafindo Persada :19

Satu upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah menerapkan pendekatan *Resource Based Learning.* Resource Based Learning adalah suatu pembelajaran yang menghadapkan siswa dengan satu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan yang bertalian dengan sumber belajar, berbeda dengan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penulis merumuskan masalah tersebut melalui suatu kegiatan penelitian yang berjudul"**Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang"**

B. Permasalahan

I. Identifikasi Masalah

Dari hasil penelitian penulis pada tanggal 2 September 2015, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pendekatan *Resource Based Learning*. Yaitu:

1. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang
2. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang

Dari beberapa permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang".

A. Batasan Masalah

Pada pembatasan ini penulis membatasi permasalahan pengaruh pendekatan *resource based learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

a. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Sebelum menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang?
b. Bagaimana Hasil belajar siswa sesudah menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang?
c. Bagaimana Pengaruh Pendekatan *Resource Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian adalah:
    a. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Sebelum menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang.
    b. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang.

c. Pengaruh Pendekatan *Resource Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV pada mata pelajaran PKN di madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan secara Teoritis

Untuk mengetahui hasil siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN MI dengan menggunakan pendekatan *Resource Based Learning*

b. Kegunaan secara praktis

1. Sebagai pedoman bagi sekolah, untuk mengetahui kreativitas belajar siswanya.
2. Sebagai masukan bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKN

D. Kajian Pustaka

Sehubungan dengan adanya ide dan gagasan penulis tentang judul skripsi yang diajukan **"Pengaruh Pendekatan *Resource Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Di Mi Wathoniyah Palembang"**

Sebagai bahan pertimbangan maka kajian pustaka ini peneliti akan menyebutkan beberapa skripsi yang telah disusun oleh mahasiswa sebelumnya, guna untuk membantu peneliti dalam penelitian skripsi kali ini. Adapun skripsi tersebut:

Fitri Andriana Rapani Asmaul Khair, dalam skripsinya Pendekatan Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan resource based learning di kelas IV SD Negeri 4 bumi Jawa Batanghari Nuban Lampung Timur .

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tiga siklus melalui empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan soal-soal tes. Data yang terkumpul di analisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis menunjukan bahwa pendekatan *Resorce Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan dengan penelitian diatas yakni sama-sama menerapkan pendekatan Resource Based Learning. Perbedaan penelitian diatas mengenai pendekatan Resource Based Learning dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa di SD NEGERI 4 Bumi Jawa Batanghari Lampung. sedangkan penelitian yang akan saya teliti yaitu pengaruh pembelajaran dengan pendekatan Resource Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKN kelas IV.[7]

Selanjutnya, skripsi dari Melisa Rahayu. Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X sma tri sukses natar

[1]Fitri Andriana Rapani Asmaul Khair, " *Pendekatan Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu".* Mahasiswa fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Ilmu Pendidikan. (Lampung : Journal Universitas Negeri Lampung, 2014)., http://download.portalgaruda.org/article.php?article=288720&val=7239&title=

tahun ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan penedekatan resource based learning terhadap hasil belajar kognitif siwa pada mata pelajaran sejarah kelas x sma Tri Sukses Natar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian adalah pre test-postest control group design. Popolasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x SMA Tri Sukses Natar tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 206 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik random sampling dengan cara acak dan pengundian, sehingga kelas X6 dan X7 terpilih sebagai sampel. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data nilai posttest berdistribusi normal dan bervarians sama (homogen), sehingga uji analisis persamaan atau perbandingan rata-rata menggunakan uji-t. hitung data nilai posttest siswa dengan menggunakan uji statistic uji-t diperoleh bahwa nilai t_{hitung} = 2,01 > t_{tabel} = 1,67 sehingga Ho ditolak.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pendekatan resource based learning. penelitian diatas lebih menekankan kepada pengaruh pendekatan resource based learning terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas x sma tri sukse natar. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan adalah pengaruh pembelajaran dengan pendekatan Resource Based Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKN kelas IV. [8]

[8] Melisa Rahayu." Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X sma tri sukses natar tahun ajaran 2013/2014". Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial program studi Pendidikan Sejarah. (Lampung: Journal Universitas Lampung, 2014). http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/4671, 26 mei 2015 . pkl 19:07 WIB.

Eka Dian Purwati Nim: A54E111008, dalam skripsinya Meningkatkan Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran PKN Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi Role Playing. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III dan guru SDN 03 Jatiroto Pati pada tanggal 29 September sampai 7 Oktober 2014. Tahapan penelitian terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus, siklus pertama dan siklus kedua dilakukan masing-masing dua kali pertemuan. Subyeknya adalah siswa kelas III SDN 03 Jatiroto Pati yang berjumlah 20 siswa dan obyeknya adalah kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi Role Playing. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Indikator kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: (1) keberanian terbuka menerima pengalaman baru; (2) keaktifan melaksanakan proses pembelajaran; (3) inovatis dalam menemukan ide-ide baru; (4) berfikir kritis karena rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreatifitas belajar siswa kelas III SDN 03 Jatiroto setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi Role Playing. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra

siklus diketahui kreatifitas belajar siswa rendah dengan presentase masih di bawah 50%.Pada siklus I terdapat kreatifitas belajar siswa sedikit meningkat pada tahap sedang dengan nilai presentase sudah di atas 50% yaitu 60%, kreatifitas belajar siswa padasiklus II mengalami peningkatan yang baik dengan presentase 80% ini sudah bisa dikategorikan sangat baik. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran Role Playing.

Persamaan dengan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang kreativitas belajar pada mata pelajaran PKN. Perbedaan dengan penelitian diatas meniliti dengan Meningkatkan Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran PKN Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan adalah Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN kelas IV.[9]

Rostin Sunge, sripsinya yang berjudul. Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan model pembelajaran Make a Matchdapat meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Marisa." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran make a matchpada mata pelajaran PKn di

[9] Eka Dian Purwati Nim: A54E111008, "dalam skripsinya Meningkatkan Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran PKN Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III". Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan PSKGJ PGSD UMS. (Surakarta: Journal Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2014). http://jurnal.fkip pgsd muhamadiyah surakarta 09 juni 2015 . pkl 19:07 WIB.

kelas X TKJ SMK Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Denganteknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari tahap awal, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran make a match mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Hasil analisis pada observasi awal menunjukan bahwa jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar baik terhadap materi PKn yaitu sebanyak 10 siswa (32.26%). Pada pelaksanaan kegiatan siklus I hal tersebut mengalami peningkatan menjadi 19 siswa (61.29%). Sedangkan pada siklus yang ke II mengalami peningkatan menjadi 27 siswa (87.10%).

Persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti Mata Pelajaran PKN. Perbedaan dengan penelitian diatas Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti adalah Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV.[10]

[10]Rostin Sunge, sripsinya yang berjudul. Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Marisa Kabupaten Pohuwato ". Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Ilmu Sosial . (Gorontalo: Journal Universitas Negeri Gorontalo, 2014) http://eprints.ung.ac.id/id/eprint/1948. 09 juni 2015 . pkl 19:04 WIB.

Yuana Yennita, skripsinya yang berjudul. Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TPS Pada Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TPS dapat meningkatkan kreativitas belajarar siswa pada mata pelajaran PKn dikelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Subjek dalam penelitian tidakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 42 orang yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 26 peserta didik perempuan di SD Negeri 106161 Laut Dendang.

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe TPS dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TPS di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 2x pertemuan.

Dalam setiap siklus dilakukan melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket dan observasi. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu mengamati proses pembelajaran awal siswa atau prasiklus yang bertujuan selain untuk mengetahui kreativitas belajar siswa juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas belajar siswa dan angket kreativitas belajar siswa dengan indikator : memiliki keterampilan berpikir lancar, fleksibel, orisinal, mengelaborasi, menilai, memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang, berani mengambil resiko, dan memiliki rasa menghargai. Berdasarkan analisis data observasi pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh 7 orang memiliki kreativitas belajar baik (16,66%), 1 orang memiliki kreativitas belajar cukup (2,3%), 7 orang memiliki kreativitas belajar kurang (16,66%), 27 orang memiliki kreativitas belajar sangat kurang (64,28%). Pada siklus 1 pertemuan ke 2 mengalami perubahan yaitu : 6 orang memiliki kreativitas belajar sangat baik (14,28%), 15 orang memiliki kreativitas belajar baik (23,80%), 19 orang memiliki kreativitas belajar cukup (45,23%), 2 orang memiliki kreativitas belajar kurang (19,04%).

Pada siklus 2 pertemuan ke 1 persentase kreativitas belajar siswa semakin meningkat dan sesuai dengan persentase yang ingin dicapai pada tingkat kreativitas belajar siswa, yaitu : 11 orang memiliki kreativitas belajar sangat baik (26,19%), 25 orang memiliki kreativitas belajar baik (59,23%), 4 orang memiliki kreativitas belajar cukup (9,52%), 2 orang memiliki kreativitas belajar kurang (4,76%). Dan pada siklus 2 pertemuan ke 2 presentase kreativitas belajar siswa sangat meningkat dan sesuai dengan presentase yang ingin dicapai pada tingkat kreativitas belajar siswa yaitu : 31 orang siswa memiliki kreativitas belajar kriteria sangat baik (73,80%),10 orang siswa memiliki kreativitas belajar baik (23,80%), dan 1 orang memperoleh kriteria cukup (2,38%) Sedangkat berdasarkan analisis data yang diperoleh dari angket pada siklus I adalah : 22 orang memiliki

kreativitas belajar baik (52,83%), 17 orang memiliki kreativitas belajar cukup (40,47%), 3 orang memiliki kreativitas belajar kurang(7,14%). Dan pada siklus II diperoleh :38orang memiliki kreativitas belajar baik dan sangat baik (90,47%), 4 orang memiliki kreativitas belajar cukup (9,52%).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerpa model pembelajaran cooperative learning dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dndang.Oleh karena itu, model pembelajaran cooperative learning tipe TPS dapat diterapkan sebagai salah satu alternatife dalam meningkatakan kreativitas belajar siswa. Persamaan dengan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang Kreativitas Belajar Siswa. Perbedaan dengan penelitian diatas adalah Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TPS Pada Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti adalah Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKN.

Jadi dari kajian pustaka diatas lebih kepada Jadi dari tinjauan pustaka diatas variabel X lebih kepada pengaruh pendekatan resource based learning terhadap hasil belajar siswa dari berbagai sekolah dan untuk variabel Y tinjauan pustaka diatas lebih menekankan pada kreativitas belajar siswa dengan hubungan tentang mata pelajaran. Pada skripsi ini penulis mencoba menulis penelitian tentang **Pengaruh Pembelajaran dengan Pendekatan Resource Based Learning**

terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV pada mata pelajaran PKNdi Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang.

E. Kerangka Teori

1. Pengertian Pendekatan Resource Based Learning

Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Menurut Nasution Resource Based Learning (RBL) adalah proses pembelajaran yang langsung menghadapkan peserta didik dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan yang bertalian dengan itu, jadi bukan dengan cara yang konvensional di mana guru menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik.

Dalam model Resource Based Learning (RBL), guru bukan merupakan sumber belajar satu satunya. Peserta didik dapat belajar dalam kelas, dalam laboratorium, dalam ruang perpustakaan, dalam ruang sumber belajar yang khusus atau bahkan di luar sekolah, bila ia mempelajari lingkungan berhubungan dengan tugas atau masalah tertentu.

Belajar berdasarkan sumber atau *resource based learning*, bukan sesuatu yang berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan sejumlah perubahan-perubahan yang mempengaruhi pembinaan kurikulum. Perubahan perubahan itu mengenai:

1) Perubahan dalam sifat dan pola ilmu pengetahuan manusia.

2) Perubahan dalam masyarakat dan tafsiran kita tentang tuntutannya.

3) Perubahan tentang pengertian kita tentang anak dan caranya belajar.

4) Perubahan dalam media komunikasi.

Ciri-ciri belajar berdasarkan sumber (*resource based learning*), yaitu:

1) Memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran termasuk alat alat audio visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber sumber yang tersedia.

2) Berusaha memberi pengertian kepada peserta didik tentang luas dan aneka ragamnya sumber sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.

3) Berhasrat untuk mengganti pasivitas peserta didik dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikannya.

4) Berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, metode kerja, dan medium komunikasi yang berbeda sekali dengan cara konvensional.

5) Memberi kesepatan kepada peserta didik untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing masing.

6) Lebih flexibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.

7) Berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri peserta didik dalam hal belajar.

2. Tujuan Pendekatan Resource Based Learning

Tujuan dari pendekatan Resource Based Learning adalah sebagai berikut :

1. Memupuk bakat siswa yang terpendam
2. Memungkinkan sumber-sumber belajar yang memungkinkan pembelajaran berlangsung sepanjang tahun dan menyeimbangkannya antara keterampilan dan pengetahuan
3. Siswa dapat belajar sesuai dengan kondisinya tanpa merasa cemas dan merasakan suasana persaingan

3. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Resource Based Learning

Kelebihan dari Pendekatan Resource Based Learning adalah :

1) Kelebihan Resource Based Learning

Menurut Evelin dan Hartina Nara, belajar berbasis aneka sumber (resource based learning) dapat memberikan keuntungan bagi siswa sebagai berikut:

a) Memungkinkan untuk menemukan bakat terpendam pada diri seseorang yang selama ini tidak tampak. Tidak saja pada masa sekolah, tapi perkembangan terus berlanjut sepanjang hidup, memungkinkan perluasan wawasan dan harapan.

b) Dengan menggunakan sumber belajar, memungkinkan pembelajaran berlangsung terus menerus dan belajar menjadi mudah diserap dan lebih siap diterapkan. Keterampilan dan pengetahuan meningkat secara bersamaan.

c) Seseorang dapat belajar sesuai dengan kecepatannya, sesuai dengan waktuya sendiri dan tanpa rasa takut akan persaingan atau adanya orang lain (big brother) yang mengawasi.

2). Adapun kekurangan dari metode takrir adalah :

a) Menuntut kemampuan dan kreatifitas siswa dan guru.

b) Menuntut persiapan pembelajaran yang matang dari seorang guru.

4. Pengertian Hasil belajar siswa

a. Pengetian

Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh dari kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk) atau membuat kombinasi baru berdasarkan fakta, data, informasi atau unsur – unsur yang ada. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungan dari unsur-unsur yang ada[11]. Misalnya orang menemukan "rujak-mie" atau "sepatu roda" yang menggabungkan rujak dengan mie, sepatu dengan roda, adalah orang yang kreatif. Kreativitas dapat juga berarti proses berpikir, yaitu proses memikirkan berbagai gagasan untuk memecahkan suatu masalah.

Bruck dkk. (1980) menguraikan karakteristik orang yang kreatif adalah sebagai berikut :

a. Dia memiliki kesadaran sensori. Artinya dia sensitif kepada keindahan, kecantikan dan memiliki daya imajinasi yang tinggi.

[11] Conny Semiawan dkk. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah* , Jakarta : Gramedia Pustaka.

b. Independen, asertif dan mampu mempengaruhi orang lain, *constructive, non conforminity,* inovatif, kekuatan ego untuk menciptakan sendiri (tanpa konsesnsus kelompok). Orang yang kreatif menunjukkan banyak usaha, aspiratif, inisiatif, tidak konvesional, ego dan motivasinya tinggi. Orang yang tidak kreatif menunjukkan perilaku pemalu, lemah, *submissive* (mudah tunduk) dan tidak berdaya.

F. Variabel dan Definisi Operasional

I. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok, yaitu pendekatan Resource Based Learning dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sebagai variabel pengaruh dan Kreativitas Belajar Siswa sebagai variabel terpengaruh. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada sketsa berikut:

II. Definisi Operasional

Pendekatan Resorce Based Learning maksudnya adalah Menurut Nasution Resource Based Learning (RBL) adalah proses pembelajaran yang langsung menghadapkan peserta didik dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan yang bertalian dengan itu, jadi bukan dengan cara yang konvensional di mana guru menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik.

Hasil Belajar Siswa yang dimaksud adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk) atau membuat kombinasi baru berdasarkan fakta, data, informasi atau unsur – unsur yang ada. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungan dari unsur-unsur yang ada (Conny Semiawan dkk., 1987). Misalnya orang menemukan "rujak-mie" atau "sepatu roda" yang menggabungkan rujak dengan mie, sepatu dengan roda, adalah orang yang kreatif. Kreativitas dapat juga berarti proses berpikir, yaitu proses memikirkan berbagai gagasan untuk memecahkan suatu masalah.

G. Hipotesa Penelitian

Hipotesis berasal dari dua penggala kata, "hypo" yang artinya dibawah dan " thesa" yang artinya kebenaran. Jadi, hipotesis secara etimologi artinya kebenaran yang masih diragukan. Hipotesis dapat diatikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul. [12]

Adapun hepotesa penelitian ini adalah:

H_a: Ada pengaruh yang signifikan antara pendekatan Resource Based Learning terhadap hasil belajar siswa dikelas IV pada Mata Pelajaran PKN di MI Wathoniyah Palembang.

H_O: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan pendekatan resource based learning terhadaphasil belajar siswa kelas IV pada pada mata pelajaran PKN di MI Wathoniyah Palembang

A. Metodologi Penelitian

[12] Nasition, *Berbagai pendekatan dalam proses Belajar dan Mengajar ,* (Jakarta: CV Bumi Aksara, 2011) hlm. 18

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang berbentuk design eksperimen. Didalam penelitian ada beberapa jenis desain eksperimen, akan tetapi disini penulis menggunakan desain One Group Pretest-posttes design atau desain prates-pascates satu kelompok. Dalam desain model penelitian ini, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.[13]

Kelompok	**Prates**	**Perlakuan**	**Pascates**
A	**0**	**X^1**	**0**

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif deskriptif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang dinyatakan dengan angka-angka hasil dari perhitungan atau pengukuran dari *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan oleh responden. Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi data ini meliputi tentang pendekatan resource based learning dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, Kreativitas belajar siswa MI Watoniyah Palembang. Jumlah guru, pegawai, siswa dari kelas I – VI sarana dan prasarana, seperti local belajar, masjid, meja dan kursi siswa, meja dan kursi guru, papan tulis, buku perpustakaan.

[13] Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 208-20

b.Sumber Data

Data yang diperlukan di atas dapat bersumber dari skunder dan primer. Sumber primer adalah siswa MI Watoniyah Palembang yang menjadi obyek penelitian. Sedangkan sumber data skunder adalah kepala sekolah, guru tenaga administrasi, buku-buku/literatur, dan dokumentasi sekolah yang berhubungan dengan masalah penelitian ini.

H. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV madrasah ibtidaiyah watoniyah Palembang berjumlah 63 orang. Seluruh anggota populasi (siswa) tidak mungkin dijadikan obyek penelitian karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu diperlukan sampel dengan teknik Probability Sampling. Teknik Probability Sampling yang digunakan adalah Cluster Random Sampling. Yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang bukan didasarkan pada individual tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subjek yang secara alami berkumpul.

Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA Yang berjumlah 28 orang responden. Teknik pengambilan sampel dengan undian yang berpedoman dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang meyatakan, bahwa “Jika subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua,

sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, dan jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih. [14]

Tabel 1.1

Rincian Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Pria	Wanita	Jumlah
1	IVA	12	16	
Jumlah Total		12	16	28

I. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan sebagaimana tersebut diatas diperoleh dengan Metode:

a. Metode Observasi

Metode ini diperlukan untuk mengadakan pengamatan secara langsung ketempat lokasi penelitian, seperti metode mengajar guru di MI Watoniyah Palembang, hasil siswa di MI Watoniyah Palembang.

b. Metode Tes

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa dengan cara memberikan serangkaian soal sebelum pretest dan sesudah posttest kepada 28 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Watoniyah Palembang.

[14] Suharsimi Arikonto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) hal 120

Soal yang dibuat dalam bentuk pilgan yang berjumlah 20 soal untuk meningkatkan kretivitas dan semangat belajar siswa.

c. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah MI Watoniyah Palembang, keadaan guru dan tenaga administrasi, keadaan sarana dan prasarana, dan keadaan siswa.

II. Teknik Analisis Data

Terlebih dahulu data dikumpulkan, kemudian direkapitulasi, selanjutnya di analisis dengan statistik, yaitu standar deviasi dan TSR . Untuk menganalisis pengaruh antar variabel mempergunakan rumus *Tes t*:

$$T_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

a. $\sum D$ = Jumlah Beda /selisih antara skor Variabel I (Variabel X) dan Skor Variabel II (Variabel Y), dan D dapat diperoleh dengan rumus:

$$D = X - Y$$

N = Number of Case = Jumlah Subjek yang kita teliti.

b. M_D = *Mean* of *Difference* = Nilai rata-rata Hitung dari Beda/Selisih antara sekor Variabel I dan Sekor Variabel II,

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

c. SD_D = Deviasi Standar dari Perbedaan antara Skor Variabel I dan Skor Variabel II, yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

N = Number of Case

a. SE_{MD}= Standard Error (Standar Kesesatan) dari Mean of Difference yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}.$$

b. T_0 = Mencari t_0 dengan menggunakan rumus:[15]

$$T_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

I. Sistematika Pembahasan

Dalam proposal ini peneliti bermaksud untuk membahas tentang .Pengaruh Pembelajaran dengan Pendekatan Resource Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV di MI Watoniyah Palembang. Oleh karena itu untuk mempermudah pembaca maka peneliti menyususn sistematika pembahasannya sebagai berikut:

[15] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997),hlm. 306

Bab Pertama: Pendahuluaan. Yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode logi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua: Pendekatan Resource Based Learning tentang pengaruh pembelajaran dengan pendekatan Resource Based Learning, pengertian pendekatan Resource Based Learning, tujuan, manfa'at serta kelebihan dan kekurangan pendekatan Resource Based Learning.

Bab Ketiga: Gambaran umum dan Profil MI Watoniyah Palembang, meliputi letak geoggrafisnya, sejarah berdirinya, jumlah siswa, jumlah guru, maupun sarana dan prasarana yang ada di MI Watoniyah dan kurikulum.

Bab Empat: Dalam bab ini berisiskan analisa data, hasil penelitian mengenai pengaruh pendekatan Resource Based Learning, (Studi kasus kelas IV MI Watoniyah Palembang)

Bab Lima: Penutup yang berisi tenteng kesimpulan, saran dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Al-Jumanatul 'Ali, 2005)

Abdullah, Faizal. 2008. *Bakat dan Kreativitas* (Palembang: Noer Fikri Offset)

Ali, Muhammad Dan Asrori, Muhammad. 2014. *Psikologi Remaja.* (Jakarta: Bumi Aksara)

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997) hal 207

Arikonto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta)

Hawi, Akmal.2006. *Kompetensi Guru PAI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press)

http://nurainihaas.blogspot.com/2009/12/makalah-belajar-berbasis-aneka sumber.html. Diakses 09 Mei 2015

Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* (Jakarta: Rineka Cipta)

Nasution, S. *berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar.* (Jakarta:Bumi Aksara)

Rusmaini. 2011. *Ilmu Pendidikan* (Palembang: CV. Grafika Telindo)

Sagala, Syaiful. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* (Bandung: Alfabeta)

Semiawan, Conny dkk. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah* , (Jakarta : Gramedia Pustaka)

Sireger, Eveline Dan Nara, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* (Bogor: Ghalia Indonesia)

Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* (Jakarta: Rineka Cipta)

Supardi. 2013. *Sekolah Efektif.* (Jakarta: Rajawali Pers)

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* . (Jakarta:Kencana Prenada Media Group)

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2011