

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era abad ke-21 keterampilan menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan untuk mendukung keberhasilan individu. *Partnership for 21st Century skill* mengidentifikasi empat keterampilan utama yang dikenal dengan istilah 4C berpikir kritis (*Critical Thinking*), kemampuan komunikasi (*Communication Skill*), kerja sama atau kolaborasi (*Colaboration*), dan kreativitas serta inovasi (*Creativity and Innovation*). Keempat keterampilan ini dianggap sebagai elemen terpenting yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Pada 4C ini bukan hanya sekedar keterampilan tetapi juga menjadi landasan dan kunci bagi pembelajaran sepanjang hayat. Dengan memiliki kemampuan ini siswa dapat berpikir logis dan analitis, berkomunikasi dengan jelas, bekerja sama dengan efektif, dan menciptakan ide-ide baru yang inovatif. Keterampilan ini tidak hanya membantu siswa agar lebih siap menghadapi perubahan tetapi juga lebih kompeten dalam menciptakan solusi kreatif untuk masalah-masalah yang kompleks (Maulidah, 2021).

Perkembangan Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam model, metode dan pendekatan pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek, 2022) menegaskan bahwa guru perlu menguasai keterampilan abad ke-21 serta terus mengasah dan meningkatkan kemampuan siswa. Langkah ini bertujuan untuk menghadapi tantangan global sekaligus mempersiapkan siswa menjadi warga negara dunia yang bertanggung jawab, tidak hanya mengandalkan empat keterampilan utama 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*) kecakapan abad ke-21 juga mengintegrasikan dua nilai tambahan yaitu karakter (*caracter*) dan kewarganegaraan (*Citizenship*). Kedua aspek ini melengkapi kompetensi yang kemudian dikenal sebagai 6C dan memberikan landasan penting bagi siswa untuk menjadi individu yang

bermoral dan sadar akan peran mereka dalam masyarakat selain itu penerapan 6C menekankan pendidikan yang lebih humanis berfokus pada nilai-nilai karakter dan pemahaman sosial dibandingkan hanya penguasaan materi pembelajaran. Sebagai bagian dari kecakapan abad ke-21 kreativitas memerankan peran penting dalam pengembangan diri siswa. Kreativitas tidak hanya sebatas menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan kemampuan mengaplikasikan inovasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun menariknya di tengah gempurnya digitalisasi pada era abad ke-21 ini yang semakin intensif. Swedia negara dengan sistem pendidikan yang maju mengambil langkah dengan kembali mengedepankan proses pembelajaran menggunakan media konkret dan buku dalam pembelajarannya, karena relitanya di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa justru sering terhambat karena terlalu menekankan aspek digital. Swedia yang selama ini dikenal sebagai pelopor pendidikan berbasis digital sekarang berbalik arah dengan kembali menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media konkret, ini disebabkan karena menurut guru-guru di Swedia mengamati bahwa siswa menjadi lebih fokus, imajinatif, dan terlibat secara emosional ketika tidak terlalu bergantung pada layar, gerakan menulis tangan atau menggambar ternyata jauh lebih menghidupkan daya cipta anak dibandingkan hanya mengetik dan menatap monitor (Jocelyn Gecker, 2023). Integrasi dalam keterampilan menulis dalam berbagai mata pelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa, karena memberi kesempatan bagi siswa untuk benar-benar mencerna dan memahami informasi yang mereka pelajari, dengan menulis siswa tidak hanya sekedar memindahkan informasi tetapi juga melakukan refleksi mendalam mengenai materi yang diajarkan (Sturk, 2023).

Hal ini tertuang pada UU sisdiknas nomor 20 tahun 2003 yang menekankan pentingnya mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, pasal 3 sisdiknas yang menetapkan tujuan Pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung

jawab dengan itu salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan adalah kreativitas pendidikan diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengembangkan potensi mereka sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Rohamah et al., 2021). Namun kreativitas juga tidak berarti harus menciptakan hal-hal yang baru cukup dengan menggabungkan ide-ide yang sudah ada dan mengolahnnya menjadi sesuatu yang berbeda dan lebih bermakna dari sebelumnya, kreativitas seseorang dapat dilihat dari Tindakan atau aktivitas yang menunjukkan berpikir kreatif yang artinya kreativitas tumbuh dari kemampuan untuk berpikir secara kreatif (Susiloningsih et al., 2022). Berpikir kreatif pada dasarnya kemampuan seseorang mengeksplorasi ide-ide baru dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, kemampuan berpikir kreatif ini membantu untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang tak terpikirkan sebelumnya kemampuan berpikir kreatif secara umum berpikir kreatif dapat dipahami dalam dua cara: pertama sebagai sebuah proses berpikir yang mendasari munculnya kreativitas, kedua sebagai sifat seseorang yang kreatif (Apsoh et al., 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas ini menjadi hal penting karena mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri,

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya terdapat empat aspek keterampilan utama yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap peran memiliki peran penting dalam membantu siswa berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan (Botty, 2018). Bahasa adalah bagian dari kehidupan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengekspresikan kreativitas, sejak lahir manusia sudah memiliki kemampuan berbahasa kemampuan ini terus berkembang melalui pembelajaran sehari-hari dan juga melalui media komunikasi (Laila, 2022). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi iklan, materi ini merupakan gabungan antara pesan dan promosi barang atau jasa yang ditunjukkan kepada beberapa orang melalui media tertentu, secara sederhana iklan adalah bentuk informasi yang

menawarkan barang atau jasa dengan bertujuan untuk membujuk, mengajak, atau menarik perhatian orang banyak (Puspitaningrum et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru wali kelas V SD Negeri 1 Purwawinangun yaitu oleh Bapak Muhamad Awaludin, S.Pd bahwa *“Memang kurang kreativitas anak pada saat ini lalu pelajaran Bahasa Indonesia yang membuat anak bosan belum lagi pelajarannya selesai istirahat atau habis olahraga, jadi pada saat mata pelajaran Bahasa Indonesia membuat anak ngantuk dan kurang bersemangat yang membuat anak menjadi tidak memperhatikan saat proses belajar dengan begitu hasil belajar siswanya kurang termasuk kreativitasnya juga terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.”* dapat diketahui bahwa kreativitas siswa di kelas V masih rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dikarenakan sebagian besar siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan Pelajaran yang monoton dan membosankan. Permasalahan tersebut juga didukung dengan data terakhir pencapaian hasil tes formatif evaluasi belajar siswa kelas VA dan VB SD Negeri 1 Purwawinangun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu:

Tabel 1. 1 Hasil Tes Formatif Evaluasi Siswa

No	Kelas	Nilai $\leq$ 70	Nilai $\geq$ 70	Jumlah siswa
1.	VA	19	4	23
2.	VB	17	4	21
Jumlah		36	8	44
Jumlah Presentase		81,2%	18,8%	100%

Sumber: Hasil evaluasi di kelas V SDN 1 Purwawinangun

Kreativitas siswa dalam belajar berpengaruh cukup besar terhadap hasil pembelajaran yang mereka capai. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas siswa, maka semakin luas pula kemampuan mereka dalam memahami materi yang dipahami dengan begitu hasil belajar siswa juga

meningkat (Wiyono, 2018). Sesuai dengan tabel 1.1 dinyatakan bahwa hasil dari tes evaluasi formatif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah sehingga kreativitasnya yang dimiliki siswa juga rendah, namun guru lebih banyak menggunakan model *teacher centered* seperti model *Direct Intruction*, model ini sering menggunakan metode ceramah yang membuat siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat, metode tersebut dapat menyulitkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Permasalahan yang lainnya pada saat proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan suatu model pembelajaran yang berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar dan kurangnya kreativitas siswa.

Berdasarkan permasalahan berikut perlu adanya solusi dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan berpikir kreatif dan kreativitas siswa. Adapun model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menghasilkan suatu produk terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan begitu diharapkan adanya pembelajaran berbasis proyek ini kreativitas siswa menjadi meningkat.

Pendidikan dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang kompetitif dan mampu mengikuti perkembangan zaman kurikulum saat ini mengarahkan guru untuk menggunakan model pembelajaran yang moderen. Belajar tidak lagi hanya menghafal atau memahami materi tetapi juga melatih siswa menerapkan pengetahuan mereka ke dalam kehidupan nyata oleh karena itu metode dan model pembelajaran harus bisa memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kemampuan mereka, salah satu metode yang cocok adalah *Project Based Learning* (PJBL) (Sukmana & Amalia, 2021).

Model *Project Based Learning* (PJBL) adalah metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses menghasilkan sebuah proyek. Model ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk mengambil keputusan, seperti memilih topik, melakukan penelitian dan menyelesaikan

proyek tertentu. Hal ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajaran (R. T. Sari & Angreni, 2018).

Project Based Learning ini mendukung pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang komperhensif yang dapat mengikut sertakan siswa aktif dalam proses pembelajaran. *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan mendalami materi yang telah diajarkan dengan cara bermakna bagi mereka. Melalui eksperimen secara kolaboratif yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar tetapi juga membantu mereka mengembangkan kreativitas dengan demikian pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak lagi berlangsung satu arah (Sakwati Abidin et al., 2023).

Berdasarkan yang uraian diatas maka dari itu pentingnya penerapan model pembelajaran yang merangsang siswa agar lebih kreatif termasuk dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, dengan demikian peneliti mengambil model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa terlebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembuatan iklan yang dijadikan pertimbangan dalam memberikan solusi terhadap permasalahan kurangnya kreativitas siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Purwawinangun melalui penelitian dengan judul “ Pengaruh Penerapan *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Berpikir Kreatif dan Kreativitas Siswa” (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Iklan di Kelas V SDN 1 Purwawinangun).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang cenderung *teacher centered*

3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar dan kurangnya kreativitas siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih efektif dan efisien, maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Penilaian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Purwawinangun dan difokuskan hanya di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Model Pembelajaran yang digunakan difokuskan pada model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Kreativitas siswa dalam penelitian ini difokuskan berdasarkan hasil berfikir kreatif dan produk kreatif yang dihasilkan siswa pada saat pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini menekankan pada kreativitas siswa yang dilihat dari hasil berpikir kreatif dan produk kreatif yang dihasilkan selama proses pembelajaran, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan kelas yang menggunakan *model Direct Intruction*?
2. Apakah terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan kelas yang menggunakan *model Direct Intruction*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini difokuskan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu aspek kreativitas siswa digunakan sebagai data tambahan yang berfungsi untuk

memperkuat hasil temuan khususnya pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan begitu tujuannya yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas yang menggunakan model *Direct Intruction*.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL), dengan kelas yang menggunakan model *Direct Intruction*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai tersebut, maka peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memperluas wawasan tentang bagaimana model pembelajaran *Project Based Learning* ini dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa. Hasilnya juga dapat menjadi sumber ide atau referensi untuk pembaca mengenai dengan metode belajar inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk membuat proses belajar lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif, dan menjadi acuan bahwa model *Project Based Learning* ini dapat menjadi solusi praktis agar siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi belajar, mampu berpikir kreatif, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah atau membuat proyek, selain itu pembelajaran menjadi lebih menarik karena melibatkan pengalaman nyata.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia dan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Penelitian ini juga memberikan peluang untuk studi lanjutan terkait efektivitas menggunakan model ini dalam meningkatkan kreativitas siswa di berbagai jenjang pendidikan.