BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini terus berkembang sejalan dengan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif dan mandiri. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menekankan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif serta mengembangkan kreativitasnya. Dalam konteks tersebut, pendidikan abad ke-21 menempatkan keterampilan berpikir kreatif sebagai salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan global dan perkembangan teknologi yang pesat (Sartini, 2022).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai salah satu inovasi terbaru dari kementrian pendidikan dan kebudayaan. Kurikulum ini secara fundamental menggeser paradigma dari pengajaran yang kaku menjadi pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada siswa, dengan memberikan otonomi yang lebih luas kepada guru dan sekolah untuk merancang pembelajaran yang relevan dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mendorong pengembangan pola pikir yang kreatif dan inovatif dalam setiap jenjang pendidikan guna membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 (Iyanda et al., 2025).

Implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan dengan menekankan proses yang selaras dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa. Kurikulum ini secara ideal memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada setiap anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai minat serta bakat unik mereka. Salah satu perubahan signifikan dalam kurikulum merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial). Pembelajaran IPAS dilaksanakan secara nyata. Pembelajaran yang lebih luas dan lebih nyata ada pada kurikulum merdeka, siswa juga didorong dengan pengerjaan secara berkelompok. Dalam konteks ini, memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, diantaranya keterampilan berpikir kreatif (Handayani, 2023).

Keterampilan berpikir kreatif memiliki signifikansi yang besar dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk dapat menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi yang inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan (Melihayatri et al., 2025). Berpikir kreatif merupakan tahap penting dalam berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dimana manusia sering dihadapkan pada berbagai masalah yang memerlukan kreativitas untuk diselesaikan. Kreativitas menjadi kunci karena melibatkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada ke dalam situasi yang baru. Dengan demikian keterampilan berpikir kreatif sangat membantu siswa dalam menghasilkan ide-ide baru yang didasarkan pada pengetahuan yang sudah dimiliki untuk mengatasi berbagai permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda (Uloli et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Awirarangan, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Kesulitan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, memberikan berbagai alternatif jawaban, serta mengembangkan gagasan secara rinci. Sebagian besar siswa tidak fokus, cenderung melakukan aktivitas lain, kurang mampu mengeluarkan pendapat atau argumen saat ditanya guru, karena pembelajaran teoritis minim praktik, menyebabkan siswa pasif, kurang rasa ingin tahu, cepat bosan, dan hasil belajar rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas belum berkembang secara optimal. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa mencerminkan bahwa proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Tabel 1.1 Data Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa VB dan VC

No.	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	Kelas VB (22 siswa)	Kelas VC (22 siswa)
1.	Keterampilan kelancaran berpikir (*fluency*)	35%	40%
2.	Keterampilan keluwesan berpikir (*flexibility*)	34%	38%
3.	Keterampilan keaslian berpikir (*originality*)	36%	41%
4.	Keterampilan keterperincian berpikir (*elaboration*)	33%	39%
	Rata-Rata Per Kelas	34,5%	39,5%
	Rata-Rata Keseluruhan	37%	

(Sumber: Data Nilai Kelas V SD Negeri 1 Awirarangan)

Berdasarkan tabel nilai keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VB dan VC SD Negeri 1 Awirarangan, terlihat bahwa setiap indikator keterampilan berpikir kreatif masih tergolong rendah. Pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*), kelas VB memperoleh persentase 35% dan kelas VC 40%. Pada indikator keluwesan berpikir (*flexibility*), kelas VB memperoleh persentase 34% dan kelas VC 38%. Selanjutnya, pada indikator keaslian berpikir (*originality*), kelas VB memperoleh persentase 36% dan kelas VC 41%. Sedangkan pada indikator keterperincian berpikir (*elaboration*), kelas VB memperoleh persentase 33% dan kelas VC 39%. Secara keseluruhan, rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VB sebesar 34,5% dan kelas VC sebesar 39,5%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, salah satunya model pembelajaran STEAM.

STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) yang kemudian berkembang menjadi STEAM (dengan penambahan '*Arts*') telah mendapatkan popularitas dikalangan pendidik, serta lembaga pendidikan sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut. STEAM pada awalnya dipahami sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Sriati et al., 2022).

Pada perkembangannya, pendekatan STEAM tidak hanya berfungsi sebagai kerangka konseptual, tetapi juga diimplementasikan secara sistematis dalam bentuk model pembelajaran STEAM. Model pembelajaran STEAM menekankan

keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui tahapan-tahapan yang terstruktur, seperti mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi konsep, merancang solusi, mengintegrasikan unsur seni, serta mempresentasikan hasil karya. STEAM sebagai model pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang utuh dan mendorong siswa untuk berpikir dari berbagai sudut pandang, sehingga solusi yang dihasilkan menjadi lebih kreatif, inovatif, dan aplikatif, tidak hanya berlandaskan satu disiplin ilmu, tetapi merupakan hasil integrasi dari berbagai bidang pengetahuan.

Model pembelajaran STEAM merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip konstruktivisme, di mana siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui proyek-proyek yang mereka kerjakan (Mardlotillah, 2020). STEAM mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, kolaborasi. Siswa diajak untuk mengintegerasikan berbagai ilmu disiplin dan ilmu bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran. Kemampuan ini sangat penting dalam menghasilkan ide-ide baru, berinovasi, dan mencari solusi atas permasalahan yang semakin kompleks. Oleh karena itu, guru sebagai penyelenggara pendidikan di sekolah harus mampu melaksanakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan siswa tersebut (Sugita, 2025).

Implementasi STEAM seringkali dihadapkan pada tantangan praktis seperti ketersediaan sumber belajar dan peran guru yang intensif. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara mendalam mengidentifikasi sejauh mana model pembelajaran STEAM dapat secara signifikan mengatasi rendahnya tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa pada topik pembelajaran yang spesifik. Perbedaan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran di setiap sekolah turut memengaruhi keberhasilan implementasi STEAM (Rahayu, 2025).

Model pembelajaran STEAM memiliki keterkaitan yang erat dengan pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa karena mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui integrasi sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, siswa dilatih untuk mengeksplorasi ide, berpikir dari berbagai

sudut pandang, serta menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok dalam STEAM memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan ide-ide baru, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran STEAM menjadi penting untuk dilakukan. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dapat berdampak pada kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi salah satu tujuan Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran STEAM dipandang mampu menjadi alternatif solusi karena mengintegrasikan unsur sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk membuktikan secara empiris pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 1 Awirarangan.

Berdasarkan penelitian menurut (Fitriyah, dkk., 2021) yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran STEAM Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif" mengungkapkan bahwa pembelajaran STEAM berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dengan nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan Fhitung sebesar 35,551 dan pembelajaran STEAM berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai sig sebesar 0,003 lebih kecil dari 0,05 dan nilai Fhitung sebesar 9,401. Hal tersebut dikarenakan integrasi STEAM secara bersama-sama dapat menjadi inovasi pembelajaran yang bisa memunculkan ide-ide dan solusi kreatif dan kritis.

Namun demikian, penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran STEAM pada materi sistem pencernaan manusia di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Keterbatasan penelitian ini menunjukkan adanya peluang untuk melakukan kajian empiris guna memastikan efektivitas STEAM dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi tersebut. Oleh karena

itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 1 Awirarangan)".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menghasilkan ide, memberikan argumen, dan menyelesaikan masalah.
2. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS karena masih didominasi metode ceramah, yang membuat siswa pasif dan kurang tertantang untuk berpikir kreatif.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran inovatif seperti STEAM yang mengedepankan keterampilan berpikir kreatif.
4. Siswa belum terbiasa menganalisis suatu permasalahan atau fakta yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti hanya membatasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada keterampilan berpikir kreatif dalam kemampuan menghasilkan ide, mengemukakan pendapat, dan menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran
2. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran IPAS
3. Model Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian terbatas pada model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*)
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN 1 Awirarangan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM dengan siswa di

kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD?

2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative* tipe STAD.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative* tipe STAD.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. Dan bisa menjadi referensi atau acuan bagi pihak sekolah dengan menerapkan model pembelajaran STEAM.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Sekolah

      Sebagai panduan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS.

   b. Bagi Guru

      Diharapkan dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan mampu mendorong siswa berpikir kreatif di era pembelajaran abad 21.

   c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar, pengetahuan yang lebih mendalam, dan pengalaman pembelajaran yang bermakna, serta menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mengembangkan kreativitas melalui model pembelajaran STEAM.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan yang luas dan mendalam, dapat memberikan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran inovatif serta dapat menjadi referensi dan pijakan bagi penelitian selanjutnya.