

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia saat ini diinginkan terus berkembang sejalan dengan kemajuan zaman, terutama di era abad ke-21. Pembelajaran pada abad ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik agar mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, 2022). Tuntutan kecakapan abad ke-21 menekankan pada kemampuan sumber daya manusia untuk mandiri, kreatif, memiliki berbagai kecakapan, dan menguasai keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi. Husani (2019:13) menjelaskan bahwa generasi emas adalah generasi yang mempunyai kemampuan abad 21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif dan mampu berkompetitif.

Pentingnya kemampuan ini ditegaskan dalam Permendikbud No. 34 tahun 2018, yang menekankan bahwa proses pembelajaran harus diatur dengan kegiatan yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki martabat yang tinggi, sehat, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ini menunjukkan bahwa undang-undang tersebut berharap bahwa pendidikan dapat melahirkan siswa yang kompeten dalam bidangnya. Dalam konteks ini, pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, di antaranya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan 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 (Mokambu, 2021). Pandangan ini sejalan dengan penelitian Hermita, dkk. (2023) yang menegaskan bahwa berpikir kreatif merupakan tahap penting dalam berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, di mana manusia sering dihadapkan pada berbagai masalah yang memerlukan kreativitas untuk diselesaikan. Kreativitas sendiri ditandai dengan munculnya ide-ide baru dan orisinal yang menghasilkan solusi produktif dan sesuai dengan konteks budaya yang ada. Dalam pemecahan masalah, kreativitas menjadi kunci karena melibatkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada ke dalam situasi yang baru. Dengan demikian, kemampuan 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 (Aulia, 2020:3).

Kusadi, dkk. (2020:2) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan hasil dari pemahaman konsep dan praktik yang mencakup aspek-aspek keaslian, kelancaran, kelenturan, elaborasi, penilaian, serta kemandirian dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang dapat ditingkatkan secara berkelanjutan dengan memperhatikan naluri, mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan ide-ide yang inovatif (Ananda, 2019:4). Dalam pandangan Hikmah dan Agustin (2018:3), berpikir kreatif merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide baru berdasarkan informasi yang ada, baik dalam bentuk karya nyata maupun dalam bentuk gagasan yang berbeda dengan ide sebelumnya.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat diperoleh dan ditingkatkan oleh siapa pun setelah mengalami proses pembelajaran. Namun, untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif tersebut, diperlukan pengajaran yang menarik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Purwawinangun kelas V, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dan perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya rasa ingin

tahu siswa, kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, serta kesulitan siswa dalam menemukan solusi atas berbagai masalah. Fenomena ini terjadi karena siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang menarik, juga karena kurangnya kemampuan siswa untuk mencari alternatif jawaban ketika dihadapkan pada suatu masalah. Pembelajaran yang cenderung bersifat guru pusat (*teacher-centered*) dan kurang memberikan kesempatan pada siswa akan menghambat peningkatan kemampuan berpikir kreatif mereka. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa (*student-centered*) untuk mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas kelas V di SDN 2 Purwawinangun pada muatan IPAS, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat mencapai sekitar 37% dari total jumlah siswa di kelas VA, yang berjumlah 27 orang. Sedangkan siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif mencapai sekitar 63% di kelas VA tersebut. Sementara itu, di kelas VB dengan jumlah siswa 25 orang, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif sekitar 40%, sedangkan siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif sekitar 60%.

Kemampuan berpikir siswa dapat ditingkatkan melalui suasana pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan bagi mereka. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai dapat memicu kemampuan berpikir siswa. Salah satu metode yang umum digunakan adalah dengan menampilkan situasi atau masalah yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, siswa akan merangsang diri mereka sendiri untuk berpikir, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman mereka sendiri, yang akan memungkinkan pengetahuan untuk tertanam dalam pikiran mereka dan dapat diingat dalam jangka waktu yang cukup lama (Mokambu, 2021). Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek). Model pembelajaran ini

menekankan pada aktivitas peserta didik, sehingga mereka dapat mengalami pembelajaran yang bermakna dan bekerja secara mandiri maupun kelompok untuk menghasilkan produk baru (Nurfitriyanti, 2016:154).

Dalam *Project Based Learning*, siswa diajak untuk merancang dan menyelesaikan suatu proyek yang kemudian menghasilkan suatu produk dari ide yang mereka kembangkan (Nugraha, dkk., 2018:2). Melalui pendekatan ini, pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik seperti kreativitas, motivasi, minat, tanggung jawab, kerjasama, interaksi sosial, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah sendiri (Nuryati, dkk., 2020:3). Model pembelajaran berbasis proyek membuat siswa berperan seperti bekerja di dunia nyata, di mana mereka diminta untuk menciptakan produk yang memiliki manfaat (Putri, dkk., 2021:3).

Mengacu pada studi sebelumnya yang dilakukan oleh Mokambu (2021) berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya”, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Model ini memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk berpikir secara kreatif dan menghasilkan produk yang menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran di mana siswa menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk belajar tentang cara berpikir secara kritis dan kreatif. Model ini dapat meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Dinda dan Sukma (2021:45), model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa secara aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menghasilkan produk atau karya nyata. Dalam

pembelajaran berbasis proyek ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk menghafal konsep, dan guru bukanlah satu-satunya sumber informasi, melainkan siswa akan melakukan tugas secara langsung dan pendekatan ini lebih berpusat pada siswa. Namun, dampak dari penerapan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu diteliti lebih lanjut.

Dengan merujuk pada uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian di SDN 2 Purwawinangun dengan judul penelitian **“Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Quasi Eksperimen Muatan IPAS Materi Siklus Air di Kelas V SDN 2 Purwawinangun)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 2 Purwawinangun, ditandai dengan belum mampunya siswa dalam menyampaikan ide dan gagasan berdasarkan permasalahan sendiri.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPAS.
3. Model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji agar lebih spesifik dan fokus serta agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dari penelitian ini, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada muatan IPAS yang ditingkatkan melalui model *Project Based Learning*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* (di kelas eksperimen) dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori (di kelas kontrol)?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* (di kelas eksperimen) dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori (di kelas kontrol)?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* (di kelas eksperimen) dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori (di kelas kontrol).
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan model *Project Based Learning* (di kelas eksperimen) dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori (di kelas kontrol).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber informasi dalam menangani berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar pada muatan

IPAS. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang desain pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Peneliti juga berharap bahwa penerapan model pembelajaran ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengidentifikasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa selama pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan persoalan IPAS.

### **b. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) ini disajikan secara menarik. Selain itu, diharapkan bahwa model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berarti bagi siswa.

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pengajaran.

### **d. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai calon pendidik dalam menerapkan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPAS dan memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.