

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membangun bangsa dan negara ke arah yang lebih baik. Pendidikan diselenggarakan oleh berbagai lembaga pendidikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam menjalankan amanat pendidikan, khususnya dalam mendatangkan SDM yang mampu menghadapi tantangan global (Chodijah *et al.*, 2019). IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa karena memberikan pemahaman tentang peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. Pembelajaran IPA menerapkan proses inkuiri dalam memecahkan masalah untuk menemukan sebuah konsep baru yang membutuhkan kemampuan khusus dalam berpikir maupun bertindak (Ardianti, *et al.*, 2017).

Keterampilan memecahkan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada era globalisasi. Keterampilan pemecahan masalah kreatif tidak hanya sekedar keterampilan dalam memecahkan masalah saja, melainkan membutuhkan suatu proses keterampilan berpikir kreatif untuk mencari berbagai gagasan dalam menentukan solusi terbaik sesuai dengan permasalahannya (Busyairi & Sinaga, 2015). Namun pada kenyataannya, keterampilan pemecahan masalah secara kreatif masih kurang diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih cenderung memberikan soal-soal kognitif pada siswa dengan langkah penyelesaian berdasarkan pada buku

atau penjelasan dari guru, dari pada menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara-cara kreatif (Rahmazatullaili *et al.*, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terkait proses pembelajaran IPA di kelas, guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*) dengan memadukan berbagai metode yaitu ceramah, latihan soal, dan tanya jawab. Penggunaan model, metode ataupun media pembelajaran yang inovatif masih kurang diterapkan, sehingga berpengaruh terhadap keaktifan dan kreativitas siswa. Latihan soal yang diberikan berupa pertanyaan yang terdapat dalam buku paket atau lembar kerja siswa. Soal-soal tersebut berupa soal kognitif yang bersifat tertutup dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan isi buku atau penjelasan dari guru. Hal tersebut tentunya kurang melatih siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara kreatif sehingga keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa masih rendah. Apabila terdapat kesulitan, sebagian siswa cenderung malu dan takut untuk bertanya kepada guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah kreatif adalah *Project Based Learning* (PjBL). Pada penerapan model PjBL, siswa melewati berbagai proses inkuiri yang lebih luas untuk merespon permasalahan yang kompleks. Dalam pembelajaran, siswa akan aktif untuk berdiskusi memecahkan masalah, menemukan dan menetapkan ide/solusi, serta membuat dan mempresentasikan hasil pekerjaannya (Dewi *et al.*, 2017). Proses pembelajaran selain mengajak siswa aktif, juga diharapkan bersifat menarik dan menyenangkan. *Science edutainment* sebagai pendekatan pembelajaran IPA yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui

kegiatan, media, atau bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Ardianti *et al.*, 2017).

Penerapan model PjBL berpendekatan *science edutainment* pada pembelajaran IPA, mengajak siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik melalui permainan/kegiatan yang mendidik berupa pembuatan produk yaitu *pop-up book*. Hal tersebut bertujuan agar dapat menarik minat dan motivasi siswa, mengajak siswa untuk aktif, dan dapat melatih keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa. Dalam penerapannya, siswa diberi suatu permasalahan terbuka yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya permasalahan tersebut, siswa diberi kesempatan untuk dapat memecahkan masalah dengan berbagai ide/gagasan yang kreatif untuk menentukan solusi terbaik dalam mendukung pembuatan proyek yang optimal. Suatu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL berpendekatan *science edutainment* memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas peserta didik (Ardianti *et al.*, 2017).

Kegiatan pembelajaran yang terus melibatkan siswa dalam proses berpikir tentunya dapat membuat siswa merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dibutuhkan suasana yang bisa membuat siswa senang dan *enjoy* dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan *science edutainment* yang dipadukan dengan model PjBL diharapkan dapat melatih keterampilan pemecahan masalah kreatif pada siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian terkait model dan pendekatan tersebut pada materi pencemaran lingkungan dengan judul

penelitian “Penerapan model PjBL berpendekatan *science edutainment* terhadap keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran *student centered* belum terlaksana secara optimal karena dalam kegiatan pembelajaran cenderung *teacher centered* sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan model, metode, atau media pembelajaran yang inovatif masih kurang di terapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Permasalahan yang diberikan pada siswa berupa soal-soal kognitif yang bersifat tertutup dengan penyelesaian masalah berdasarkan penjelasan guru, sehingga keterampilan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif masih rendah.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL berpendekatan *science edutainment*?
2. Bagaimana keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*?

4. Bagaimana respon siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah diterapkan model PjBL berpendekatan *science edutainment*?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
2. Mendeskripsikan keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
3. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah diterapkan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi dalam upaya melatih atau meningkatkan keterampilan pemecahan masalah kreatif pada siswa dengan menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
2. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
3. Memberikan solusi dan kesempatan bagi sekolah dan para guru untuk membuat perubahan kearah lebih baik dalam menyelesaikan permasalahan siswa yang berkaitan dengan keterampilan pemecahan masalah kreatif.

4. Memperoleh kesempatan dan pengalaman untuk mengikuti aktivitas pembelajaran IPA menggunakan model PjBL berpendekatan *science edutainment*.

F. Batasan Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan ialah model PjBL berpendekatan *science edutainment*.
2. Tolak ukur dari penelitian ini adalah keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa dengan indikator yang digunakan ialah *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*.
3. Materi yang digunakan ialah materi IPA SMP kelas VII semester genap tahun ajaran 2020/2021 materi pencemaran lingkungan KD. 3.8.
4. Pelaksanaan pembelajaran di kelas terlaksana hanya dua kali pertemuan dengan sintaks dari PjBL yang terlaksana ialah penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, serta memonitor siswa dan kemajuan proyek..

G. Definisi Istilah

1. PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan merancang dan membuat sebuah proyek untuk menghasilkan produk yang bermanfaat (Ardianti *et al.*, 2017).
2. Pendekatan *science edutainment* sebagai pendekatan dalam pembelajaran IPA yang memadukan muatan pendidikan dengan hiburan yang sepadan sehingga

aktivitas dalam proses pembelajaran terkesan menyenangkan (Pratiwi, *et al.*, 2018).

3. Keterampilan pemecahan masalah kreatif merupakan suatu proses terstruktur yang berhubungan dengan kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah dalam kegiatan penemuan solusi kreatif (FA-Magdeburg *et al.*, 2017).