

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan abad 21 merupakan abad terjadinya perubahan era globalisasi yang berdampak pada perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Berkembangnya teknologi informasi yang semakin cepat menuntut sumber daya manusia untuk memiliki kemampuan abad 21. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui proses pendidikan antara lain, keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan kolaborasi (*collaboration*) yang disebut dengan 4C (Mashudi, 2021:94). Keterampilan abad 21 ini sangat penting diterapkan dalam menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Implementasi kurikulum merdeka, menuntut siswa akan lebih banyak terlibat dalam proses belajar yang aktif dan kreatif. Siswa didorong untuk mengeksplorasi potensi mereka, mengembangkan proyek berbasis kegiatan, dan belajar melalui media pembelajaran berbasis kontekstual. Kurikulum ini menekankan pentingnya pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan berfikir kreatif. Kurikulum Merdeka menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, dimana siswa aktif terlibat dalam pengambilan keputusan terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran yang konstruktivis (Lubis, 2023:692)

Salah satu mata pelajaran yang muncul di kurikulum merdeka ini adalah IPAS, Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar dan interaksinya, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir Mendikbudristek dalam (Suhelayanti, 2023). Salah satu capaian pembelajaran dalam pembelajaran IPAS yaitu mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sehari-hari berdasarkan pemahamannya. Agar dapat mencapai capaian pembelajaran tersebut, maka tentunya dibekali dengan kemampuan berfikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hasil interaksi antara peserta didik, pendidik serta lingkungannya. Berpikir kreatif identik dengan mengungkapkan suatu gagasan baru. Dalam pengertian ini gagasan yang dituangkan berdasarkan akal pemikiran sehat dan logis. Sedangkan menurut (Aulia 2020:1) Kemampuan berpikir kreatif penting dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam menghadapi segala persoalan atau permasalahan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan lebih mudah mencari ide dan solusi dengan cara yang baru. Sehingga kemampuan berpikir kreatif ini sangat diperlukan untuk mencapai capain pembelajaran IPAS.

Menurut (Nurlaela, 2015:2) diperlukan transformasi pendidikan dalam mata pelajaran apapun, dari belajar dengan menghafal menjadi belajar berpikir, atau dari belajar yang dangkal menjadi mendalam atau kompleks. Siswa harus

diyakini bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menarik dan berguna, karena bisa membantu mereka untuk memahami tentang dunia dari diri sendiri. Proses pembelajaran harus bisa meningkatkan daya imajinasi, kreativitas dan kemampuan berpikir logis.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Balowerti 2 pada tanggal 13 November 2023 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas VI di SDN Balowerti 2 dalam proses belajar mengajar siswa belum bisa mengungkapkan ide atau gagasannya. Siswa hanya menjawab pertanyaan secara teks book. Selain itu, kemampuan mengembangkan ide gagasan siswa dalam mengerjakan soal sangat terbatas, dan tidak lancar. Model yang digunakan guru belum mampu memfasilitasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa pasif dan kurang kreatif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 November 2023 dengan wali kelas V. diperoleh data bahwa guru kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang menuntut siswa berpikir kreatif. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada media visual yang kurang relevan dengan materi sehingga kurang mewadahi siswa untuk berpikir secara kreatif. Sedangkan model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Selain itu masih banyak siswa yang belum bisa menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru terutama dalam pertanyaan maupun soal yang diberikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Siswa juga kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan dalam menemukan solusi yang diberikan guru.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penggunaan model pembelajaran ini agar siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek (Iswantari, 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif Laili (2019).

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek dimana siswa mendesain suatu masalah dan menyelesaikannya sendiri, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan penyelesaian masalahnya sendiri membentuk aktivitas pembelajaran lebih berarti sehingga mudah untuk diingat. Adapun menurut (Devi, 2019) Langkah-langkah model *Project Based Learning* meliputi: (1) pertanyaan mendasar yaitu pemberian rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada siswa sehingga siswa timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan; (2) mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek; (3) menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek; (4) memonitor siswa yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek; (5) menguji hasil yaitu pembuktian benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan; (6) menarik kesimpulan (*generalization*) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal yang dilakukan.

Karakteristik dari pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Indriyani & Wrahatno, 2019). Adapun kelebihan dari model *Project Based Learning* yaitu: 1) memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata; 2) melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata; dan 3) membuat suasana menjadi menyenangkan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu 1) membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar; 2) membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai; 3) kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok (Sunita, 2019).

Menurut (Suhelayanti, 2023) Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ini dapat membantu siswa dengan memperoleh konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu persoalan maupun dalam menghasilkan sebuah produk atau karya. Model pembelajaran *Project Based Learning* mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan sebuah karya, oleh karena itu model ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kerjasama siswa dalam kerja kelompok (Saputro, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Aulia, 2020) memaparkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebesar

82.61, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 55.24. Dengan demikian, penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nadia, 2021) memaparkan bahwa penggunaan media audiovisual pada siklus air dengan menggunakan media audiovisual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan nilai rata-rata 82.93 pada kelas eksperimen dan 76,00 pada kelas kontrol, maka dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media audiovisual animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audiovisual animasi. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada media audiovisual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 8 Parit Tiga.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas 6 SD Negeri Balowerti 2 Kediri**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian dapat merumuskan masalah ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap berpikir kreatif siswa kelas VI mata

pelajaran IPAS materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan di SD Negeri Balowerti 2 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap berpikir Kreatif Siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas VI.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian yang telah diharapkan ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada setiap guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

2. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dan menemukan ide atau gagasan dalam pembelajaran IPAS.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat menjadi rujukan atau bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan agar dapat memperbaiki dan mengembangkan kualitas dari proses pembelajaran IPAS

4. Bagi Penelitian

Bagi peneliti agar dapat menjadi wawasan dan pengalaman tambahan yang diharapkan akan berguna dalam menghadapi permasalahan di masa depan serta menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Agar peneliti dapat fokus untuk mencapai apa yang diharapkan, maka permasalahan peneliti hanya dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini memiliki objek penelitian yaitu: Model pembelajaran yang disusun tersebut menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SDN Balowerti 2 Kediri.
3. Tempat penelitian adalah di SDN Balowerti 2 Kediri.
4. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan.

F. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan yang sedang diteliti, yang mana diuraikan sebagai berikut:

1. *Project Based Learning* (PjBL)

Project based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri khusus dengan merancang suatu kegiatan serta mampu

menghasilkan suatu produk dari proyek yang dilakukan. Adapun tahap model PjBL terdiri dari: (1) Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan siswa terhadap topik/pemecahan masalah. (2) Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. (3) Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. (4) Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru. (5) Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain. (6) Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

2. Kemampuan berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap siswa yang dapat membuat siswa lebih mandiri dan dapat mengeluarkan segala potensi diri yang dimiliki oleh siswa. Adapun kemampuan Berpikir kreatif yang diamati meliputi aspek: (1) Kelancaran (Fluency) (2) Keluwesan (Flexibility) (3) Keaslian (Originality) (4) Memperinci (Elaborasi)