

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang ada di kehidupan abad 21 sangatlah kompleks dan rumit. Menurut Baroya (2018: 102), kehidupan abad 21 identik dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di semua aspek kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari khususnya di dunia kerja selalu tak luput dengan sistem teknologi yang semakin maju dan canggih, sehingga kita bisa mendapatkan suatu informasi dengan sangat cepat dan mudah. Hal ini sangat berdampak pada dunia pendidikan, dimana sekolah harus mampu mencetak lulusan yang serba bisa, sehingga kita dapat bersaing dan tidak ketinggalan zaman. *The Partnership for 21st Century Skill* (Trilling & Fadel, 2009) menyatakan bahwa *“To succeed in the 21st century, all students will need to perform to high standards and acquire mastery of rigorous core subject material. All students also will face the complex challenges of our age”*. Pernyataan tersebut bermakna, siswa akan sukses di kehidupan abad 21 apabila memiliki performa belajar yang tinggi serta mampu menguasai bidang pembelajaran secara mendalam sehingga dapat menjawab tantangan zaman yang kompleks.

Untuk dapat mencetak generasi bangsa yang serba bisa dan mampu bersaing di kancah dunia, kita dapat mewujudkannya dengan mengembangkan dan melatih kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran, dimana kemampuan berpikir dapat membantu siswa menemukan ide dalam

memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih kreatif dan inovatif.

Salah satu kemampuan berpikir yang perlu dikuasai oleh siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa ketika memahami suatu hal yang baru dan mampu menghasilkan inovasi-inovasi yang baru (Fajarwati, 2011). Kata kreatif sangat berkaitan dengan penemuan hal-hal yang baru. Hal ini sejalan dengan amanat (UU SISDIKNAS NOMOR 20 TAHUN 2003) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan salah satunya mengembangkan potensi siswa menjadi kreatif.

Namun sayangnya, laporan PISA pada tahun 2022 Indonesia berada di posisi 67 dari 81 negara terdaftar dalam kategori literasi sains. PISA (*the Programme for International Student Assessment*) merupakan program untuk mengukur kemampuan berpikir siswa tingkat lanjut, termasuk berpikir kreatif (Hewi & Shaleh, 2020). Pada tahun 2022, PISA memberikan skor rata-rata literasi sains dari 37 negara OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) dan 44 negara mitra. Siswa Indonesia memiliki nilai literasi sains yaitu 366 pada tahun 2022. Hasil tersebut menunjukkan perlunya peningkatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir kreatif. Kualitas Pendidikan nasional yang tidak merata berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah, khususnya pada pelajaran IPAS. Banyak sekali usaha yang telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, usaha ini diwujudkan supaya mampu mencetak generasi bangsa yang sesuai dengan peradaban di abad 21.

Permasalahan terkait kemampuan berpikir kreatif yang diungkapkan oleh (Mulyadi dkk., 2016) siswa cenderung bosan pada saat pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang aktif saat belajar dan mengakibatkan siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan menurut (Tumurun dkk., 2016) keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPA kurang begitu menonjol dalam diri siswa karena sekolah dalam hal ini guru kurang begitu dapat memfasilitasi siswa untuk dapat berpikir kreatif. Kegiatan pembelajaran masih kurang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya (Liliawati, 2011). Adapun menurut (Arisanti dkk., 2016) siswa tidak mampu mengembangkan konsep yang telah diberikan dan keterampilan berpikirnya dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang konvensional, sehingga pembelajaran terkesan tidak bermakna.

Keadaan di lapangan juga menunjukkan tidak semua siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, seperti halnya yang terjadi di SDN Sukamerta II khususnya di kelas IV, berdasarkan observasi awal bahwa 1) Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, karena pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru sehingga belajar terkesan membosankan, 2) Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS, dikarenakan siswa tidak berkonsentrasi saat belajar karena penggunaan model pembelajaran yang konvensional, 3) Siswa cenderung tidak memiliki inisiatif untuk bertanya ketika ada hal yang tidak dimengerti, jadi siswa terkesan pasif dalam pembelajaran sehingga kurang mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu usaha untuk mewujudkan pembelajaran dengan tujuan peningkatan kemampuan berpikir kreatif khususnya pada pelajaran IPAS yaitu dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Model *project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mengedepankan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajaran dan memiliki output berupa produk (Lestari & Ilhami, 2022). Dalam proses pembelajarannya, siswa mengerjakan sebuah proyek dan membagikan pengalamannya sehingga hasil akhirnya berupa sebuah produk yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan (Ardianti dkk, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan model PjBL, dapat memungkinkan siswa menemukan konsep yang inovatif secara langsung di lapangan. Hal ini dikarenakan model PjBL mengedepankan siswa yang harus lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Menurut Brigili dalam (Ravitz, 2021), model PjBL mengharuskan siswa untuk berperan aktif dalam pemecahan suatu masalah melalui pengalaman dengan cara yang inovatif dan kreatif. Dari hal tersebut diharapkan menjadi sebuah pengetahuan yang akan mengajarkan siswa agar dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam suatu proses pembelajaran.

Kelebihan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu memberikan sebuah dorongan atau motivasi kepada para siswa untuk menemukan suatu solusi terhadap masalah-masalah yang bersifat kontekstual. Metode ini menjadikan para guru sebagai fasilitator dan dapat berkolaborasi dengan siswa agar bisa menghasilkan suasana pembelajaran yang bermakna, sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta

menilai siswa dari proses pembelajarannya (Efstratia, 2014). Model PjBL juga mampu menjawab tantangan dunia pendidikan di abad 21, dimana siswa harus memiliki keterampilan yang dikenal dengan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation*). Untuk dapat mencapai kemampuan ini diperlukan suatu model pembelajaran yang mumpuni, salah satunya yaitu dengan model PjBL. Karena salah satu penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan model PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Kusadi dkk, 2020).

Fenomena yang terjadi pada siswa di SDN sukamerta II yaitu tempat berlangsungnya penelitian, sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah khususnya pada pembelajaran IPAS. Salah satu penyebabnya yaitu penggunaan model pembelajaran yang konvensional atau tidak bervariasi. Maka dari itu, dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan siswa mampu memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi.

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini membuat peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar khususnya pada pelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa SD khususnya pada mata Pelajaran IPAS, yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah khususnya pada pembelajaran IPAS.
2. Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif.
4. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru.
5. Pembelajaran yang terkesan membosankan.
6. Siswa cenderung tidak memiliki inisiatif untuk bertanya ketika ada hal yang tidak dimengerti.
7. Siswa terkesan pasif dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Perlunya pembatasan masalah dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini sebagaimana telah diuraikan dalam latar belakang masalah adalah Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada

Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Setiap kegiatan penelitian, diharapkan dapat bermanfaat bagi individu maupun lembaga, dengan diketahuinya hasil penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS mengenai gaya dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL).

b. Bagi Guru

Menjadikan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Peneliti

Memerikan bahan acuan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

d. Bagi Sekolah

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, serta menghasilkan siswa yang berprestasi dan kreatif di sekolah dasar.

