

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bukan hanya memberikan pengetahuan. Pendidikan juga sebagai media untuk pengembangan potensi-potensi yang dimiliki siswa, baik potensi yang belum berkembang maupun yang telah berkembang. Melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat berkualitas, cerdas secara intelektual dan emosional serta mampu berperan dalam berbagai aspek pembangunan nasional dan negara. Pendidikan sebagai proses yang tidak hanya memberikan bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis dan berhitung saja akan tetapi pendidikan sebagai proses mengembangkan kemampuan siswa secara optimal pada aspek intelektual, sosial dan personal (Taufiq, 2014).

Kementerian pendidikan dan kebudayaan menetapkan kebijakan merdeka belajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang ditetapkan oleh Mendikbud Nadiem Makarim untuk mengatur kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat *student centered learning* atau berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka mengatur pembelajaran sesuai minat dan bakat siswa lebih fleksibel dan fokus untuk mengembangkan kemampuan atau kompetensi siswa. Kurikulum merdeka diterapkan dengan harapan siswa berupaya mempelajari dan dapat menerima materi pelajaran atau ilmu yang diberikan guru dengan baik (Amalia,2022).

Sistem pendidikan tidak terlepas dari peran guru, guru memiliki peran baik dalam mengimplementasikan kebijakan kurikulum merdeka, guru sebagai orang yang bertanggung jawab mencerdaskan anak didiknya, juga berperan sebagai penyelenggara yang akan menciptakan lingkungan belajar yang baik Berdasarkan permendikbud No.16 tahun 2022, pendidik wajib

menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan minat, bakat, dan potensi dirinya. Pada kurikulum merdeka baik guru maupun siswa memiliki kebebasan berinovasi, kebebasan belajar secara mandiri dan kreatif dengan menciptakan suasana belajar yang bahagia (Rosida, 2020). Sejalan dengan hal itu, kualitas pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas yang dimiliki siswa. Siswa sebagai subjek yang akan menentukan kualitas pendidikan sehingga potensi yang dimilikinya terus berkembang seperti kreativitas belajar. Berdasarkan peraturan kemendikbud Nomor 22 tahun perilaku yang mencerminkan sikap yaitu salah satunya kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya memiliki kreativitas sebagai bekal dalam pendidikan.

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang menjadi tanggung jawab sebagai seorang guru untuk mengembangkannya. Potensi kreativitas anak sudah ada sejak anak dilahirkan, namun potensi tersebut akan berkembang dengan baik apabila dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan. Setiap individu memiliki kreatif yang berbeda-beda. Ada individu yang memiliki kreatif yang tinggi dan ada individu yang kurang kreatif. Individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan, karena mampu memenuhi kebutuhan yang terus berubah. Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Siswa dapat mencoba menyalurkan ide yang dimiliki dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain. Siswa dapat mencoba mengombinasi data atau informasi yang telah ada sebelumnya dan membuat perubahan pada produk yang dibuatnya (Setyowati, 2018).

Kreativitas diperlukan dengan beberapa alasan yaitu: Pertama, kreativitas memberikan peluang bagi tiap individu untuk mengaktualisasikan dirinya. Kedua, kreativitas memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Ketiga, kreativitas dapat memberikan kepuasan hidup. Keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Lestari, 2019). Kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan *skill-skill*. *Skill* atau keterampilan tersebut dapat meliputi rasa keingintahuan dan antusias, kemampuan menemukan dan kemampuan eksplorasi (Beetlestone, 2011), dengan keterampilan atau *skill* ini peserta didik diharapkan memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki dan yang dipelajarinya.

Salah satu implementasi kurikulum merdeka terdapat pada buku cetak kurikulum merdeka yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi dalam mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Azzahra dkk, 2023). Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Siswa bukan hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses siswa. Semua itu dapat terwujud jika guru menguasai

konten isi materi dan bagaimana mengajarkannya dengan baik. Untuk mendukung ketercapaian tersebut perlu dilakukan pembinaan terhadap guru, dalam rangka membentuk guru yang profesional.

Kegiatan pembelajaran memuat capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, guru dan sekolah. Capaian pembelajaran merupakan kompetensi minimum yang harus dipenuhi oleh siswa dalam setiap mata pelajaran. Capaian pembelajaran ini disusun mengacu pada standar kompetensi Kelulusan atau SKL serta standar isi seperti kompetensi Inti dan kompetensi dasar (KI-KD) dalam Kurikulum 2013. Capaian pembelajaran sebagai panduan guru dalam memberikan stimulus belajar yang dibutuhkan siswa. Capaian pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar terdiri dari 3 fase yaitu: fase A untuk kelas I, II, III, fase B untuk kelas III, IV, fase C untuk kelas V, dan VI. Salah satu capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS fase C yaitu peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan /media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 165/1 Singkawang, diperoleh informasi terkait proses pembelajaran pada muatan pembelajaran IPAS di kelas V belum menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa cenderung diam, kurang berani menyatakan gagasan ataupun pendapatnya dan siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan masalah. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki dan berdampak pada rendahnya kreativitas siswa. Kreativitas belajar siswa kelas V belum memenuhi kriteria kreativitas seperti belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menentukan ide atau gagasan, belum mampu mengungkapkan pendapat secara spontan tanpa ragu.

Guilford (dalam Munandar, 2014) mengatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian masalah dan bentuk pemikiran yang saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, di sekolah yang utama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan berpikir logis. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan-perubahan dalam belajarnya. Kreativitas bukan hanya dimiliki oleh guru akan tetapi siswa yang dikatakan kreatif yaitu: 1) daya imajinasinya yang kuat 2) inisiatif sendiri 3) keinginan untuk berprestasi dalam belajar, 4) kebebasan dalam berpikir 5) rasa ingin tahu yang tinggi, 6) keinginan mendapatkan pengalaman yang baru, 7) rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengambil resiko (Mulyati, 2019). Hal ini dapat dilihat melalui indikator kreativitas menurut Muhammad (2004), 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) sering Mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) memberikan banyak gagasan dan usul, 4) mampu menyatakan pendapat spontan dan tidak malu-malu, 5) mempunyai daya imajinasi kuat. Hal ini beberapa peserta didik masih kurang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan masih malu-malu untuk bertanya serta menyatakan pendapatnya. Sehingga potensi kreatif siswa berkurang dan membuat proses belajar kurang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SDN 165/1 Singkawang diperoleh informasi bahwa dikelas V belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Pada pembelajaran IPA beliau hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saja memang jarang meminta siswa untuk membuat sesuatu dari idenya sendiri sehingga siswa tidak memiliki ruang untuk mengembangkan kreativitasnya. Rendahnya pengembangan kreativitas siswa disebabkan pembelajaran dengan ingatan atau hafalan, kemampuan berpikir logis atau berpikir konvergen yaitu kemampuan untuk menemukan satu jawaban yang tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia (Fatmawati, 2011). Kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan sebagian guru masih

menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yang mana kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Sementara siswa pasif mendengarkan penjelasan yang diberikan guru dengan menggunakan metode ceramah sebagai metode utamanya (Kawuru, 2020). Tentu kondisi seperti ini bukan yang membuat metode ceramah kurang baik, akan tetapi metode ceramah yang diterapkan tidak diiringi dengan kegiatan yang mampu menstimulasi keaktifan dan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa di sekolah juga dapat dipengaruhi dari dirinya berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta sesuatu secara kreatif. Selain itu, siswa juga harus memiliki dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk mewujudkan potensi dalam berkreasi. Kreativitas siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas, bagaimana guru bersikap dan berperilaku terhadap siswa akan berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas siswa. Faktor lingkungan yang memungkinkan siswa mengembangkan kreativitasnya adalah lingkungan budaya yang aman dan dapat memberikan dukungan dan kebebasan bagi siswa Sprinthal (dalam Lestari, 2019).

Mengacu pada permasalahan di atas, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu tindakan yang dapat memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan bantuan dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Penerapan model pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran sehingga dalam pemilihan model pembelajaran guru harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran sehingga penggunaan model pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif. Dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi

membuat siswa tidak merasa jenuh, membangkitkan antusias dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, guru dapat membuat variasi pembelajaran dikelas yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa yaitu menggunakan model pembelajaran pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang meliputi perancangan dan pelaksanaan suatu proyek untuk menciptakan sebuah produk. Rusman (2017) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang melibatkan suatu proyek yang dikerjakan oleh siswa secara perorangan atau kelompok. Model pembelajaran *Project Based Learning* ini memberikan siswa kegiatan yang dapat merangsang semangat belajar siswa, kreativitas, kemandirian, tanggung jawab dan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna kepada siswa. *Project based learning* siswa dituntut untuk menggunakan segala potensinya untuk memecahkan permasalahan dan menyelesaikan tugas (Hutasuhut, 2010).

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) *Project based learning* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. 2) membuat siswa lebih aktif, kreatif dan mampu memecahkan permasalahan yang kompleks. 3) meningkatkan kolaborasi antara siswa dan temannya. 4) mendorong siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi siswa 5) memberikan pengalaman kepada siswa baik teori maupun praktik dalam membuat proyek. 6) melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran. 7) melibatkan siswa untuk belajar mengambil informasi dan dapat menunjukkan pengetahuan yang dimiliki dan dapat diimplementasikan dengan kehidupan sehari-hari. 8) membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa maupun guru menjadi

menikmati prose pembelajaran yang berlangsung. *Project based learning* dapat membantu siswa menemukan konsep-konsep baru, pengalaman secara langsung yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pemecahan masalah maupun dalam membuat suatu produk dan memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dan berani mengeluarkan pendapat di dalam kelompok yang dikerjakan secara bersama-sama.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (Pjbl)* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 165/1 Singkawang”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 165/1 Singkawang?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) di kelas V SDN 165/1 Singkawang?

1.3 Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan model *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 165/1 Singkawang.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa setelah menggunakan model *project based learning* (PjBL) untuk kelas V SDN 165/1 Singkawang.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dan wawasan khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* Pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 165/1 Singkawang.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik bagi guru, siswa dan sekolah. Manfaat bagi guru yaitu dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengadakan variasi dalam meningkatkan kreativitas belajar pada pembelajaran IPAS. Kemudian penelitian ini juga memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa yaitu diharapkan menambah kreativitas siswa dalam belajar pada pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat bagi sekolah di antaranya yaitu, sekolah dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dengan menggunakan model *pembelajaran project based learning* pada muatan pembelajaran IPAS.

1.5 Definisi Operasional

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat.

2. *Project Based Learning*

Project based learning yang dimaksud pada penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif dan bekerja dalam kelompok memecahkan masalah terkait materi yang dipelajarinya.

