

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pembelajaran abad 21 siswa merupakan generasi yang dituntut dalam kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Rohman et al., 2024). Pendidikan mengalami perubahan signifikan di abad ke-21. Dalam konteks ini, proses pendidikan tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi harus dapat mengoptimalkan potensi siswa secara menyeluruh. Dalam hal ini, masih banyak satuan pendidikan di Indonesia yang menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran, terutama metode ceramah satu arah yang sedikit melibatkan interaksi. Maka membuat siswa menjadi kurang terlibat dan lebih bersikap sebagai penerima informasi tanpa menerapkannya.

Salah satu pelajaran yang sulit tetapi sering diajarkan dengan cara konvensional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai peran strategis dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik. Mata pelajaran IPS berperan penting dalam membangun pemahaman siswa mengenai aspek sosial, ekonomi, budaya, dan politik dalam kehidupan. Namun, metode pembelajaran yang tidak kontekstual membuat materi IPS susah dimengerti dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan berfokus pada siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran berbasis proyek

(PJBL). PJBL adalah pendekatan pembelajaran menekankan partisipasi aktif dan terampil siswa dengan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran (Yusika & Turdjai, 2021).

*Project Based Learning* (PJBL) adalah salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif untuk menjawab tantangan tersebut. Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek nyata atau simulasi. Dalam hal ini, pembelajaran berbasis proyek dapat secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran IPS, karena siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah proyek, berdiskusi dan mengembangkan pengetahuan pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan efektif (Rahmania, 2021). Model pembelajaran (PJBL) diterapkan dalam memudahkan siswa dalam memahami materi, menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan, meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, dan pembelajaran menjadi menyenangkan (Titu, 2015).

Dalam hal ini, pembelajaran berbasis proyek dirancang dengan baik untuk menjadi efektif dalam memotivasi siswa dalam berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman tentang materi yang dipelajari. Namun, walaupun memiliki banyak kelebihan, pengaruh PJBL tidak selalu berjalan lancar di lapangan. Banyak guru yang masih belum akrab dengan perancangan pembelajaran berbasis proyek akibat terbatasnya pelatihan, waktu, dan fasilitas pendukung. Di samping itu, minimnya pengalaman siswa dalam bekerja baik secara mandiri maupun bersama juga menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang terencana untuk mengadaptasi PJBL agar bisa diterapkan dengan baik sesuai dengan situasi sekolah.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di MTSs Nurunnajah Desa Lopak Aur, ditemukan bahwa proses pembelajaran di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih bersifat tradisional. Dimana pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai penyampaian materi sementara siswa sebagai pendengar. Guru biasanya menggunakan pendekatan ceramah yang menjadikan siswa sebagai pendengar pasif, tanpa melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar. Sebagai akibatnya, siswa tampak kurang bersemangat, cepat jenuh, dan menghadapi kesulitan dalam memahami materi dengan baik. Pembelajaran yang terfokus pada guru ini masih belum mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, maupun berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Masalah lain yang timbul adalah rendahnya kreativitas siswa dalam mengespresikan ide atau pendapat selama proses pembelajaran. Meskipun dalam pembelajaran formal kreativitas siswa kurang tergal, namun saat kegiatan ekstrakurikuler seperti seni, pramuka, atau kegiatan keagamaan, beberapa siswa menunjukkan ide-ide kreatif, misalnya membuat poster, menghias kelas, atau menampilkan drama. Fakta ini mengindikasikan bahwa sebenarnya siswa memiliki potensi kreatif, tetapi belum sepenuhnya difasilitasi dalam proses pembelajaran IPS. Di samping itu, partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan aktivitas kolaborasi masih sangat minim. Ini menunjukkan perlunya menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berfokus pada siswa, salah satunya adalah *Project Based Learning* (PJBL), yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menantang, dan berarti. Dengan metode ini, peran guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa mengarahkan proses pembelajaran, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih

dinamis dan interaktif. Tujuan utama PjBL pada Pelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Melalui proyeknya, siswa diharapkan mampu menganalisis permasalahan sosial di sekitarnya dan menemukan solusi yang relevan (Sudewiputri et al., 2023). Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai masalah yang sedang terjadi. PjBL dalam pembelajaran IPS merupakan cara yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permasalahan sosial. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang penting.

Pengaruh PJBL dalam pembelajaran IPS mempunyai potensi besar untuk mengembangkan keterampilan siswa seperti: Keterampilan kreatif, Keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama dalam tim, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah. Melalui proyek, siswa menghadapi tantangan dunia nyata yang mengharuskan mereka menganalisis data, membangun argumen, dan menemukan solusi yang dapat diterapkan. Namun meskipun PJBL sudah banyak dikenal dan diterapkan di berbagai lingkungan pendidikan, namun penerapannya pada mata pelajaran IPS masih relatif terbatas.

Dalam uraian latar masalah tersebut maka peneliti tertarik dalam kegiatan penelitian untuk membuat judul mengenai **“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS Di MTsS Nurunnajah Desa Lopak Aur”**.

## 1.2 Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditemukan masalah terdapat pada penelitian ini yaitu :

- a. Metode pembelajaran cenderung konvensional (metode ceramah ) yang berfokus pada penyampaian informasi satu arah dari guru ke siswa
- b. Pembelajaran kurang berpusat pada siswa, Dimana pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai penyampaian materi sementara siswa berperan sebagai pendengar.
- c. Rendahnya kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan nyata atau kontekstual.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini pembatasan masalah berfokus pada Pengaruh Pembelajaran berbasis proyek terhadap Kreativitas siswa pada mata Pelajaran IPS MTsN Nurunnajah Desa Lopak Aur. Fokus penelitian ini yaitu mengukur seberapa pengaruh PjBL terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan ke dalam rumusan masalah yaitu

1. Apakah perbedaan kreativitas siswa pada mata Pelajaran IPS di antara kelompok pembelajaran berbasis proyek dengan kelompok siswa menggunakan pembelajaran konvensional MTsN Nurunnajah desa Lopak aur?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berbasis proyek terhadap Kreativitas siswa pada mata Pelajaran IPS MTsN Nurunnajah desa Lopak aur?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas dapat diambil Tujuan Penelitian adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Pembelajaran berbasis Projek terhadap kreativitas siswa pada Mata Pelajaran IPS MTsN Nurunnajah desa Lopak Aur

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas dapat diambil Manfaat Penelitian sebagai berikut :

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

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam dan intelektual bagi peneliti dalam pengaruh pembelajaran berbasis projek terhadap kreativitas siswa pada mata Pelajaran IPS. Maka hal tersebut, penelitian ini berfungsi sebagai sumber referensi dan panduan untuk diperbaiki dalam pengaruh pembelajaran berbasis projek.

#### **2. Manfaat Praktis**

Dari hasil penelitian ini akan memberikan referensi dalam membuat pembelajaran yang efisien dan efektif dalam pemahaman siswa dalam memahami materi dan siswa diberikan kebebasan merancang suatu masalah dengan menggunakan berpikir kreatif, berpikir kritis, dan kemandirian dalam pembelajaran.

##### **a. Bagi pendidik**

Penelitian ini memberikan referensi dan inspirasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif untuk meningkatkan partisipasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik. Guru juga lebih aktif menggunakan teknologi untuk menunjang pembelajaran yang menarik.

##### **b. Bagi siswa**

Penelitian ini memberikan inspirasi dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran dan wawasan untuk berpikir kreatif, berpikir kritis, dan kemandirian.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini menjadikan bentuk evaluasi dalam menganalisis pengetahuan mengenai pengaruh pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran dan menjadikan sarana untuk pembelajaran selanjutnya.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini menjadikan sumber dan referensi dalam memahami pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap pelaksanaan disekolah dalam proses pembelajaran.