

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini dituntut untuk mampu membekali siswa dengan keterampilan abad 21 (Kadek et al., 2020). Adapun keterampilan yang wajib dimiliki siswa seperti yang telah dijelaskan oleh *National Education Association* yang dikenal dengan 4C, diantaranya adalah komunikasi (*Communication*), kerja sama (*Collaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), dan daya cipta dan inovasi (*Creativity and Innovation*) (Annisa, 2019). Kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran (Mulyasa, 2019).

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan demikian siswa dapat memberikan gagasan-gagasannya untuk memecahkan masalah dalam penerapannya, atau untuk mendapatkan pandangan lain tentang hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2004). Kemampuan kreativitas penting dikembangkan, karena melatih siswa untuk memecahkan permasalahan dengan berbagai cara sesuai dengan pemikirannya. Selain itu, siswa memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan mendorong siswa untuk selalu berpikir dalam menemukan ide-ide baru. Siswa dapat dikatakan kreatif apabila mampu menuangkan ide baru yang dimilikinya ke dalam bentuk produk atau hasil karya (Trimawati & Raharjo, 2020)

Salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Kusmiati, 2022). Kemampuan yang paling penting dalam pembelajaran IPA yaitu siswa dapat memilih dan memahami konsep, mengumpulkan informasi, dan menghasilkan ide. (Nurmala et al., 2021). Hal ini sebagaimana tujuan dari pembelajaran IPA yaitu mendidik siswa menjadi kreatif. IPA merupakan mata pelajaran yang tersusun secara sistematis, memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan serta penggunaan sikap ilmiah dan keterampilan proses (Winangsih & Harahap, 2023).

Namun kini berdasarkan perkembangan kurikulum terbaru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga mengalami pengembangan yaitu menjadi Ilmu Pendidikan Alam dan sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Puspita & Zuryanty, 2024).

IPAS merupakan mata pelajaran yang wajib di ikuti semua jenjang pendidikan, termasuk pendidikan sekolah dasar (SD). Pembelajaran IPAS di SD perlu direncanakan dengan baik, dimana guru sangat berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Guru dapat menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif,

menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dikelas. Tujuannya agar hasil belajar siswa lebih optimal (Permana et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V di SD Muhammadiyah Karangwaru, mulai tanggal 09 Oktober 2023. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada Capaian Pembelajaran IPAS masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada saat Penilaian Tengah Semester tahun 2023/2024, hasil belajar siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Dari 27 siswa kelas V, hanya terdapat 13 atau sebesar 48,14% siswa yang tuntas KKM. Sedangkan, siswa yang belum tuntas sebanyak 14 atau sebesar 51,85%. Nilai KKM yang telah ditentukan sekolah khususnya pada mata pelajaran IPAS yaitu  $\geq 75$ . Rendahnya hasil belajar IPAS tersebut salah satunya disebabkan oleh kemampuan kreativitas siswa yang rendah. Mata pelajaran IPAS tidak hanya memuat pemahaman konsep semata, tetapi juga memuat proses pemecahan masalah. Sehingga sangat diperlukan kemampuan kreativitas siswa agar mampu memecahkan masalah IPAS.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru, mulai tanggal 09 – 13 Oktober 2023. Ketika proses pembelajaran IPAS berlangsung, guru masih menggunakan metode

pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), dimana guru belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang tidak menyadari pentingnya belajar, khususnya belajar materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat siswa kurang tertarik memperhatikan penjelasan guru. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kurang bervariasi. Guru belum menerapkan pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sudah dilakukan dalam kelompok, namun belum menerapkan sintaks dari suatu model pembelajaran dan hanya menggunakan buku sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dalam belajar.

Kemampuan kreativitas siswa masih rendah, terlihat dari beberapa indikator kreativitas siswa yang belum tercapai selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator-indikator kreativitas siswa menurut Munandar (2002) terbagi menjadi dua, yaitu ciri bakat kognitif (*aptitude*) dan ciri non-bakat atau afektif (*non-aptitude*). Ciri-ciri *aptitude* kreativitas

meliputi: 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), 2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), 3) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*), 4) Keterampilan memperinci (*elaboration*). Sedangkan ciri-ciri *non-aptitude* yaitu, 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) Berani menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 4) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi, 5) Percaya diri, 6) Senang mencoba hal-hal baru, dan 7) Dapat bekerja sendiri.

Rendahnya kreativitas siswa secara kognitif dapat dilihat ketika guru memberikan sebuah permasalahan IPA, siswa kurang mampu menganalisis permasalahan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa masih kesulitan dalam menuangkan ide dalam bentuk produk atau hasil karya. Terlihat dari siswa yang belum terampil dalam mengungkapkan gagasan, ide-ide kreatifnya dalam bentuk produk. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya wadah untuk siswa mengekspresikan kreativitasnya. Kemudian, rendahnya kreativitas siswa secara afektif dapat dilihat selama proses pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, diketahui rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari masih rendah. Pada saat kegiatan diskusi, komunikasi antara guru dan siswa belum aktif. Hal ini terlihat dari siswa yang jarang mengajukan pertanyaan terkait materi IPAS yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi baru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

dan mendorong siswa untuk mampu mengekspresikan kreativitas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Penerapan model pembelajaran tujuannya agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Kemudian, guna menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan kreativitas dalam diri siswa terutama dalam menciptakan dan membuat suatu produk ataupun karya (Widiastuti et al., 2018). Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang dan membuat sebuah proyek adalah model *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek (Iswantari, 2021). Dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif.

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek atau kegiatan sebagai media dalam proses pembelajaran (Rosidah et al., 2023). Adapun sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek, yaitu a) Penentuan pertanyaan mendasar, b) Menyusun perencanaan proyek, c) Menyusun jadwal, d) Memantau siswa dan kemajuan proyek, e) Penilaian hasil, dan f) Evaluasi pengalaman (Setiawan et al., 2022). Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok. Dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif dan menghasilkan sebuah produk,

yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan (Natty et al., 2019). Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat membimbing siswa dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. (Widiastuti et al., 2018).

Melalui model *project based learning* ini, siswa akan diberikan suatu masalah atau suatu proyek yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Kemudian siswa diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan membuat suatu proyek atau kegiatan dari permasalahan yang diberikan. Selanjutnya siswa diminta untuk melakukan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan pengetahuannya dengan menggunakan ide-ide kreatif atau gagasan-gagasan baru yang diperoleh dari konsep, teori, maupun informasi yang sudah dikembangkan menjadi sesuatu hal yang baru dan berbeda dari yang lainnya (Fahrurrozi et al., 2022).

Adapun kelebihan dari model *Project Based Learning* (PjBL) adalah: 1) Menumbuhkan kemandirian siswa, 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong untuk melakukan pekerjaan penting, 3) Meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah, 4) Membuat siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks, 5) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, 6) Mendorong siswa untuk mempraktikkan keterampilan berkomunikasi, 7) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya, 8) Memberikan kesempatan belajar pada siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia

nyata, dan 9) Melibatkan siswa untuk mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata ('Azizah & Wardani, 2019).

Model *Project Based Learning* ini sangat cocok untuk memberikan stimulus terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan tujuan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu siswa membutuhkan pemahaman konsep-konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep-konsep IPA tersebut dapat diperoleh oleh siswa dengan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri. *Project Based Learning* (PjBL) memungkinkan siswa untuk dapat merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek, serta kegiatan pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk (Kusmiati, 2022).

Penerapan model *Project Based Learning* ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS, yaitu dapat membantu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa (Permana et al., 2023). Melatih siswa melakukan proses belajar berpikir tingkat tinggi (*high order thinking/HOT*) dalam usaha mengimplementasikan pembelajaran abad 21. Kemudian, penelitian yang dilakukan Taupik & Fitria (2021) menyatakan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa terutama dalam memahami konsep-konsep IPAS yang sulit dipahami

dan menambah wawasan ilmu pengetahuan. Selain itu, model ini juga sekaligus menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran pada abad 21 (Suryana, 2023).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul ”Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru”. Sehingga peneliti dalam hal ini dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap peningkatan kemampuan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dilihat dari guru yang masih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dalam proses pembelajaran IPAS.
2. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), dimana guru belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran IPAS yang menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan mudah lupa terhadap materi yang dipelajari.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, terlihat dari proses pembelajaran yang belum menerapkan sintaks dari suatu

model pembelajaran, serta masih menggunakan buku paket sebagai acuan utama dalam pembelajaran IPAS.

4. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, dilihat dari rata-rata siswa masih kurang fokus dalam belajar dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
5. Kemampuan kreativitas siswa masih rendah, terlihat dari rata-rata siswa yang belum memenuhi indikator kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Hasil belajar siswa yang masih rendah, dilihat dari rata-rata nilai ulangan yang masih dibawah KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah hanya pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model *project based learning* (PjBL). Khususnya peningkatan pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangwaru.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam rangka meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Karangwaru. Selain itu juga dapat bermanfaat dalam memberikan informasi untuk melakukan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran tujuannya untuk melatih kemampuan kreativitas siswa dalam memahami konsep IPAS dan meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Dengan diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran IPAS harapannya dapat menjadi referensi bagi guru untuk semakin berinovasi dalam menyusun kegiatan pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas.

3. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat mengetahui permasalahan-permasalahan apa saja yang sering ditemui dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat ditemukan solusinya. Selain itu juga dapat menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti serta menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh dari hasil penelitian tersebut.