

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sering dianggap penting, terutama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan harus mampu mencetak individu-individu yang mempunyai pengetahuan tinggi, daya kompetitif, kreativitas, dan sikap budi pekerti agar kualitas sumber daya manusia semakin meningkat (Nababan, 2022). Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk dapat mencapai tujuan tersebut yaitu pembaharuan secara terus menerus dalam bidang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran pengembangan kepribadian merupakan bagian dari dalam pendidikan nasional di Indonesia. Tujuan dari Pendidikan Pancasila pada dasarnya adalah bagaimana menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara serta menjadi strategis dalam membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Mahardika, 2021).

Melihat dari permasalahan pada era globalisasi saat ini banyak terjadi perkembangan dan perubahan sikap, pola pikir, tingkah laku, sosial, budaya, politik, bahkan seluruh aspek yang ada. Hal tersebut menjadikan tantangan keanekaragaman yang perlu untuk dicarikan solusi (Alzanaa & Harmawati, 2021). Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, *sosio kultural*, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara

yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Azizah *dkk*, 2020). Pendidikan Pancasila yaitu pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokrasi dan dalam menerapkan pendidikan Pancasila ini diharapkan dapat memberikan pemahaman agar siswa agar senantiasa berpikir kritis, kreatif, bertanggung jawab, serta dapat memberdayakan siswa untuk lebih bisa memperluas wawasan, membangun kemampuan, dapat belajar untuk hidup dan berkehidupan, dan belajar untuk bernegara, serta bisa berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain (Sudirman & Dewi, 2021).

Upaya yang digunakan untuk meningkatkan pola pikir Pancasila dalam pendidikan merupakan gambaran dalam menumbuhkan rasa nasionalisme yang dimiliki oleh setiap siswa dengan mengembangkan polah pikir Pancasila diharapkan mampu juga dalam meningkatkan mengembangkan kemampuan pikir kreatif siswa karna dapat mengembangkan ragam kemampuan siswa dalam mengembangkan polah pikir nasionalisme tersebut. Upaya yang perlu di gunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa berupa model pembelajaran yang sesuai selama proses pembelajaran Pancasila di kelas. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran, dalam pemilihan model ini sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan siswa (Latifah *dkk*, 2020). Salah satu metode yang digunakan dalam pendidikan yaitu metode pemecahan masalah dalam pembelajaran Pancasila. Pemecahan masalah merupakan

satu proses berpikir ilmiah, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan oleh siswa ketika siswa dihadapkan pada persoalan yang mereka temukan sendiri atau masalah yang sengaja diberikan dalam proses pembelajaran (Yantoro, 2017).

Hasil observasi di lapangan pada sekolah di kota kupang yang lebih difokuskan pada SD di gugus 1 Kecamatan Kota Raja didapatkan hasil wawancara dengan bapak Iksan menyatakan pada proses pembelajaran di kelas diperlukan model pembelajaran pemecahan masalah. Proses pembelajaran yang mengarahkan pada pemecahan masalah yang dipergunakan di UPTD SDN Oeba 3 kota kupang berfokus pada pemecahan *masalah Student Centered Approach* yang mengacu pada program diskusi kelompok siswa. Permasalahan selama ini sering dihadapi dalam proses pembelajaran berupa sulitnya menjaga konsentrasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Bapak Iksan berpendapat pentingnya penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi karena bila hanya menggunakan satu saja model pembelajaran di kelas guru akan mengalami kesulitan dalam mengukur dan memahami setiap keterampilan serta kemampuan dari setiap siswa. Sedangkan hasil wawancara dengan bapak Kaharudin juga mendapatkan hasil yang sama pada sekolah SD Muhammadiyah 1 di mana dalam pembelajaran di kelas perlunya model pembelajaran pemecahan masalah. Karena masalah yang sering terjadi berupa kurangnya motivasi siswa dan kurangnya sarana penunjang proses kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran menurut bapak Kaharudin model yang sering digunakan di kelas berupa model portofolio, ceramah, metode tanya jawab dan *Collaboration Learning*. Permasalahan ini sering dianggap kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga pentingnya model

pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pancasila di kelas.

Hasil wawancara dan observasi dari guru kelas gugus 1 Kecamatan Kota Raja, model dalam pembelajaran di kelas dibutuhkannya model pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu berupa pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah yang diharapkan oleh peneliti dapat membangun pola pikir kreatif dan secara optimal dapat melibatkan siswa secara aktif siswa yaitu model *PjBL* dan model pembelajaran *Problem Solving. Project Based Learning* atau yang biasa disebut dengan *PjBL* merupakan salah satu pilihan model pembelajaran guna mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Memberikan pembelajar dengan suatu masalah akan memberikan mereka pengetahuan baru berdasarkan pengalaman secara nyata (Alfiani, 2021). *PjBL* biasanya digambarkan sebagai metode pengajaran yang aktif dan berpusat pada siswa yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok kolaboratif pada pertanyaan atau tantangan dunia nyata untuk mempromosikan perolehan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sementara guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran (Ferrero dkk, 2021).

Model Pembelajaran berbasis masalah selain *PjBL* yaitu berupa model pembelajaran *Problem Solving*. Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta pengaturan solusi secara kreatif

(Shella dkk, 2018). Model pembelajaran *Problem Solving* melibatkan aktivitas kognitif, emosional, dan perilaku yang merupakan proses yang mengidentifikasi situasi sebagai masalah, memilih tindakan yang tepat, dan menerapkan tindakan tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Huang dkk, 2023). Proses pembelajaran *Problem Solving* berfokus pada penerapan pengetahuan dan keterampilan, pengajaran *Problem Solving* yang mengarahkan pada proses pemecahan masalah yang menitikberatkan pada pengetahuan pemahaman konsep dasar dan juga pada keterampilan yang dimiliki setiap individu seta bukan hanya berfokus pada dalam kegiatan penalaran saja (Xu & Qi, 2022).

Kedua model pembelajaran tersebut diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan *Computational Thinking* siswa. Berpikir kreatif sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah secara inovatif dan menciptakan solusi yang baru dan bermanfaat, dalam pendidikan tinggi rendahnya kemampuan berpikir kreatif bergantung pada metode pembelajaran sesuai dalam pembelajaran (Khoerudin dkk, 2023). Secara umum kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan tanggapan baru dan original terhadap batasan tugas, selain itu kreativitas telah dikaitkan dengan pengambilan keputusan yang etis (Eshet & Margaliot, 2022). Serta *Computational Thinking* (CT) merupakan kemampuan yang penting untuk diasah sejak usia dini untuk meningkatkan dan menarik minat literasi siswa, CT merupakan keterampilan futuristik pada jenjang SD menjadi dasar kemampuan dan keterampilan anak untuk berpikir, bernalar, dan kreatif (Pratama dkk, 2023).

Computational Thinking itu sendiri jika kita kaitkan dengan pembelajaran Pancasila mengarahkan dalam membangun karakter peserta didik yang dikhususkan dalam rana kemandirian dalam pengambilan keputusan. Contoh sederhana yang pernah diterapkan di sekolah berupa bagaimana cara peserta didik dalam memahami makna dan dapat mengaitkan antara makna tersebut dengan simbol-simbol yang terdapat dalam Pancasila (Hayat & Kusnadi, 2019). Sehingga *Computational Thinking* (CT) dianggap sebagai kelompok keterampilan pemecahan masalah yang diharapkan dimiliki oleh generasi berikutnya. Cara paling efisien untuk membuat mereka memperoleh keterampilan ini adalah dengan memasukkan CT ke dalam pendidikan (Avcı & Deniz, 2022).

Berdasarkan pembahasan di atas jika peneliti mengaitkan model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah (*PjBL* dan *Problem Solving*) diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* pada pembelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar sebagaimana pendidikan Pancasila merupakan salah satu bidang yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang mampu berpikir kritis, aktif dan kreatif di kehidupan sehari-hari.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa di kelas,

2. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan menganggap mata pelajaran pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang kurang menarik,
3. Sulitnya menjaga konsentrasi dan motivasi siswa selama proses pembelajaran,
4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas,
5. Rendahnya keterampilan *Computational Thinking* siswa di kelas,
6. Kurangnya sarana penunjang proses pembelajaran baik dari segi media dan sumber belajar.
7. Guru belum menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang disajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup hanya meliputi proses pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Kota Lama.
2. Informasi yang disajikan berupa: aktivitas Model pembelajaran *PjBL* dan model pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan cara berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* siswa kelas V SD.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*), Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang?

2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *Computational Thinking* antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang?
3. Apakah terdapat perbedaan secara simultan antara kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* siswa yang mengikuti model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang.
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan *Computational Thinking* antara siswa yang dibelajarkan menggunakan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Problem*

Solving dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD di Kota Kupang.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan tentang pengaruh model *PjBL* dan model *Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengaruh model pembelajaran *PjBL* dan *Problem Solving* dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* serta dapat memberikan pelajaran yang bermakna pada siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan pedoman atau pertimbangan dalam merancang pembelajaran di kelas, misalnya dalam merancang model pembelajaran di kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa khususnya tentang kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* siswa

dengan model pembelajaran yang selama ini sering diterapkan oleh guru mata pelajaran.

c. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan ilmu dan pengalaman baru bagi peneliti lain, serta diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan model pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran *PjBL* dan *Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *Computational Thinking* siswa.

