

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu upaya dalam mencapai strategi pembelajaran abad ke-21 yaitu dengan konsep pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang dimana artinya siswa pada konsep ini membiasakan dirinya untuk melakukan dan menjelaskan setiap ide yang muncul dipikirannya (Patriana et al., 2021; Sukmanasa et al., 2020). Penerapan konsep kreatif dalam abad ke-21 diperlukannya model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk aktif dan berkreasi dalam menemukan gagasan yang baru. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreatifitas siswa yaitu salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek. Dengan model pembelajaran berbasis proyek ini siswa mampu mengeksplor ilmu pengetahuan dalam pengalaman yang nyata di lingkungan sekitar. Pembelajaran berbasis proyek memperkenankan siswa untuk bekerja secara mandiri, mengkonstruksi pembelajarannya, dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Kusadi et al., 2020).

Adapun tahap-tahap pembelajaran berbasis proyek adalah yang pertama yaitu penentuan pertanyaan mendasar, kedua menyusun perencanaan proyek, ketiga menyusun jadwal, keempat monitoring, kelima menguji hasil, dan terakhir evaluasi pengalaman (Abidin et al., 2020; Satria & Muntaha, 2022).

Siswa merasa senang dalam melakukan proyek, mencoba sesuatu yang berbeda dan membuat mereka merasa memiliki pengetahuan yang dihargai (Diana & Saputri, 2021). Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk penyediaan alat dan bahan yang diperlukan dalam pengerjaan proyek (Hujjatusnaini et al., 2022). Maka disarankan untuk menggunakan berbagai barang bekas di sekitar lingkungan siswa yang dapat dimanfaatkan untuk bahan membuat media pembelajaran seperti alat peraga. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran interaktif salah satunya yaitu model pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan barang bekas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa pemanfaatan barang bekas pakai yang tersedia di lingkungan bisa dimaksimalkan sehingga dengan sendirinya siswa akan terlatih dalam menjaga dan mengkonversi lingkungan, seperti barang-barang limbah rumah tangga dan barang bekas (Fahlevi, 2022). Sehingga dalam pembuatan sebuah produk sebagai media pembelajaran tidak selalu dibutuhkan biaya yang mahal. Siswa juga dapat dengan bebas mengeksplor dan berkreasi sesuai kemampuannya dengan mengintegrasikan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran IPAS materi organ gerak manusia dan hewan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang pendidikan yang mengandung banyak konsep, sehingga peningkatan kualitas dan kreativitas serta hasil belajar pada bidang ini adalah yang hal paling utama. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diperlukan untuk menambah

wawasan, keahlian, kelakuan, nilai, serta tanggung jawab terhadap lingkungan dan juga masyarakat.

Berakal kreatif yang dimana artinya peserta didik secara aktif memiliki dan menuangkan ide-ide mereka kedalam sebuah solusi permasalahan, sehingga permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Keterampilan berpikir kreatif diartikan sebagai penerapan imajinasi dalam menghadapi masalah yang diberikan serta berpikir sistematis dalam mengungkapkan ide dan memecahkan masalah (Rosnaeni, 2021). Tujuan utama pada pembelajaran berpikir kreatif tidak hanya untuk mendidik siswa menjadi bijak dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk dapat menerapkan prinsip-prinsip berpikir ilmiah dalam interaksi pada kehidupan sehari-hari. Kecakapan berakal kreatif pada murid harus dikembangkan melalui pembelajaran, yang dimana guru dituntut untuk mendemonstrasikan proses kreativitasnya. Kemampuan berpikir kreatif ini dibutuhkan pada semua bidang ilmu, salah satunya ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Hasil wawancara memaparkan bahwa, guru sudah mengetahui model pembelajaran berbasis proyek, namun dalam proses pembelajarannya model pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan barang bekas belum diterapkan untuk menuntun peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan kurangnya inisiatif guru dalam memanfaatkan bahan bekas yang ada di lingkungan sekitarnya yang dimana dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Permasalahan tersebut muncul karena pada saat ini guru lebih sering menggunakan teknologi dan sudah sangat jarang menggunakan bahan bekas seperti gardus, botol bekas, tutup botol,

dan lainya sebagainya yang dapat diubah menjadi media pembelajaran. Guru telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitarnya. Akibatnya, guru menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar lingkungannya. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai banyak ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media. Sebenarnya, kreativitas seorang guru bisa terlihat ketika ia mencoba memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang bisa dijadikan suatu media didalam mata pelajarannya. Dalam hal ini, model pembelajaran project based leaning memberikan kesempatan pada guru dalam mengelola pembelajaran di kelas melalui keterlibatan project kerja. Pada pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek ini secara langsung akan melibatkan murid untuk investigasi dalam memecahkan masalah, serta murid akan diberi kesempatan dalam menghasilkan suatu produk yang nyata. Penerapan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek mampu memaksimalkan kreativitas pada murid (Nurfitriyanti, 2016).

Berdasarkan dari pengamatan masih banyaknya ditemukan beberapa guru yang mendominasi atau berperan sangat aktif saat kegiatan belajar dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menunjukkan dan meningkatkan kreatifitasnya. Cara mengajar yang digunakan oleh guru masih terpaku pada buku, teknik pembelajaran yang masih tradisional, kurang menariknya penyampaian materi, dan kurang memanfaatkan lingkungan sekitar terutama pada pemanfaatan barang bekas. Abidin et al., (2020) mengungkapkan bahwa kreatifitas dan hasil belajar siswa nyatanya masih rendah. Hal ini dikarenakan banyaknya peserta didik yang tidak berani

menunjukkan ide dan gagasan barunya, serta kurangnya ruang untuk mengungkapkan kreativitas dan penalaran pada masing-masing siswa. Dalam hal ini model pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk pembelajaran yang diyakini bisa mengembangkan kreativitas serta meningkatkan hasil belajar siswa (Kusadi et al., 2020). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan pengalaman pada siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, maka dirancanglah sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan barang bekas terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPAS pada siswa. Maka dari itu, dilakukannya penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka adanya beberapa identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Banyaknya siswa yang merasa kesulitan dalam memahami dan menguasai pelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran inovatif dan kreatif harus lebih diupayakan dengan menerapkan variasi model pembelajaran agar pengetahuan siswa dapat meningkat.
3. Pembelajaran di sekolah sebaiknya harus lebih berorientasi pada siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

4. Pembelajaran yang berlangsung sebaiknya dapat berorientasi pada pengalaman dan kehidupan di lingkungan sekitar peserta didik.
5. Masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
6. Masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS.
7. Masih kurangnya pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran siswa.
8. Metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh atau bosan dan bersikap pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pembatas masalah untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan. Pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan barang bekas terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025. Model pembelajaran project based leaning dengan pemanfaatan barang bekas bertujuan sebagai sarana dalam membantu proses pembelajaran supaya dapat memicu pemikiran kreativitas siswa serta dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh secara simultan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025.

3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pemanfaatan Barang Bekas Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SDN Gugus VIII Sukawati Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk perkembangan ilmu pendidikan serta dapat bermanfaat dan dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam menumbuhkan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan barang bekas.

b. Bagi guru

Guru dapat memperoleh pengalaman baru, sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah, sehingga dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.

