BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan phal yang sangat penting, yang dapat membentuk individu-individu menjadi pribadi yang lebih baik dan bisa memberikan kontribusinya kepada lingkungan sekitar. Pendidikan sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh anak kecil, dewasa, maupun masyarakat sekitar. Dengan pendidikan mampu mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang dunia (Rizkianti dkk., 2023). Sistem pendidikan di Indonesia sudah memasuki pendidikan abad 21 yang dimana pembelajaran pada abad 21 ini akan lebih banyak menghadapi tantangan dan berbagai peluang yang akan berbeda dengan waktu sebelumnya (Komara, 2018). Ditambah lagi dengan teknologi dan sistem informasi yang berkembang sangat pesat di semua sektor kehidupan. Dengan berkembangnya teknologi dan sistem informasi yang semakin melaju dengan pesat, akan berpengaruh terhadap Sumber Daya Manusia yang ada. Sumber Daya Manusia ini akan bersaing dengan negara-negara lainnya dalam hal teknologi dan informasi. Sumber Daya Manusia di Indonesia harus mampu menempuh pendidikan, mampu meningkatkan kualitas diri dan mampu lebih bersaing dengan negara-negara lainnya.

Indonesia saat ini sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memahami lingkungan setempat dan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengelola alam dan

lingkungan (Nyoman & Wati, 2023). IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang dapat bermanfaat bagi siswa baik untuk memecahkan suatu permasalahan seperti gejala alam, kenampakan alam, fenomena alam, permasalah yang ada di lingkungan sosial, ekonomi, dan lain-lain. IPAS merupakan kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ilmu pengetahuan alam mempunyai makna mengenai sekumpulan fenomena, karakteristik dan perilaku yang dapat dikemas menjadi sebuah teori maupun konsep yang dapat berjalan sesuai dengan proses ilmiah yang dapat dilakukan oleh manusia. Konsep maupun teori yang sudah tersusun atau terorganisasi akan dapat menjadi sebuah inspirasi untuk dapat menciptakan suatu teknologi atau produk yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan menarik dapat disebut dengan *edutainment* yakni pembelajaran yang dapat memadukan antara pendidikan dan hiburan sehingga dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan (Rusydi, 2018). Namun kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang bosan selama mengikuti pembelajaran sehingga dapat menjadi faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Jayawardana, 2017). Agar pembelajaran berjalan secara menarik, menyenangkan, dan efektif hendaknya guru dapat merencanakan pembelajaranyang bisa mengajak siswa lebih aktif dan kreatif dengan penggunaan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kreativitas dan karakter siswa salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Kenyataan ini sejalan dengan yang dikemukakan

(Khusna & Utami, 2024) bahwa faktor kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Menurut (Kenedi, 2017), siswa yang kreatif mempunyai kepribadian seperti belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, mempunyai motivasi yang tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran. Semua kepribadian ini sangat diperlukan oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kreativitas dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Kenedi (2017) menjelaskan kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi siswa dalam proses belajar. Dijelaskan juga, hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, tetapi siswa yang kreatif akan berupaya menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif.

Namun kenyataannya berbagai masalah pendidikan di Indonesia ini bermunculan mulai dari rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, rendahnya layanan pendidikan di Indonesia dan rendahnya literasi serta kreativitas siswa Indonesia. Hal ini sejalan dengan data PISA tahun 2000 sampai dengan tahun 2018 yang dimana tingkat literasi anak-anak sangat rendah dan sampai sekarang menjadi salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia. Literasi yang rendah bisa menyebabkan kurangnya kecakapan siswa dalam meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir didefinisikan oleh PISA 2022 sebagai kompetensi untuk terlibat dalam menghasilkan, mengevaluasi, dan meningkatkan ide-ide orisinal dan beragam dan salah satu tujuan penilaianini adalah untuk memberikan wawasan

tentang seberapa baik sistem pendidikan mempersiapkan siswa untuk berpikir di luar kotak dalam konteks tugas yang berbeda serta pemanfaatan ilmu pada kehidupan sehari-hari (Yusmar & Fadilah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD gugus IV Kecamatan Sawan pada tanggal 7 Oktober 2023 sampai 11 Oktober 2023. Diperoleh hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran masih banyak berada pada kriteria kurang efektif. Hasil kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 1.1
Hasil Kreativitas Siswa pada Saat Observasi

No	Nama Siswa	Skor Kreativitas	Kriteria
1	Dewa Komang Yoga Darma	78	Kreatif
2	Dwi Nurintan Sari	75	Kreatif
3	Gabriela Anastasia Souhuwat	50	Kurang Kreatif
4	Gede Banu Pradita Yasa	42	Kurang Kreatif
5	Gede Chandra Agasthya	72	Kreatif
6	Gede Dava Budi Artha	50	Kurang Kreatif
7	Gede Dhiva Adnyana	42	Kurang Kreatif
8	Gede Joelwin Putra	47	Kurang Kreatif
9	Gede Reva Purna Yasa	61	Cukup Kreatif
10	Gede Rio Gupta Dinata	47	Kurang Kreatif
11	I Gede Janandra Praharta	42	Kurang Kreatif
12	I Gede Suardika	61	Cukup Kreatif
13	I Gusti Ayu Aishwarya Dani	47	Kurang Kreatif
14	I Gusti Ngurah Tri Bala	42	Kurang Kreatif
15	I Kadek Putra Krisna Jaya	47	Kurang Kreatif
16	I Made Bharata Yasa	42	Kurang Kreatif
17	I Made Padma Santhika	42	Kurang Kreatif
18	I Made Suputra	42	Kurang Kreatif
19	I Nyoman Bharata Puja	47	Kurang Kreatif
20	I Putu Gede Manik Arya	61	Cukup Kreatif
21	Ida Ayu Okta Pradnyani	42	Kurang Kreatif
22	Ida Ayu Putri Wulandari	61	Cukup Kreatif
23	Jeni Abigail Souhuwat	61	Cukup Kreatif
24	Jeshon Yonathan	47	Kurang Kreatif
25	Kadek Adi Saputra	42	Kurang Kreatif
26	Kadek Ayu Santhi Cahyani	50	Kurang Kreatif
27	Kadek Dea Dinda Natasya	61	Cukup Kreatif
28	Kadek Diva Suarbawa	47	Kurang Kreatif

Hasil kreativitas siswa pada saat observasi di atas berpedoman pada Kriteria Penilaian Kreativitas sebagai berikut,

Tabel 1.2
Kriteria Penilaian Kreativitas

NILAI	KRITERIA
80-100	Sangat Kreatif
66-79	Kreatif
56-65	Cukup Kreatif
40-55	Kurang Kreatif
30-39	Gagal

(Rauzah, 2018)

Dalam wawancara didapatkan hasil bahwa siswa hanya menerima pembelajaran yang berpusat pada guru dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Faktor lain yang menyebabkan kurangnya kreativitas siswa, yaitu: 1) kurangnya keingintahuan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa kurang berani dalam menunjukkan kreativitasnya di dalam kelas, 3) kurangnya sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran. Rendahnya kemampuan kreativitas siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor pendukung lainnya yakni guru masih menggunakan pembelajaran yang monoton setiap harinya yang membuat siswa cepat bosan dalam belajar (Wulandari & Kodiran, 2022). Pembelajaran masih berpusat pada guru yang membuat siswa kurang dalam mengemukakan kreativitasnya dalam memahami konsep-konsep IPAS didalam kelas, yang menyebabkan perolehan nilai siswa menjadi rendah. Metode dan model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan tidak adanya percobaan model dan metode pembelajaran yang lainnya yang dapat menarik kreativitas siswa. Maka pembelajaran IPAS akan terus berpusat pada guru dan kurang efektif. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan kenyataan yang bagaimana seharusnya siswa tersebut belajar. Belajar merupakan kegiatan penting dan pokok dalam proses belajar

mengajar untuk pencapaian tujuan institusional suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Hal tersebut menunjukkan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh masing-masing individupada saat proses pembelajaran.

Project based learning adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Prilestari, 2019). *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi (Afriana, 2016). Maka dari itu, model pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberi kesempatan siswa untuk berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan keterampilan baru dalam memecahkan masalah berdasarkan pengalaman nyata secara mandiri. Namun kemandirian dalam belajar perlu dilatih oleh guru kepada siswa agar terbiasa dalam belajar bila menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Siswa SD masih perlu dibimbing dalam menyelesaikan tugas proyek. Bimbingan guru diperlukan untuk mengarahkan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan alur pembelajaran.

Dari penjelasan diatas peneliti tertarik meneliti lebih jauh mengenai pengaruh Model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui suatu penelitian eksperimen yang berjudul *"*Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Di Gugus IV Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu membuat siswa kreatif dalam pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Sikap rasa ingin tahu siswa menurun hal ini siswa berpandangan bahwa semua informasi berasal dari guru.
4. Model pembelajaran yang digunakan guru masih monoton sehingga berdampak kepada kemampuan kreativitas siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini terbatas pada upaya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV di Gugus IV Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng yang terfokus pada mata pelajaran IPAS muatan IPA dengan materi mengenai wujud zat benda dengan menilai aspek kognitif saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbasis konstektual terhadap kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan

Sawan Kabupaten Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Project Based learning* berbasis konstektual terhadap kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya dibidang pendidikan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis konstekstual terhadap kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut,

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menciptakan suasana belajar lebih kondusif, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan variasi model pembelajaran oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi mengenai tingkat keberhasilan kegiatan belajar dengan menggunakan *Project Based Learning.*

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan sebagai persiapan menjadi guru di masa yang akan datang. Peneliti sebagai pendidik mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.