

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mencapai potensi mereka dalam berbagai aspek, termasuk spiritualitas, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Muzdalifah, dkk 2023). Pendidikan tidak dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Khusna, dkk (2023) pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan bangsa. Pembelajaran merupakan gabungan yang terstruktur dari unsur-unsur manusiawi, materi, sarana, prasarana, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang berkaitan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Dolong, J. (2016), komponen-komponen ini mempunyai peran penting dalam membentuk sistem pembelajaran yang utuh dan saling mendukung. Beberapa komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi. Salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Fahrurrozi, dkk (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran dan keefektifan suatu model pembelajaran dapat dinilai dari kemampuannya dalam mendukung prestasi peserta didik.

Dalam konteks kegiatan sehari-hari di sekolah, terkadang pendidik mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, menangani peserta didik yang menghadapi masalah, atau mengevaluasi kinerja siswa secara tepat. Meskipun demikian, keselarasan komponen-komponen pembelajaran merupakan faktor kunci dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sari & Angreni (2018), salah satu strategi untuk

meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan memilih pendekatan yang sesuai. Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) menjadi alternatif yang efektif, di mana peserta didik diberdayakan sebagai pusat perhatian selama proses pembelajaran. Konsep dasar dari SCL didasarkan pada teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sesuai dengan pemikiran Piaget, Breuner, dan Dewey. Sesuai dengan pandangan Utami, dkk (2018), pembelajaran berbasis proyek juga mencerminkan pendekatan yang menitikberatkan pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang mengusung pendekatan SCL adalah *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusatnya (*student centered*) dan menganggap guru sebagai penggerak dan fasilitator, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Menurut Azizah (2017), *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek-proyek yang relevan untuk menyelesaikan masalah, dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan serta keterampilan mereka melalui penciptaan karya terkait dengan materi pelajaran yang diharapkan.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia semakin mengadopsi Kurikulum Merdeka, yang secara erat terkait dengan konsep pendidikan abad ke-21. Dalam konteks ini, peserta didik diharapkan untuk mengembangkan enam keterampilan yang dikenal sebagai "6C": *critical thinking, collaboration, communication skills, creativity, culture and connectivity*.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan abad ke-21 dan merupakan salah satu fokus utama dalam Kurikulum Merdeka saat ini. Ini sejalan dengan pandangan Fazilla & Bukit (2023), yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang diperlukan bagi peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, di mana individu mampu menghasilkan ide-ide baru sebagai respons terhadap perubahan lingkungan mereka.

Pendidik memegang peran kunci dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam hal ini, ada empat model pembelajaran yang direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses. Salah satu model yang sesuai dengan kebutuhan meningkatkan kemampuan 6C peserta didik adalah *Project Based Learning* (PjBL). Ini sejalan dengan pandangan Arianto, dkk (2023), yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model yang sangat relevan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 karena melibatkan pengembangan kemampuan 6C, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, kemampuan komunikasi, kreativitas, pemahaman budaya, dan konektivitas.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 37 Ayat 1, yang menekankan pentingnya pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), menunjukkan urgensi dari pembelajaran tersebut karena dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar dianggap penting karena dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Standar pendidikan nasional membagi SBdP menjadi tiga jenis, yaitu seni musik, seni rupa, dan seni tari. Seni rupa merupakan bagian dari SBdP yang memungkinkan peserta didik untuk melihat, merasakan, dan meraba karya seni tersebut.

Menurut Lestari, dkk (2022), salah satu aspek yang dapat dikembangkan pada peserta didik melalui model *Project Based Learning* yang mendukung pendidikan abad ke-21 adalah kreativitas. Kreativitas dianggap sebagai kompetensi esensial yang harus ditingkatkan dalam pendidikan sekolah dasar. Kreativitas siswa dapat diamati dari kemampuan mereka dalam membentuk imaji mental dan konsep-konsep yang tidak terlihat secara fisik di hadapan mereka. Fantasi dan imajinasi anak menjadi kunci dalam membentuk konsep yang menyerupai realitas. Penilaian terhadap kreativitas siswa dapat dilakukan dengan mempertimbangkan fluensi dan fleksibilitas dalam menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan.

Mengembangkan kreativitas menjadi suatu hal yang sangat relevan dan esensial. Dalam konteks pembelajaran daur ulang kerajinan dari plastik, kreativitas menjadi faktor kunci. Materi ini tidak hanya melibatkan aspek teknis dalam mengolah plastik menjadi produk kerajinan, tetapi juga mendorong siswa untuk memanfaatkan limbah plastik sebagai bahan yang dapat diubah menjadi produk yang bernilai.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah pada materi daur ulang kerajinan dari plastik menyebabkan peserta didik kurang memahami materi dan menurunnya tingkat kreativitas peserta didik. Karena pendidik masih banyak menggunakan buku teks dalam pembelajaran. Media berperan penting dalam menunjang pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi dan kreativitas siswa. Adapun media yang digunakan untuk pembelajaran daur ulang kerajinan yaitu media daur ulang dari sampah plastik.

Media daur ulang kerajinan dari plastik memiliki peran penting dalam pelestarian lingkungan dan mendukung literasi ekologi. Sejalan dengan pendapat Wijaya, dkk (2021) literasi ekologi merupakan kemampuan individu untuk memahami mekanisme kerja lingkungan dan langkah-langkah yang diperlukan untuk menjaga keberlanjutan lingkungan tersebut. Literasi ekologi meliputi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pentingnya memperkenalkan konsep literasi ekologi sejak dini, terutama di sekolah dasar, dikarenakan pada masa ini anak sedang mengalami pertumbuhan yang pesat dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Annisa, dkk (2018), menekankan bahwa salah satu strategi untuk melestarikan lingkungan adalah melalui pengelolaan sampah berbasis 4R (*recycle, reuse, reduce, dan replace*), yaitu pendekatan yang melibatkan penggunaan kembali, pengurangan, daur ulang, dan penggantian dalam memperlakukan sampah.

Dalam konteks materi daur ulang kerajinan dari plastik, kreativitas siswa menjadi elemen utama karena peserta didik perlu mengembangkan ide-ide baru untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dari plastik bekas. Adapun mata pelajaran menggunakan kurikulum merdeka yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan serta melatih kreativitas siswa yaitu mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya), hal ini melibatkan siswa secara langsung dalam

memproduksi karya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang daur ulang plastik dan mengasah kreativitasnya, perlu adanya pendekatan pembelajaran yang sesuai. Model *Project-Based Learning* (PjBL) yaitu pendekatan yang akan menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran daur ulang kerajinan dari plastik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aryana, dkk (2020), terkait penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan membuat kolase anorganik siswa kelas III SD Negeri 40 Ampenan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran PjBL terhadap kemampuan tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis yang menggunakan uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai t hitung $>$ t tabel dan sig (2-tailed) $0.000 \leq 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran tertentu.

Namun, pada kenyataannya, penggunaan PjBL oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah masih terbilang jarang, sesuai dengan temuan Apriliyani, dkk (2019). Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa PjBL memerlukan persiapan yang intensif dan kompleks. Selain itu, terdapat tantangan khusus terkait implementasi PjBL dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya dalam konteks daur ulang kerajinan dari plastik.

Dalam rangka mengatasi tantangan ini, penelitian yang berjudul "Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Daur Ulang Kerajinan dari Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" dianggap penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan solusi terkait dengan penggunaan PjBL dalam konteks materi SBdP yang spesifik, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengolah kerajinan dari plastik.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam materi daur ulang kerajinan dari plastik?
2. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada kreativitas siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya adalah:

1. Mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD dalam materi daur ulang kerajinan dari plastik.
2. Membandingkan peningkatan kreativitas siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan terdapat berbagai keuntungan baik secara teoritis maupun praktis yang dapat dinikmati oleh individu atau lembaga, sebagai berikut:

a. Teoritis

Secara umum dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan dengan mengembangkan pemahaman tentang efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada materi daur ulang kerajinan dari plastik. Hal ini akan membantu memberikan pengetahuan dalam literatur tentang strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat

memberikan wawasan tentang bagaimana model *Project Based Learning* (PjBL) dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dasar dan dampaknya pada pemahaman dan kreativitas siswa.

b. Bagi Lembaga

Penelitian yang dilakukan bermanfaat memberikan panduan bagi lembaga pendidikan sekolah dasar untuk mengadopsi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pengajaran materi daur ulang kerajinan dari plastik dan dapat merancang kurikulum yang lebih interaktif dan *proyek-based* untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.

c. Bagi Pengguna

Siswa kelas IV sekolah dasar akan meningkatkan pemahaman mereka tentang daur ulang plastik, dan mengembangkan keterampilan kreatif. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan pedoman tentang cara mengimplementasikan model *Project Based Learning* (PjBL) secara efektif dalam mengajar materi daur ulang plastik.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini akan memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berharga bagi penulis penelitian dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian empiris. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang memperkuat basis akademik penulis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi mencakup sistematika penulisan yang merinci setiap bab dan urutan penulisan serta hubungannya antar bab-bab tersebut. Dalam penelitian berjudul "Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Daur Ulang Kerajinan dari Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", terdapat lima bab yang dijelaskan sebagai berikut:

Bab I berperan sebagai pendahuluan yang menjadi titik awal bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab ini membahas masalah yang akan diteliti, alasan pentingnya penelitian, serta solusi yang didukung oleh pendapat lain. Latar belakang tersebut menghasilkan dua rumusan masalah dan tujuan penelitian yang spesifik. Selain itu, bab ini juga menjabarkan manfaat penelitian bagi berbagai pihak.

Bab II merupakan studi literatur yang mencakup kajian dari literatur-literatur yang mendukung dan menjelaskan penelitian. Bab ini membahas topik-topik terkait pembelajaran SBdP menggunakan model PjBL, kreativitas di sekolah dasar, serta penggunaan plastik dalam kerajinan seni. Selain itu, bab ini juga membahas hasil penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran peneliti.

Bab III adalah metode penelitian yang menjelaskan cara-cara yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab ini mencakup metode, desain, prosedur penelitian, serta instrumen yang akan digunakan, memberikan gambaran tentang bagaimana penelitian akan dilakukan.

Bab IV berisi hasil dan pembahasan yang mencakup temuan-temuan dari analisis data di lapangan. Pembahasan dalam bab ini merinci jawaban dari rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.

Bab V berisi simpulan dan saran. Simpulan menyajikan hasil penelitian dan implikasinya, sementara saran memberikan rekomendasi bagi pihak yang terlibat dalam penelitian, seperti tenaga pendidik, guru, dan peneliti lainnya untuk penelitian selanjutnya dengan fokus yang sama.