

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran secara aktif yang dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi dalam dirinya. Hal tersebut tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003. Dalam pelaksanaannya, pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting bagi perkembangan sumber daya manusia (Marwa dkk., 2023, hlm. 55). Terdapat beberapa hal penting yang menjadi dasar dan pendukung dalam pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah kurikulum.

Kurikulum merupakan sebuah aturan yang sistematis dan terencana guna mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar yang berada di bawah bimbingan dan tanggung jawab lembaga pendidikan, salah satunya adalah sekolah (Rahmayati & Prastowo, 2023, hlm. 16). Salah satu peran penting dari kurikulum yaitu menentukan isi dan arah dalam proses penyelenggaraan pendidikan (Marwa dkk., 2023, hlm. 55). Dari waktu ke waktu, kurikulum dapat dinilai semakin fleksibel dan adaptif, sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya pada ranah pendidikan (Rahmayati & Prastowo, 2023, hlm. 17). Di masa ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dinilai dapat memberikan kemerdekaan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan minat dan bakat yang ada dalam diri (Sulistiyosari dkk., dalam Arhinza dkk., 2023, hlm. 6519). Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat dua hal yang menjadi sorotan bagi peneliti, yaitu Profil Pelajar Pancasila (P3) dan mata pelajaran IPAS sebagai hasil dari integrasi mata pelajaran IPA dengan IPS di tingkat Sekolah Dasar.

Dalam Kurikulum Merdeka, pendidikan karakter menjadi salah satu hal yang digaungkan. Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk menanamkan beragam nilai budaya bangsa dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*affection feeling*), dan tindakan, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, maupun masyarakat luas. Hal tersebut berlandaskan pada Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2020

terkait dengan Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dari tahun 2020 hingga 2024.

Pelajar Pancasila merupakan sebuah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat berkompetensi global yang mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Dalam P3, salah satu nilai yang menjadi sorotan peneliti adalah nilai kreatif. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, pelajar kreatif adalah ia yang mampu untuk memodifikasi, hingga pada akhirnya dapat menghasilkan sesuatu yang bersifat asli, bermakna, bermanfaat, serta berdampak positif bagi kehidupan.

Berpikir kreatif merupakan sebuah kemampuan diri yang memanfaatkan pemikiran dan tindakan untuk menghasilkan inovasi yang bermanfaat, baik berupa gagasan maupun karya fisik, dari sesuatu yang telah ada (Natty dkk., 2019, hlm. 1086; Nisa dkk., 2019, hlm. 104). Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan solutif ketika menghadapi suatu masalah (Mardhiyana & Sejati, 2016, hlm. 679). Sikap kreatif sangat penting bagi setiap peserta didik (Nisa dkk., 2019, hlm. 113). Dengan memanfaatkan kemampuan tersebut, peserta didik dapat belajar berpikir lebih luas dalam merumuskan solusi permasalahan serta mampu untuk berbagi ide dengan penuh percaya diri.

Peneliti berfokus pada beberapa indikator, yaitu rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengajukan beragam pertanyaan, kemampuan untuk menilai sebuah keindahan (estetika), mempunyai pendapat pribadi, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, serta mampu menyampaikan pendapat atau gagasan yang autentik. Hal tersebut didukung oleh karakteristik kreativitas yang dilihat dari proses berpikir saat menyelesaikan masalah serta adanya keingintahuan yang tinggi terhadap suatu hal yang dihasilkan dari pola *divergen thinking* (Dewi dkk., 2019, hlm. 236). Seseorang yang berpikir kreatif dapat menggunakan keterampilan kognitif dan kemampuannya untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah (Mardhiyana & Sejati, 2016, hlm. 683–684).

Pada kenyataannya, kondisi tersebut berbanding terbalik di beberapa sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tahun 2023 di

salah satu Sekolah Dasar, terdapat beberapa hambatan, khususnya dalam pembelajaran di kelas. Sebagian besar dari mereka belum terlihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Beberapa peserta didik cenderung bersikap pasif dan mengabaikan pembelajaran. Mereka juga belum sepenuhnya berani untuk mengajukan pertanyaan atau ide yang dimiliki dengan beberapa alasan, seperti malu dikarenakan pertanyaan atau ide mereka dirasa kurang berbobot dan berbeda dari orang lain. Sebagian besar dari mereka pada akhirnya hanya mengikuti pendapat orang lain. Dengan kata lain, mereka masih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Beragam hal tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara kondisi ideal yang seharusnya terjadi dengan kondisi faktual yang ada.

Sejatinya, pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan aktivitas guru bersama peserta didik (Adnyana, 2023, hlm. 61). Dalam pembelajaran, diperlukan sebuah inovasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah. Kemampuan berpikir kreatif dalam diri peserta didik dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang memperhatikan keterampilan peserta didik (Mardhiyana & Sejati, 2016, hlm. 674).

Fokus utama pada penelitian ini yaitu pemilihan model pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran harus mampu menerapkan model pembelajaran yang variatif dan tidak monoton kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran (Sari dkk., 2019, hlm. 120). Peneliti berfokus pada penggunaan Model *Project-Based Learning* (PjBL). Pemilihan ini berdasar pada karakteristik khusus dalam Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek (Yanti & Novaliyosi, 2023, hlm. 2192). Adanya pemilihan model tersebut berlandaskan pada isi dari Kurikulum Merdeka yang menjelaskan bahwa hampir seluruh kegiatan pembelajaran berorientasi pada kegiatan berbasis proyek dengan tujuan memberikan kemerdekaan bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi seluas-luasnya.

Model PjBL berpusat pada peserta didik dengan mengintegrasikan pembelajaran dengan keahlian dalam mendesain proyek, pertanyaan orisinal dalam pemecahan masalah, melakukan eksplorasi dan analisis, serta perancangan produk

atau karya secara sistematis, diakhiri dengan membuat simpulan (Stripling dalam Sari dkk., 2019, hlm. 121). Hal tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara terstruktur sebagai tanda bahwa tugasnya satu persatu dapat terselesaikan (Sufiyanto, 2021, hlm. 4). Melalui pembelajaran berbasis proyek, kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara perlahan akan meningkat dengan menuangkan ide mereka dalam memahami suatu masalah hingga menemukan solusi yang relevan.

Perubahan pada kurikulum ini mampu memberikan warna baru dengan menghadirkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS (Marwa dkk., 2023, hlm. 54). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam semesta, salah satunya yaitu kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari masyarakat yang melakukan beragam interaksi dengan lingkungannya. IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik berkontribusi di lingkungan masyarakat, memahami diri sendiri dan lingkungan sekitarnya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dari IPAS itu sendiri (Adnyana, 2023, hlm. 63; Agustina dkk., 2022, hlm. 9181–9182). IPAS diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengetahui, menghadapi, serta menilai secara kritis berbagai isu yang ada (Ummah & Hamna, 2023, hlm. 45). Selain itu, IPAS dianggap dapat mengembangkan sikap ilmiah seperti analitis dan pengambilan kesimpulan yang tepat (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018, hlm. 54). Berdasarkan uraian dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya di alam semesta. IPAS juga mempelajari tentang kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari masyarakat yang melakukan berbagai interaksi dengan lingkungannya.

Salah satu capaian pembelajaran yang peneliti selaraskan dengan upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka yaitu peserta didik mampu merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi dapat terjadi akibat faktor

alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan, serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan. Dengan mempelajari IPAS, diharapkan dapat mengembangkan diri peserta didik sesuai dengan P3, minat dan bakat, serta tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yang telah terencana.

Beragam keingintahuan dalam diri peserta didik dapat menjadi pemicu untuk belajar memahami cara kerja alam semesta dan bagaimana kelak mereka berinteraksi di kehidupan nyata yang lebih luas. Pembelajaran IPAS yang dipilih terdapat di kelas V Sekolah Dasar Bab 8 dengan tema “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Melalui materi tersebut, peserta didik akan mempelajari lebih dalam lagi mengenai penyebab terjadinya perubahan pada Bumi yang disebabkan oleh faktor alam dan aktivitas manusia beserta dampaknya.

Salah satu topik penelitian yang belum dikaji secara utuh yaitu terkait dengan pemilihan dan penggunaan model PjBL yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, tujuan dari adanya penelitian adalah dilakukannya peninjauan lebih jauh terkait dengan efektivitas penggunaan model PjBL pada pembelajaran IPAS dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Salah satu manfaat dari adanya penelitian ini yaitu memicu peserta didik untuk berkontribusi aktif dalam melakukan berbagai kegiatan yang menghasilkan solusi dan dampak baik bagi permasalahan di lingkungan alam dan sosial terdekatnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sejalan, diantaranya yaitu dilakukan oleh Ni'mah dan Sukartono pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan dengan cara guru menghargai beragam ide yang disampaikan oleh peserta didik. Penelitian lain yang menyatakan hal serupa dilaksanakan oleh Sari pada tahun 2019. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam penggunaan model PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan paparan permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul, “Efektivitas Model *Project-Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Fase C”.

1.2. Batasan Masalah Penelitian

Pada penelitian ini, pembelajaran IPAS berfokus di Fase C khususnya kelas V (lima) pada salah satu bab yang berkaitan dengan perubahan dan permasalahan lingkungan beserta dampaknya, yaitu Bab 8: Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah umum yang peneliti rumuskan yaitu untuk mengetahui efektivitas model PjBL terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Fase C pada pembelajaran IPAS. Adapun rumusan masalah yang peneliti rumuskan secara lebih khusus adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS sebelum diberi perlakuan?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS setelah diberi perlakuan?
3. Bagaimanakah efektivitas model *project-based learning* (PjBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS?

1.4. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_0 = Model *Project-Based Learning* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik Fase C.

H_1 = Model *Project-Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS peserta didik Fase C.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui serta mendeskripsikan efektivitas model *Project-Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Fase C pada pembelajaran IPAS. Beberapa tujuan penelitian lainnya ditujukan untuk mendeskripsikan hal-hal berikut:

1. Kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS sebelum diberi perlakuan.

2. Kemampuan akhir berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS setelah diberi perlakuan.
3. Efektivitas penggunaan model *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi terkait dengan efektivitas model *Project-Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik Fase C dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi lingkungan beserta perubahan, permasalahan, dan dampaknya.

1.6.2. Manfaat Praktis

- a. Membantu peserta didik untuk lebih memahami serta mengoptimalkan beragam upaya guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri mereka, khususnya melalui pembelajaran IPAS terkait perubahan serta pengelolaan lingkungan. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.
- b. Memberikan informasi kepada guru terkait dengan efektivitas model *Project-Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS. Melalui informasi tersebut, guru dapat mempertimbangkan penggunaan perangkat ajar khususnya model pembelajaran yang efektif untuk digunakan ketika hendak melaksanakan pembelajaran.
- c. Mengoptimalkan upaya evaluasi dan refleksi terhadap berbagai macam pendukung dalam pembelajaran agar kelak dapat dilakukan berbagai pengembangan terhadap kemampuan dalam diri setiap peserta didik, salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah inovasi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang ada pada setiap peserta didik.
- d. Menjadi sebuah referensi serta sumber informasi bagi peneliti berikutnya dalam mengetahui efektivitas model *Project-Based Learning* terhadap

peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021, struktur dalam penulisan skripsi ini menyesuaikan dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 dengan susunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah, hipotesis penelitian, tujuan penelitian, serta masalah penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat berbagai kajian teori dari para ahli, penelitian terdahulu yang relevan, serta sumber valid lainnya yang mendukung dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat rancangan alur penelitian, mulai dari pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen yang digunakan, prosedur penelitian, tahapan pengumpulan data, dan langkah-langkah analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat temuan dari hasil analisis data serta pembahasan yang didapatkan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitiannya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini memuat simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta implikasi dan rekomendasi bagi berbagai pihak.