

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki abad ke-21, manusia dihadapkan dengan tantangan yang sangat kompleks dalam semua aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pada era globalisasi ini banyak tuntutan baru yang mengharuskan setiap orang bisa mengikuti dan memahaminya. Untuk itu, pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu wadah yang dipandang mampu mencetak sumber daya manusia bermutu tinggi dalam mempersiapkan generasi agar mampu bersaing dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mardhiyah, dkk., 2021).

Pendidikan abad 21 yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi siswa sesuai karakteristiknya (Sumantri, 2019). Rahayu et al., (2022) menjelaskan bahwa karakteristik yang harus dimiliki pada abad 21 adalah berpikir kritis, memiliki kemauan dan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi, kreatif, kolaboratif dan inovatif; memiliki kemauan dan kemampuan literasi digital, media baru dan ICT, serta berinisiatif yang fleksibel dan adaptif.

Dalam rangka mencapai karakteristik abad 21, *US-based Apollo Education Group* menyebutkan ada 10 keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan dan dunia kerja pada abad ke-21, yaitu keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, kemampuan beradaptasi, produktivitas dan akuntabilitas, inovasi, kewarganegaraan global, kemampuan dan jiwa entrepreneurship, serta kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan mensintesis informasi (Zubaidah, 2018). Sedangkan untuk para pelajar, Muhali (2019) menerangkan bahwa ada beberapa keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik yang dikenal dengan 4C, yaitu *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *creativity and innovation* (kreatif dan inovatif), *collaboration* (kolaborasi) dan *communication* (komunikasi).

Keterampilan berpikir kreatif menjadi fundamental pada pembelajaran abad 21 (Maulidah, 2019). Dewasa ini peserta didik dihadapkan dengan beberapa permasalahan, termasuk permasalahan lingkungan. Dengan kemampuan berpikir kreatif, peserta didik diharapkan mampu berkembang dengan melibatkan cara berpikir yang baru dan memperoleh kesempatan untuk menuangkan ide/gagasan dan solusi yang baru (Mahfud, 2017). Pentingnya kemampuan berpikir kreatif harus menjadi perhatian kita semua sebagai pelaku pendidikan. Mengingat dengan kemampuan ini tentunya akan melahirkan generasi penerus bangsa kreatif yang mampu menciptakan peluang bagi kehidupannya kelak (Lusiana, 2023).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa kurang diperhatikan sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Dalam penelitian yang telah dilakukan Putra (et al., 2018) menunjukkan peserta didik yang kurang kreatif memperoleh skor di bawah 33% dari Skor Maksimum Ideal (SMI=8). Berdasarkan data Indeks Kreativitas Dunia 2015, kreativitas Indonesia termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia, *Global Creativity Index* (GCI) 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara (Sagala, 2020).

Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (Damayanti et al., 2020). Agustin et al., (2018) menyebutkan salah satu penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dikarenakan guru dijadikan sumber pengetahuan, sehingga pembelajaran terbatas pada ceramah yang diberikan oleh guru. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga dapat berimplikasi pada rendahnya prestasi siswa (Faturrohman & Afriansyah, 2020).

Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajarannya agar peserta didik dapat memiliki keterampilan berpikir kreatif di abad 21 (Prayitno et al., 2023). Begitupun dengan peserta didiknya yang harus berperan aktif sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa (*student center*) sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Rosnaeni, 2021). Namun, penulis menemukan fakta lapangan yang menunjukkan bahwa masih ada pendidik yang mengajar dengan model konvensional yang biasa mengajar hanya dengan ceramah

sehingga peserta didik seringkali merasa bosan. Hal ini sudah ada dalam penelitian (Redhana, 2019) yang menunjukkan bahwa saat ini proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) sehingga aktivitas belajar masih monoton dan terfokus pada apa yang diinstruksikan pendidik.

Mapossa, (2018) menyebutkan dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan. Pada pembelajaran konvensional, pendidik menjadi sumber utama (*teacher center*) sehingga siswa hanya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cara mendengar dan mencatat (Jayawardana, 2017). Akibatnya siswa tidak dapat menguasai keterampilan abad ke 21 secara optimal dan mengakibatkan siswa menjadi pasif serta minat belajarnya pun rendah.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Meilani et al., 2020). Model pembelajaran yang cocok adalah model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis proyek (Mayasari et al., 2016). Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Rafik et al., 2022), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *project based learning* atau pembelajaran proyek mempunyai dampak yang signifikan terhadap berpikir kreatif siswa. Sehingga siswa dapat mencapai aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu siswa dapat berpikir Lancar, luwes, orisinal dan rinci (Munandar, 2014).

Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, terampil dalam menyelesaikan masalah, sebab PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti dari pembelajarannya (Kemendikbud, 2015). Melalui model pembelajaran berbasis proyek, siswa dituntut untuk menyumbangkan ide-ide mereka sendiri untuk menyelesaikan proyek yang sudah direncanakan, proses inilah yang menyebabkan PjBL dapat meningkatkan kecakapan berakal kreatif peserta didik (Aini et al., 2018).

Model PjBL bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan penguasaan keterampilan 4C siswa terutama dalam meningkatkan berpikir kreatif. Dengan

model pembelajaran berbasis proyek, pendidik akan menemukan siswa lebih kreatif, aktif dalam berkolaborasi sesama tim, lebih kritis serta menuntut kerjasama siswa dalam menyelesaikan tugas/proyek tersebut (Yolanda, 2023) .

(Sucilestari & Arizona, 2018) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dari dunia nyata, dimana mereka mengerjakan suatu proyek yang dirancang dengan meminta siswa untuk menghadapi masalah nyata dan pertanyaan penting yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model PjBL dapat melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Penerapan PjBL dalam pembelajaran saat ini telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan sebagai solusi masalah pendidikan di Indonesia (Harahap et al., 2020). Penerapannya dipandang dapat memenuhi karakteristik kurikulum merdeka yaitu pengembangan *soft skill* dan karakter, fokus pada materi esensial dan pembelajaran yang fleksibel, sehingga PjBL ini dijadikan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka (Dasar, 2024). Fahlevi (2022) menyebutkan bahwa penerapan model PjBL merupakan salah satu program prioritas pada Kurikulum Merdeka yang menawarkan pembelajaran relevan dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SD Negeri 070 Pasirluyu selama melaksanakan program Kampus Mengajar angkatan 6 (terhitung dari bulan Agustus-Desember 2023), SD tersebut merupakan sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Namun pada proses pembelajarannya, seringkali guru hanya menggunakan model konvensional yang terbiasa dengan pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 dengan bentuk kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan. Padahal, pada kurikulum merdeka menuntut guru untuk lebih inovatif dalam pembelajaran agar mencetak siswa bisa berpikir kreatif dalam menghadapi permasalahan yang ada.

Permasalahan dunia nyata yang paling krusial dihadapi peserta didik sekarang ini adalah masalah lingkungan. Isu global tentang lingkungan menjadi hal yang sangat sering terdengar pada saat ini dimana banyak sekali kerusakan lingkungan yang terjadi oleh ulah manusia, akibatnya terjadi peningkatan

pemanasan global dan menurunnya kualitas ekosistem alam (Simarmata, B., Daulae, A. H., & Raihana, 2018).

Menurut Sompotan & Sinaga (2022), permasalahan lingkungan semakin hari akan semakin meningkat. Maka dari itu, hal ini harus menjadi perhatian bagi kita semua. Berdasarkan permasalahan yang penulis temui selama tinggal di Kota Bandung, sampah sudah menjadi masalah utama lingkungan. Bahkan, di permukiman yang sudah padat penduduk, sampah plastik dan sampah rumah tangga lainnya pun harus bayar ke petugas setempat karena tidak memungkinkan untuk membakar sampah sendiri. Begitupun di SDN 070 Pasirluyu, siswa diwajibkan membawa *misting* dan *tumbler* atau tempat makan dan tempat minum sendiri agar tidak menghasilkan sampah.

Sejalan dengan hasil penelitian Fadjarwati et al., (2022) yang menyebutkan bahwa peserta didik sekarang ini, khususnya yang tinggal di Kota Bandung dan kota-kota besar lainnya dihadapkan dengan masalah bertumpuknya sampah plastik. Agustina (2022) dalam penelitian menyebutkan bahwa sampah plastik dapat menjadi barang bernilai ekonomis yang dapat dimanfaatkan jika kreatif.

Dengan demikian, siswa dituntut untuk bisa kreatif dalam menemukan solusi yang dapat mengurangi permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantu Sampah Plastik Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantu sampah plastik terhadap berpikir kreatif siswa?
- 1.2.2 Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap berpikir kreatif siswa?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantu sampah plastik dan pembelajaran menggunakan model konvensional terhadap berpikir kreatif siswa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantu sampah plastik terhadap berpikir kreatif siswa.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap berpikir kreatif siswa..
- 1.3.3 Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantu sampah plastik dan pembelajaran menggunakan model konvensional terhadap berpikir kreatif siswa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, peneliti berharap agar penelitian ini nantinya dapat bermanfaat dari aspek teoritis maupun praktis.

#### 1.4.1 Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan wawasan bagi guru terkait model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif khususnya dalam permasalahan sampah plastik. Di samping itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang membahas topik relevan.

#### 1.4.2 Aspek Praktis

##### 1. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam penerapan model pembelajaran aktif dan inovatif yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.
- b. Memperdalam wawasan dan keterampilan dalam penulisan karya tulis ilmiah.
- c. Mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik relevan dengan penelitian ini.

##### 2. Bagi Guru

- a. Mendorong dan memotivasi guru untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

- b. Sebagai referensi model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.
  - c. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.
3. Bagi Siswa
- a. Mengenalkan model pembelajaran baru yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
  - b. Melatih siswa untuk menemukan ide terkait permasalahan sampah plastik yang direalisasikan menjadi sebuah karya.
  - c. Sebagai wahana baru dalam memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam membuat suatu karya.
4. Bagi Sekolah
- a. Menciptakan lulusan yang kreatif dalam menemukan dan merealisasikan ide pada masalah lingkungan terutama sampah plastik.
  - b. Memberi informasi dalam menyusun kebijakan dan sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Laporan hasil penelitian ini terdiri dari lima Bab yakni Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Rincian atas masing-masing Bab tersebut yakni sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini mencakup latar belakang penelitian yang menjadi landasan dalam melaksanakan penelitian. Disajikan pula rumusan masalah dari penelitian ini beserta tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang berisi uraian sistematika skripsi yang disusun.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi literatur dari penelitian-penelitian yang relevan, pendapat ahli, dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Pada bab ini berisi hasil dan temuan di lapangan serta pembahasan terkait hasil *pre-test* dan *post-test* yang menjawab rumusan masalah melalui pengolahan data statistik.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini memuat jawaban dari pertanyaan penelitian atau rumusan masalah berdasarkan data yang diperoleh beserta saran ataupun beberapa hal yang dianggap penting bagi beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.