

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Semua orang memiliki peluang, oleh sebab itu masyarakat harus kompetitif di era pendidikan abad ini. Jika ingin sukses dalam hidup, maka harus bisa menghadapi persaingan yang ketat. Akibatnya, dunia membutuhkan SDM yang memiliki keahlian khusus, ketekunan, integritas, dan semangat kerja. Mereka yang tidak memiliki karakteristik ini akan kalah dalam persaingan. Pendidikan memiliki tujuan untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok. Sejak lahir, anak diasuh oleh orang tuanya dan belajar bagaimana mengembangkan keterampilannya. Pertumbuhan individu atau kelompok, dalam skala besar atau kecil, dapat didefinisikan sebagai pendidikan.

Ketika anak-anak di jenjang Sekolah Dasar (SD) mulai mempelajari keterampilan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung, pendidikan dasar menjadi sangat penting. Selain itu, tahap ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yang diperlukan untuk mengatasi berbagai tantangan. Sejak kecil, pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan keahlian. Pada tahap Sekolah Dasar (SD), anak-anak mempelajari keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Namun, tujuan pendidikan dasar lebih dari itu adalah untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis sesuatu. Untuk menyikapi rintangan kehidupan yang kompleks di masa depan, ini adalah senjata utama yang mereka butuhkan. UNESCO menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memperluas pengetahuan tetapi juga merupakan cara penting untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial. Mereka menyatakan dalam laporan mereka tentang pendidikan untuk semua bahwa pendidikan sangat penting untuk mengakses peluang dan meningkatkan kualitas hidup setiap individu dan kolektif. Siswa yang menerima pendidikan yang baik akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan kondisi sosial yang berubah (UNESCO, 2017).

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah bagian penting dari perkembangan anak. Pada titik ini, anak-anak mengalami pengalaman belajar yang lebih terorganisir dan sistematis. Sekolah Dasar (SD) tidak hanya mengajar materi, tetapi juga membangun karakter, nilai-nilai sosial, dan keterampilan hidup dasar. Anak-anak pada usia ini mengembangkan keterampilan kognitif dan emosional yang sangat penting. Pola berpikir dan perspektif mereka tentang pembelajaran di masa depan dibentuk oleh apa yang mereka pelajari selama di Sekolah Dasar (SD). Menurut UNICEF, Pendidikan dasar yang baik memiliki potensi untuk meningkatkan akses anak terhadap pendidikan tinggi, mengurangi angka putus sekolah, dan meningkatkan integrasi sosial mereka. Dengan kata lain, pendidikan dasar memberikan anak landasan yang kokoh untuk melanjutkan pendidikan dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat (Hyman, 2008).

IPAS di Sekolah Dasar (SD) terdiri dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini sangat berkaitan dengan pendidikan dasar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengeksplorasi aspek keilmuan yang menyangkut dunia fisik dan biologi, memberikan siswa pemahaman tentang proses alam dan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan wawasan tentang masyarakat, budaya, ekonomi, dan sejarah, memberikan siswa pengetahuan tentang nilai-nilai kemanusiaan dan pentingnya kolaborasi dalam konteks sosial.

IPAS sangat penting bagi siswa di era globalisasi ini karena pemahaman tentang alam dan masyarakat semakin penting. Siswa memperoleh kemampuan berpikir kreatif yang dibutuhkan guna menangani masalah sosial dan lingkungan yang kompleks melalui pembelajaran IPAS. Selain itu, pendidikan tingkat Sekolah Dasar dan mata pelajaran IPAS berkontribusi untuk menyempurnakan keterampilan yang relevan di abad ke-21 seperti yang dikemukakan oleh Griffin et al., (2012), seperti bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, pendidikan Sekolah Dasar (SD) tidak hanya memberikan pendidikan akademis kepada siswa, tetapi juga membentuk mereka menjadi individu yang bertanggung jawab, sadar lingkungan, dan proaktif dalam masyarakat.

Fitri Aura Rahmawati, 2025

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK “DENAH TEMPAT TINGGAL” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dunia saat ini berubah dengan cepat, ditunjukkan oleh arus informasi, pertukaran budaya, dan kemajuan teknologi yang tak terduga. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kreatif menjadi semakin penting dan harus dikembangkan di kalangan siswa. Keterampilan ini memungkinkan siswa agar tidak hanya mendapatkan informasi tetapi juga mengubahnya menjadi ide, solusi, atau inovasi baru yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif juga berpengaruh pada perkembangan karakter dan sikap positif siswa. Siswa yang dilatih untuk berpikir kreatif biasanya lebih percaya diri. Keterampilan ini amat sangat krusial dalam konteks global yang dinamis saat ini untuk menghasilkan generasi yang berpendidikan tinggi dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa siswa di Indonesia memiliki tingkat kreativitas yang cukup rendah. Menurut survei *Global Creativity Index* (CGI), Indonesia berada di peringkat 115 dari 136 negara di dunia dengan indeks kreativitas global sebesar 0,037. Ini mengindikasikan bahwa siswa Indonesia kurang kreatif daripada siswa di negara lain (Richard, 2015).

Pemerintah Indonesia menyadari pentingnya kemampuan berpikir kreatif dan telah memasukkan elemen ini ke dalam kurikulum pendidikan. Pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan hal ini, yang memiliki misi untuk meningkatkan kemampuan siswa agar menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan, berakhlak baik, sehat, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan penuh tanggung jawab (Habe & AHIRUDDIN, 2017). Menurut Trianto dalam (Ni'mah & Sukartono, 2022) sekolah sangat penting agar dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa. Namun, penelitian di lapangan menunjukkan bahwa banyak pendidik belum secara komprehensif mengajarkan kemampuan ini kepada siswa mereka. Munandar dalam (Dirlanudin, 2018) menyoroti juga bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih belum berkembang dengan optimal dan mereka tidak terbiasa berpikir ke arah yang berbeda dan mempertimbangkan kemungkinan solusi yang berbeda. Sehingga, sangat krusial bagi pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang

mendukung pengembangan berpikir kreatif, salah satunya seperti pembelajaran berbasis proyek.

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam dunia pendidikan bergantung pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan proyek dan aktivitas sebagai sarana. *Project Based Learning* (PjBL) adalah cara yang bagus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan memenuhi kebutuhan abad-21. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan peserta didik dalam melakukan penelitian mendalam mengenai suatu topik. Siswa melakukan berbagai tindakan untuk mencapai hasil belajar. Menggunakan pendekatan berbasis penelitian untuk menangani masalah dan pertanyaan yang relevan dari dunia nyata, maka siswa akan terlibat dalam pembelajaran yang konstruktif. Teori dan penelitian psikologi meyakini bahwa memberikan siswa pengalaman belajar dengan menggunakan pemecahan masalah memungkinkan mereka mendapatkan pengetahuan tentang topik dan mengembangkan keterampilan berpikir yang baru. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang sangat disarankan untuk mendorong perubahan dan mendorong partisipasi siswa dalam pengembangan pengetahuan baru. Hal itu karena pembelajaran akan lebih bermakna jika berasal dari rasa ingin tahu siswa sendiri daripada saran guru (Chen & Yang, 2019).

Dalam pembelajaran IPAS, khususnya bidang IPS di Sekolah Dasar (SD), pembuatan denah tempat tinggal adalah salah satu proyek yang menarik untuk dipelajari. Proyek denah tempat tinggal adalah kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan inovasi dan minat siswa terhadap lingkungan sekitar. Siswa dalam proyek ini akan merancang denah tempat tinggal dengan menggunakan *Styrofoam* dan gambar bentuk yang diberikan oleh guru. Denah ini akan mencakup berbagai elemen penting seperti jalan, taman, sekolah, puskesmas, pasar, dan fasilitas umum lainnya. Siswa belajar konsep peta dan sosial yang relevan melalui kegiatan yang menyenangkan ini.

Setelah peneliti melakukan observasi di SDIT Widya Cendekia ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran seperti ada beberapa siswa yang kurang paham dalam mata pelajaran sehingga pada saat latihan/tes mereka terkendala walaupun diperbolehkan untuk *open book*. Selain itu pada kelas IV C ini belum pernah dilakukan pembelajaran berbasis proyek dikarenakan keterbatasan waktu. Wali kelas pernah menerapkan pembelajaran membuat denah tetapi itu tidak terlaksana dengan efektif karena kebanyakan siswa tidak paham mengenai arah mata angin dan lain sebagainya.

Tujuan utama proyek ini adalah agar siswa lebih memahami lingkungan tempat tinggal mereka. Dengan membuat denah tempat tinggal, siswa dapat meningkatkan keterampilan geografi yang penting, seperti mengetahui bagaimana komponen di sekitarnya berhubungan satu sama lain. Karena mereka harus membuat denah yang menarik dan informatif, proyek ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif saat mendesain denahnya. Lebih dari sekedar desain, proyek ini menanamkan rasa tanggung jawab siswa terhadap lingkungan. Dengan merancang ruang hidup mereka sendiri, siswa menjadi lebih sadar akan keindahan dan masalah yang terdapat di sekitar mereka, dan mereka juga merasa lebih bertanggung jawab untuk menjaga lingkungan ini. Kolaborasi, terutama dalam kelompok sangat penting untuk proyek ini. Siswa belajar bekerja sama, berbagi ide, dan berbicara tentang pekerjaan.

Proyek denah tempat tinggal ini berkaitan dengan materi IPAS. Pada komponen sains (IPA), siswa mempelajari bagaimana unsur alam berhubungan dengan tempat tinggal mereka, termasuk bagaimana geografi memengaruhi kehidupan sehari-hari. Perspektif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membantu siswa memahami struktur sosial di sekitar mereka. Hal ini juga membantu mereka memahami institusi yang ada dan peran mereka dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, proyek denah tempat tinggal melatih keterampilan observasi dan analisis siswa karena mereka diminta untuk melihat lingkungan mereka dan menganalisis interaksi antara manusia dan alam. Dengan memperhatikan berbagai aspek ini, proyek ini meningkatkan pengetahuan akademik siswa dan memberi mereka hubungan langsung dengan dunia sekitar mereka. Diharapkan melalui pengalaman ini, siswa

akan tumbuh menjadi lebih peka terhadap lingkungan sosial dan alam mereka. Mereka juga akan tumbuh menjadi individu yang peduli dan bertanggung jawab terhadap komunitas mereka.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam pembelajaran terutama di SD, ternyata masih ada beberapa masalah saat guru menggunakannya di kelas. Guru memiliki kurikulum yang sibuk dan waktu yang terbatas untuk mengajar berbagai subjek. Guru tidak sering menyisihkan waktu tambahan untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek karena mereka tertekan untuk menyelesaikan seluruh materi dalam waktu yang ditentukan. Selain daripada itu, masih ada sekolah tidak menyediakan fasilitas yang cukup untuk menunjang proses *Project Based Learning* (PjBL). Jika ruang kelas terlalu kecil atau tidak memiliki sumber daya seperti alat dan bahan proyek yang diperlukan, pembelajaran dapat terganggu. Akibatnya, siswa akan merasa eksplorasinya terbatas.

Banyak siswa Sekolah Dasar (SD) yang masih di tahap awal memiliki kemampuan untuk menganalisis data dan mengeluarkan ide-ide kreatif dalam proses meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka. Para pendidik harus menyadari fakta bahwa setiap siswa memiliki variasi dalam tingkat kreativitasnya. Untuk memastikan bahwa semua siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif satu sama lain, sangat penting untuk mengembangkan berbagai strategi dan pendekatan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek "Denah Tempat Tinggal" terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dan berharap dapat membantu mengembangkan metode pendidikan yang lebih efektif yang tidak hanya mengutamakan pemahaman materi tetapi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Salah satu elemen krusial dalam pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah kemampuan untuk mendorong dan mengembangkan kreativitas berpikir siswa. Keterampilan ini tidak hanya mendukung siswa dalam meraih tujuan

Fitri Aura Rahmawati, 2025

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK "DENAH TEMPAT TINGGAL" TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akademis, tetapi juga memberikan mereka kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun banyak guru menyadari pentingnya berpikir kreatif, banyak metode pengajaran yang masih kurang berhasil dalam merangsang kemampuan tersebut. Proses pendidikan di Sekolah Dasar (SD) sering kali terjebak dalam rutinitas menghafalan, di mana siswa lebih banyak diharuskan untuk mengingat informasi atau fakta tanpa benar-benar memahami atau menghubungkannya dengan konsep-konsep yang lebih luas. Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif yang melibatkan penciptaan ide-ide baru sering kali terabaikan.

Salah satu metode pembelajaran yang menjanjikan untuk menyelesaikan permasalahan ini ialah *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan ini menekankan tugas kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek konkret yang menuntut mereka berpikir kritis dan kreatif. Dalam *Project Based Learning* (PjBL), siswa tidak hanya memahami fakta, tetapi juga dituntut untuk menggabungkan pengetahuan mereka, menganalisis isu, merencanakan solusi, serta mengekspresikan kreativitas mereka dalam situasi yang nyata. Dengan menggunakan proyek yang menekankan pada pemecahan masalah atau pembuatan produk, siswa akan terlibat langsung selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Namun, meskipun *Project Based Learning* (PjBL) memiliki banyak potensi untuk merangsang kreativitas, penelitian yang lebih komprehensif masih diperlukan untuk menilai seberapa efektif pendekatan ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam bidang pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam hal ini, proyek yang terkait dengan pemahaman dan penerapan berbagai konsep sosial dan geografis bisa dijadikan contoh yang baik. Misalnya, siswa bisa diberi tugas untuk membuat denah dari lingkungan atau komunitas mereka, yang menuntut mereka mempertimbangkan elemen-elemen geografis, sosial, serta budaya dalam perancangan proyek tersebut. Proses ini tidak hanya memperbaiki kemampuan teknis mereka dalam peta, tetapi memperluas kreativitas pada cara mereka mengatur dan menyampaikan informasi juga.

Meskipun demikian, untuk memastikan efektivitas pendekatan ini, penting untuk melakukan penelitian tambahan yang mengeksplorasi pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas di kalangan siswa. Penelitian ini bisa meliputi eksperimen serta evaluasi terhadap hasil belajar siswa, dan pengamatan mengenai bagaimana *Project Based Learning* (PjBL) memengaruhi cara siswa berpikir, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah dalam konteks IPAS. Dengan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak metode ini, pengajar dapat merancang strategi pengajaran yang lebih efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Secara keseluruhan, meskipun *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD), penelitian lebih lanjut akan membantu untuk mengoptimalkan pelaksanaannya dan memastikan metode ini digunakan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

Berlandaskan pada identifikasi masalah yang telah disebutkan, penelitian ini disusun ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yakni:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang menggunakan metode konvensional?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh pembelajaran berbasis proyek "Denah Tempat Tinggal" terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD). Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan informasi tentang seberapa efektif metode *Project Based Learning* (PjBL) sebagai teknik pengajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Fitri Aura Rahmawati, 2025

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK "DENAH TEMPAT TINGGAL" TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal.
- b. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan studi ini akan menyumbangkan kontribusi yang berarti, baik untuk periode pendek maupun periode panjang, kepada semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Secara langsung, Hasil studi ini diharapkan dapat menghadirkan keuntungan bagi para guru yang akan mendapatkan pemahaman baru tentang teknik pengajaran yang efisien untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD). Selain itu, siswa yang merupakan fokus utama dalam proses belajar, diharapkan bisa merasakan efek positif dari pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis proyek, yang mampu memajukan perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Di sisi lain, dalam periode panjang hasil studi ini diharapkan dapat berkontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan adanya data nyata tentang efektivitas *Project Based Learning* (PjBL) guna memupuk kreativitas siswa, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) dapat beralih ke pendekatan yang lebih dinamis dan sejalan dengan kebutuhan abad ke-21. Meningkatnya keterampilan berpikir kreatif di kalangan siswa diharapkan akan mempersiapkan mereka dengan kemampuan yang bermanfaat di dunia pendidikan, juga dalam kehidupan sehari-hari dan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

Selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan kurikulum dan materi pengajaran yang lebih sesuai dengan kemajuan zaman. Pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yang telah terbukti berhasil dan dapat diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran lainnya, sehingga menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menyeluruh dan interdisipliner. Dengan cara ini, hasil penelitian ini diharapkan jadi pedoman yang bermanfaat bagi studi pendidikan lainnya dan menjadi referensi bagi riset lanjutan yang berfokus pada inovasi dalam metode pembelajaran.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat secara praktis dalam beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Bagi guru bisa menjadikan proyek denah tempat tinggal sebagai referensi pembelajaran karena *Project Based Learning* (PjBL) menghadirkan suasana kelas yang lebih menarik dan interaktif. Tidak hanya mendengarkan, siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan membuat aktivitas yang kreatif, guru juga dapat meningkatkan keterampilan mengajarnya. Jika temuan penelitian menunjukkan keberhasilan, pendidik mungkin bisa lebih sering memasukkan metode ini ke dalam pembelajaran mereka, yang akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa.
- b. Bagi peneliti selanjutnya bisa berfungsi sebagai referensi yang sangat bermanfaat. Mereka berkesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menerapkan metode dan hasil yang ada saat ini. Penelitian ini dapat mendukung teori pendidikan saat ini jika terbukti bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, pendekatan ini dapat disesuaikan dengan berbagai situasi, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi lebih luas dalam pengajaran.
- c. Bagi siswa, studi ini diharapkan dapat membawa efek positif yang signifikan pada semangat mereka dalam meningkatkan kreativitas saat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama dalam kegiatan pembuatan peta. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan peluang untuk aktif terlibat dalam aktivitas yang memerlukan penerapan pengetahuan secara nyata. Dalam konteks ini, pembuatan denah tempat tinggal sebagai bagian dari

proyek pembelajaran IPAS tidak hanya mengajarkan konsep geografis atau sosial, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam merancang dan menyusun informasi. Dengan berpartisipasi dalam proyek pembuatan denah tempat tinggal, siswa diajak untuk menyelesaikan masalah, merencanakan langkah-langkah, dan menghasilkan representasi visual dari ide atau konsep yang mereka pahami. Proses ini mencakup berbagai keterampilan, seperti kemampuan berpikir spasial, analisis lingkungan, serta kemampuan menghubungkan informasi yang ada. Selain itu, siswa dapat menjelajahi berbagai cara dalam menyusun denah, menambahkan elemen-elemen yang mencerminkan pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari, serta mengembangkan gagasan baru yang dapat meningkatkan kualitas karya mereka.

## **1.5 Definisi Operasional**

### **1.5.1 Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang nyata yang melibatkan proyek yang relevan dan bertujuan untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. Metode pembelajaran berbasis proyek menekankan pada penerapan pengetahuan dalam situasi nyata melalui proyek atau tugas-tugas praktis (Susanti, 2023). Dengan berfokus pada situasi dunia nyata, pembelajaran berbasis proyek membantu siswa merasakan relevansi dari apa yang mereka pelajari dan mendorong mereka untuk mengambil inisiatif untuk menemukan solusi inovatif terhadap tantangan yang mereka hadapi.

### **1.5.2 Keterampilan Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memikirkan dan membuat sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan orang lain (Apsah et al., 2023). Menurut definisi ini, kreativitas adalah keterampilan berpikir yang memungkinkan orang untuk mengembangkan solusi untuk masalah dengan mempertimbangkan nilai dan konteks suatu situasi. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan kreatif, terutama untuk menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan yang kompleks di dunia yang terus berubah.

### 1.5.3 Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan siswa pemahaman komprehensif tentang fenomena alam dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pada mata pelajaran IPAS, siswa tidak hanya diajarkan konsep dasar disiplin ilmu alam seperti struktur bumi, lingkungan hidup, dan proses alam, tetapi juga aspek sosial seperti budaya, masyarakat, dan sejarah. Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan analitis, dan sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi tantangan kehidupan modern.

### 1.5.4 Denah “Tempat Tinggal”

Denah Tempat Tinggal adalah representasi grafis dari lingkungan tempat tinggal siswa, yang mencakup jalan, ruang dalam rumah, dan bangunan lain. Siswa membuat rencana perumahan sebagai bagian dari proyek PjBL dalam penelitian ini untuk memahami konsep ruang dan lokasi dalam konteks geografis dan sosial.

## 1.6 Hipotesis Penelitian

Creswell dalam (Ishtiaq, 2019) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, hipotesis adalah pernyataan sementara yang meramalkan bagaimana dua atau lebih variabel berinteraksi satu sama lain. Agar dapat diuji melalui pengumpulan data, hipotesis ini harus dirumuskan dengan jelas dan spesifik. Hipotesis biasanya dibagi menjadi dua kategori dalam penelitian kuantitatif yaitu: hipotesis nol ( $H_0$ ) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menunjukkan bahwa ada hubungan antar variabel. Peneliti dapat menentukan desain penelitian dan metode analisis yang tepat untuk menguji hipotesis dengan merumuskan hipotesis yang baik.

Hipotesis merupakan jawaban temporer yang akan diuji melalui penelitian. Teori hipotesis terdiri dari dugaan sementara, hubungan antar variabel, dan uji kebenaran, menurut penjelasan beberapa ahli. Dalam pemahaman hipotesis, ada tiga tahap utama. yaitu sebagai berikut: pertama, mencari sumber dasar untuk

membangun hipotesis; kedua, membuat teori atau dalil terkait yang menghubungkan variabel dependen dan variabel independen selama analisis; dan ketiga, memilih statistika yang tepat untuk menguji hipotesis. Oleh karena itu, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara yang didasarkan pada norma-norma yang relevan dengan kasus atau fenomena penelitian yang akan diuji dengan metode atau statistika yang tepat (Abdullah, 2015). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti mengembangkan hipotesis sebagai berikut:

Rumusan masalah 2:

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Model pembelajaran berbasis proyek denah tempat tinggal tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS.

Rumusan masalah 3:

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## **1.7 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar dalam penelitian merujuk pada asumsi atau prinsip-prinsip yang dianggap benar atau diterima tanpa perlu dibuktikan dalam konteks penelitian tersebut. Anggapan ini biasanya digunakan sebagai dasar untuk pengembangan teori atau kerangka pemikiran yang akan diuji dalam penelitian. Anggapan dasar memberikan landasan bagi peneliti untuk mengarahkan fokus penelitian dan mengembangkan hipotesis, serta menentukan metodologi yang akan digunakan. Anggapan dasar penelitian ini berfokus pada pentingnya model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas diantaranya:

1. Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan secara sistematis dengan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur.

Fitri Aura Rahmawati, 2025

*PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK "DENAH TEMPAT TINGGAL" TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa karena model ini mengedepankan proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan ide-ide dalam konteks nyata.
3. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas siswa lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih terfokus pada pengajaran teoretis.

### **1.8 Struktur Organisasi Penelitian**

Struktur organisasi penelitian ini disusun untuk memudahkan pemahaman secara menyeluruh terhadap alur dan isi dari penelitian yang dilakukan. Adapun struktur penelitian ini terdiri atas lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan – Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), hipotesis penelitian, anggapan dasar serta struktur organisasi penelitian. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai pentingnya penelitian serta arah yang ingin dicapai.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan penelitian, kajian penelitian terdahulu yang menjadi dasar pijakan dalam analisis penelitian ini serta kerangka berpikir.

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data. Bab ini memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menyajikan hasil temuan dari penelitian serta analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan-temuan dengan teori yang relevan dan tujuan penelitian.

Bab V: Penutup – Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi.

Struktur organisasi penelitian ini diharapkan dapat memandu pembaca dalam memahami keseluruhan proses dan hasil dari penelitian yang dilakukan, serta mendukung ketercapaian tujuan penelitian secara sistematis.

Fitri Aura Rahmawati, 2025

*PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK “DENAH TEMPAT TINGGAL” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu