BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan komunikasi mengakibatkan ciri abad ke-21 berbeda dengan abad sebelumnya. Abidin (2014, hlm. 17) mengemukakan bahwa abad ke-21 merupakan abad informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi. Oleh karena itu pendidikan abad ke-21 ini mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman tersebut. Marocco (dalam Abidin, 2014, hlm. 8) menyatakan bahwa pada abad ke-21 ada empat kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan pemahaman yang tinggi, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, serta berpikir kreatif. Pembelajaran abad ke-21 harus berorientasi pada pencapaian kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan perkembangan kompetensi abad ke-21, Abidin (2014, hlm. 11) menjelaskan bahwa Kemendikbud melakukan terobosan guna meningkatkan mutu pendidikan agar menghasilkan lulusan yang siap bersaing secara global di masa yang akan datang, salah satunya dengan memberlakukan Kurikulum 2013. Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa lulusan sekolah dasar harus memiliki kompetensi pada dimensi keterampilan ialah keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. SKL ini digunakan sebagai acuan utama pengembangan seluruh unsur pendidikan terutama pada pembelajaran. Dijelaskan lebih lanjut pada Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah memaparkan dimensi keterampilan yang harus dikembangkan pada proses pembelajaran kelas I-VI sekolah dasar yaitu keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.

Reza Nurwanti, 2017
PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan Permendikbud No. 24 Tahun 2016, pembelajaran di Sekolah Dasar harus senantiasa mengembangkan keterampilan-keterampilan berpikir dan

bertindak agar siswa mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Bertemali dengan pendapat Triling dan Fadel (dalam Abidin, 2014, hlm. 9) bahwa keterampilan utama yang harus dimiliki dalam konteks abad ke-21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi. Ditegaskan pula oleh Sani (2014, hlm. 8) untuk menghadapi kehidupan dan karier abad ke-21, pembelajaran yang dilakukan harus mengembangkan kreatif dan inovasi siswa, kemampuan berpikir kritis menyelesaikan masalah, serta komunikasi dan kolaborasi.

Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan siswa adalah berpikir kreatif. Fisher (dalam Katminingsih dan Widodo, 2015) mengemukakan definisi dari berpikir kreatif sebagai berikut.

> Berpikir kreatif adalah berpikir secara divergen yang meliputi kefasihan (*fluency*) yaitu berpikir dengan banyak ide, fleksibilitas (*flexibility*) yaitu berpikir dalam kategori atau pandangan berbeda, originalitas (*originality*) yaitu berpikir dengan ide yang tidak umum, dan elaborasi (*elaboration*) yaitu menerapkan ide-ide agar lebih jelas. (hlm. 80)

Torrance dan Gilford (dalam Tan, 2009, hlm. 8) juga menjelaskan bahwa "*In whatever way a person understands the creative process or the production of creative outputs, one would invariably look for attributes of fluency, flexibility, originality, and elaboration*". Dari kedua pengertian tersebut indikator berpikir kreatif yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*). Berpikir kreatif dikembangkan melalui pengetahuan yang dibangun sendiri oleh siswa dan diharapkan memunculkan ide-ide kreatif dalam proses memecahkan masalah.

Berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sehingga ketika siswa lulus dari sekolah dasar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya dan mengatasi berbagai permasalahan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Arnyana mengemukakan bahwa orang yang memiliki kecakapan berpikir kreatif atau sering juga disebut berpikir divergen memiliki daya kreativitas yang tinggi dan bermanfaat bagi banyak orang (2007, hlm. 673).

Dewasa ini pembelajaran di sekolah dasar belum mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran yang menunjang dimensi keterampilan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V SDN SKJ, umumnya siswa: 1) belum mampu untuk mengungkapkan ide/gagasannya (berpikir lancar); 2) belum mampu mengembangkan ide/gagasannya (berpikir merinci); 3) menjawab pertanyaan sesuai dengan contoh yang ada di buku teks padahal seharusnya dijawab berdasarkan analisis keadaan sekitar (berpikir orisinal); 4) ketika diberikan gambar, siswa kurang mampu untuk menceritakan/mendeskripsikan dan mengembangkan cerita dari gambar yang diberikan (berpikir luwes). Berdasarkan hasil tes pra siklus yang dilaksanakan peneliti di SDN SKJ, ternyata nilai rata-ratanya 51,2. Dari 27 siswa, 22 siswa atau 81,5% belum tuntas sedangkan 5 siswa atau 18,5% sudah tuntas keterampilan berpikir kreatifnya. 14 orang masuk kriteria sangat rendah dengan persentase 52%. Enam orang masuk kriteria rendah dengan persentase 22%. Tiga orang masuk kriteria sedang dengan persentase 11%. Sedangkan empat orang masuk kriteria tinggi dengan persentase 15%.

Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan satu arah dan siswa diharuskan untuk menghafal materi tanpa memahaminya. Selain itu, materi disampaikan dengan cara membayangkan saja tanpa media/percobaan serta siswa tidak terbiasa untuk dihadapkan dengan permasalahan di sekitarnya, sehingga keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan siswa di masa yang akan datang tidak berkembang dengan baik. Kurangnya keterampilan berpikir kreatif pada siswa dikarenakan pembelajaran di sekolah hanya menekankan aspek menghafal dan memahami atau berpikir tingkat rendah. Apabila permasalahan yang telah dipaparkan di atas tidak segera diatasi, diduga siswa akan mengalami kesulitan dalam memunculkan ide-ide pemecahan masalah yang dihadapinya sehingga pemikiran siswa menjadi tumpul dan siswa tidak mampu bersaing di kehidupan yang akan datang.

Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa tidak dapat dicapai apabila pembelajaran yang dialami siswa hanya menggunakan kemampuan

berpikir tingkat rendah yaitu hafalan dan pemahaman. Oleh karena itu, guru harus terampil mendesain pembelajaran yang mendorong meningkatnya kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut ditegaskan oleh Meintjes dan Grosser (2010, hlm. 363) "*teachers themselves need to be creative thinkers in order to design appropriate learning programmes and to nurture creative thinking abilities among learners".* Pada implementasi Kurikulum 2013 strategi alternatif yang dapat dilaksanakan ialah menerapkan model *Project-Based Learning* (PjBL). Abidin mengungkapkan bahwa model PjBL memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu (Abidin, 2014, hlm, 168).

Dari paparan tersebut, terlihat bahwa model PjBL ini menuntut siswa untuk menuangkan dan mengembangkan ide/gagasannya dalam kerja proyek. Bertemali dengan pendapat Sani (2014, hlm.172) menjelaskan bahwa model PjBL adalah sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Melalui pembelajaran kerja proyek ini, berpikir kreatif dan motivasi siswa akan meningkat. Hal ini ditegaskan pula oleh Hartati dan Iriawan (2016, hlm. 46) bahwa Pembelajaran berbasis proyek terkandung makna hasil karya siswa sebagai hasil belajar melalui perbuatan atau pengalaman langsung (*learning by doing*) yang merupakan konsep dari pendekatan konstruktivisme dari John Dewey.

Berdasarkan paparan tersebut siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga siswa aktif dalam pembelajaran serta diasah keterampilan berpikir kreatifnya untuk memecahkan masalah melalui kerja proyek. Adapun sintak dari model *Project Based Learning* menurut sani (2014, hlm. 80) yaitu, (1) Mengajukan pertanyaan; (2) Perencanaan; (3) Penjadwalan; (4) Monitor; (5) Penilaian; (6) Evaluasi. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan data Bagaimanakah penerapan model *Project-Based Learning* pada siswa SD kelas V yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masa lah pada penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar?"

Adapun pertanyaan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *Project Based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar setelah diterapkan model *Project Based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Project-Based Learning* siswa kelas V Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *Project Based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar.
2. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar.
3. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar setelah diterapkan model *Project Based learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi siswa

a. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa serta implikasinya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari siswa.
b. Meningkatkan minat terhadap pembelajaran karena mendapatkan suasana pembelajaran berbeda yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
c. Mengembangkan keterampilan yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa karena mengeksplorasi pengetahuan serta pengalaman bekerja sama dan berkolaborasi.

2) Bagi guru

a. Memberikan gambaran pelaksanaan model *Project based Learning* yang dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
b. Memberikan alternatif dalam proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
c. Memberikan motivasi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa.

3) Bagi Sekolah

a. Memberikan informasi tentang model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

4) Peneliti Lain

a. Memberikan wawasan tentang perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning.*