

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini pembelajaran didefinisikan sebagai proses reformasi yang bertujuan untuk menyuplai setiap peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 untuk menghadapi berbagai tantangan zaman di depan nanti (Yu & Wan Mohammad, 2019). *National Education Association* dalam Redhana (2019) mendapati bahwa keterampilan yang harus dimiliki di abad ke-21 ini meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran pada abad ke-21 adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik supaya dapat menghadapi tantangan zaman diantaranya berkreatifitas dalam memunculkan ide-ide yang kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan di depan nanti.

Dalam proses pembelajaran keterampilan yang perlu dikembangkan salah satunya yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan keterampilan yang perlu dimiliki siswa untuk memunculkan suatu ide, cara atau model baru yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Setiawan dkk., 2021). Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki dalam menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan ataupun karya yang nyata dimana dapat berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Dwiana dkk., 2021). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses untuk memicu ide-ide baru dengan merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang sesuai dan memiliki kualitas baik (Kartini & Sujarwo, 2014). Berdasarkan pemaparan di atas kreativitas adalah kemampuan yang perlu dimiliki seseorang untuk memunculkan ide atau gagasan baru dengan merealisasikannya dalam bentuk produk yang nyata.

Sejak usia dini kreativitas perlu dikembangkan, salah satunya dilingkungan keluarga dan pendidikan pra-sekolah sebagai tempat pendidikan utama anak. Dapat dinyatakan bahwa setiap tahap perkembangan anak dan dalam jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah samapai dengan perguruan tinggi, kreativitas perlu dikembangkan serta ditingkatkan selain daripada mengembangkan

kecerdasan dan ciri-ciri lain yang dapat menunjang proses pembangunan pembelajaran (Munandar, 2016).

Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh munculnya suatu gagasan atau ide-ide baru dan perilaku kreatif yang diberikan oleh pihak-pihak terkait mulai dari tingkat daerah, pusat, atau sekolah. Pada kenyataannya jika pendidikan masih kurang memuaskan dalam skala nasional bukan berarti ditentukan dalam kemampuan mengajar yang rendah, tetapi dapat disebabkan oleh guru yang masih kurang kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang pasif, kurang menarik, hanya searah, kurangnya motivasi pembelajaran, dan kurang memberikan suasana pembelajaran yang bergairah, serta kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Iskandar Agung, 2010). Oleh karena itu, kualitas dalam dunia pendidikan baik itu mengenai kurikulum, tenaga pendidikan, strategi pembelajaran, perlu di tingkatkan dan dikembangkan secara *continuu*.

Di dunia pendidikan terdapat suatu materi maupun bahan ajar yang perlu diterapkan pada proses pembelajaran setiap harinya kepada siswa. Salah satunya yakni pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan sarana tema dan mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga akan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Di dalam tema tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (Fahrezi dkk., 2020)

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yang mampu menjadi manusia berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI menjadi sarana pendidikan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi siswa, diantaranya kemampuan keterampilan, memecahkan masalah, pengamatan, terbiasa bekerja mandiri, jujur, disiplin, dan memiliki sikap sosial yang baik, serta keterampilan lain yang dibutuhkan masyarakat (Unaenah & Muawiyah, 2019).

Menurut Samatowa (2011) ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai suatu ilmu yang membahas mengenai gejala alam yang teratur dan didasarkan pada

hasil percobaan dan pengamatan oleh manusia. Oleh karena itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam bukan hanya sekedar kumpulan ilmu pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup dan ilmu tentang alam, akan tetapi perlu kerja, cara berfikir, dan cara memecahkan masalah. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini dapat memberikan kesempatan kepada setiap siswa guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai alam sekitar, serta mendorong kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas didasarkan bukti, dan siswa di dorong untuk meningkatkan kreativitasnya.

Dalam hal ini guru harus berusaha menggunakan suatu model pembelajaran yang strategi dan dapat digunakan oleh guru untuk pedoman dalam mengembangkan suatu ide baru untuk mendorong peningkatan kreatifitas siswa (Iskandar Agung, 2010).

Dalam *Performance in Science, Reading and Mathematics* (PISA) tahun 2015, Indonesia berada di tingkat 63 dari 70 negara. Selain itu, berdasarkan hasil tes *Trends in Internasional Mathematics and Science Study* atau TIMSS yang merupakan studi yang diinisiasi oleh *Evaluation of Educational Achievement* (EEA) menyatakan bahwa Indonesia tahun 2015 untuk kelas IV mata pelajaran IPA berada pada peringkat 45 dari 48 negara (Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan, 2016). Dalam artian kualitas pencapaiannya masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Melihat fakta yang terjadi dilapangan kreativitas siswa masih kurang dan perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil unjuk kerja di sekolah MIS Qurrota A'yuni, siswa kelas V masih kesulitan untuk mengungkapkan dan membangun pemikiran kreatif. Adapun hasil studi pendahuluan di MIS Qurrota A'yuni dilakukan dengan unjuk kerja membuat peta konsep dan menggambar, menunjukkan bahwa hampir semua siswa jawaban dan gambarnya sama atau tidak beragam hal ini dapat dilihat di lampiran (hal.246). Jika hal tersebut dibiarkan siswa tidak akan terlatih untuk mengungkapkan ide-ide dan membangun pemikiran kreatif dan dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting dikembangkan sesuai dengan yang ada dalam sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk mendorong siswa dalam meningkatkan kreativitasnya. Model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah salah satunya model *project based learning*, karena menurut peneliti model pembelajaran *project based learning* sangat berguna untuk meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik sejauh mana mereka tidak merasakan kebosanan disaat pembelajaran berlangsung. Model *project based learning* berdiri pada rancangan pembelajaran konstruktivis, model ini juga mampu menunjang siswa untuk membangun pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalamannya. Model *project based learning* dibuat supaya siswa dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan proyek, dengan adanya kegiatan proyek siswa akan mempunyai pengalaman nyata dan dapat mendorong kreativitas tentang perencanaan suatu proyek (Faridah dkk., 2022).

Adapun tujuan dari penerapan model *project based learning* menurut Trianto (Anggraini & Wulandari, 2020) bertujuan menumbuhkan wawasan serta ide-ide dapat meningkat ketika menghadapi dan siswa terdorong kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Adapun langkah-langkah dari model *project based learning* menurut Daryanto (2014) diantaranya : (1) pertanyaan paling mendasar, (2) perencanaan dalam kegiatan proyek, (3) menyusun terlebih dahulu jadwal, (4) memonitor/mengawasi siswa, (5) menguji hasil, (6) evaluasi.

Oleh sebab itu kemampuan kreativitas siswa dapat dilihat dari tercapai tidaknya proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang sesuai dengan indikator kreativitas siswa dengan penggunaan model *project based learning*. Adapun indikator kreativitas yang diambil menurut Munandar (2016), antara lain : (1) lancar (*fluency*), (2) luwes (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), (4) kerincian (*elaboration*).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan model *project based*

*learning*. Sehingga peneliti mengambil judul “**Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.**”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni?
2. Bagaimana penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni pada setiap siklus ?
3. Bagaimana kreativitas siswa setelah penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni pada setiap siklus ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni.
2. Untuk mengetahui penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V MIS Qurrota A’yuni pada setiap siklus.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan serta mengembangkan kreativitas

belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas V MIS Qurrota A'yuni.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Meningkatkan respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

### b. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model *project based learning* terhadap kreativitas siswa.
- 2) Dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam memilih model pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal.
- 3) Memberikan perbaikan cara mengajar bagi guru untuk meningkatkan kreativitas belajar dengan menggunakan model *project based learning*.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti mampu mengetahui permasalahan yang ada dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas.
- 2) Untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan penelitian tentang penerapan model *project based learning*.

## E. Kerangka Berpikir

Menurut Arends dalam Trianto (2009) model pembelajaran merupakan proses yang direncanakan dan digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran tertuju pada pendekatan yang akan digunakan, diantaranya merupakan tujuan pengajaran, tahap dalam proses kegiatan



pembelajaran, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas. Maka dari itu adapun model yang akan diterapkan oleh penulis dalam proses penelitian adalah model *project based learning* yang akan dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan kegiatan proyek pada proses pembelajaran. Proyek ini yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa, diantaranya proyek per-orangan atau kelompok serta dilaksanakan pada kurun waktu tertentu secara bersamaan, lalu akan menghasilkan produk, setelah itu hasilnya dipresentasikan. dengan pelaksanaannya dilaksanakan secara inovatif serta kolaboratif/bersamaan yang fokusnya untuk memecahkan suatu masalah (Hartono & Asiyah, 2018).

Adapun Langkah-langkah pembelajaran model *project based learning* menurut Daryanto (2014) dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut :

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Dalam proses pembelajaran akan dimulai dari pertanyaan penting yaitu pertanyaan yang di dalamnya dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu proses kegiatan. Dan guru akan mengambil materi yang memiliki kesesuaian dengan dunia nyata, serta memulai investigasi secara mendalam. Selain itu guru berusaha menyesuaikan materi pembelajaran yang diangkat memiliki kesesuaian atau relevan untuk siswa.

2. Mendesain Perencanaan Proyek

Perencanaan di dalamnya tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang mendukung dan menjawab pertanyaan penting, dengan mengintegrasikan berbagai subjek dan guru siswa perlu mengetahui alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membantu penyelesaian proyek tersebut. karena itu, perencanaan harus dilakukan secara kerjasama oleh guru dan siswa.

3. Menyusun Jadwal

Guru dan siswa bekerja sama menyusun jadwal kegiatan dalam melaksanakan kegiatan proyek. Kegiatan pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat

*deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, (3) menggiring peserta didik supaya merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika sedang membuat proyek, (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

#### 4. Memonitor Peserta Didik dalam Kemajuan Proyek

Guru memiliki peran sebagai pembimbing dalam kegiatan siswa. serta bertanggung jawab dalam melakukan pemantauan terhadap kegiatan siswa dalam menyelesaikan kegiatan proyek tersebut.

#### 5. Menguji Hasil

Penilaian ini perlu dilakukan oleh guru untuk memudahkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran, mengevaluasi kemajuan setiap siswa, memberikan timbal balik mengenai pemahaman yang sudah dicapai oleh siswa, serta membantu guru untuk menyusun strategi selanjutnya.

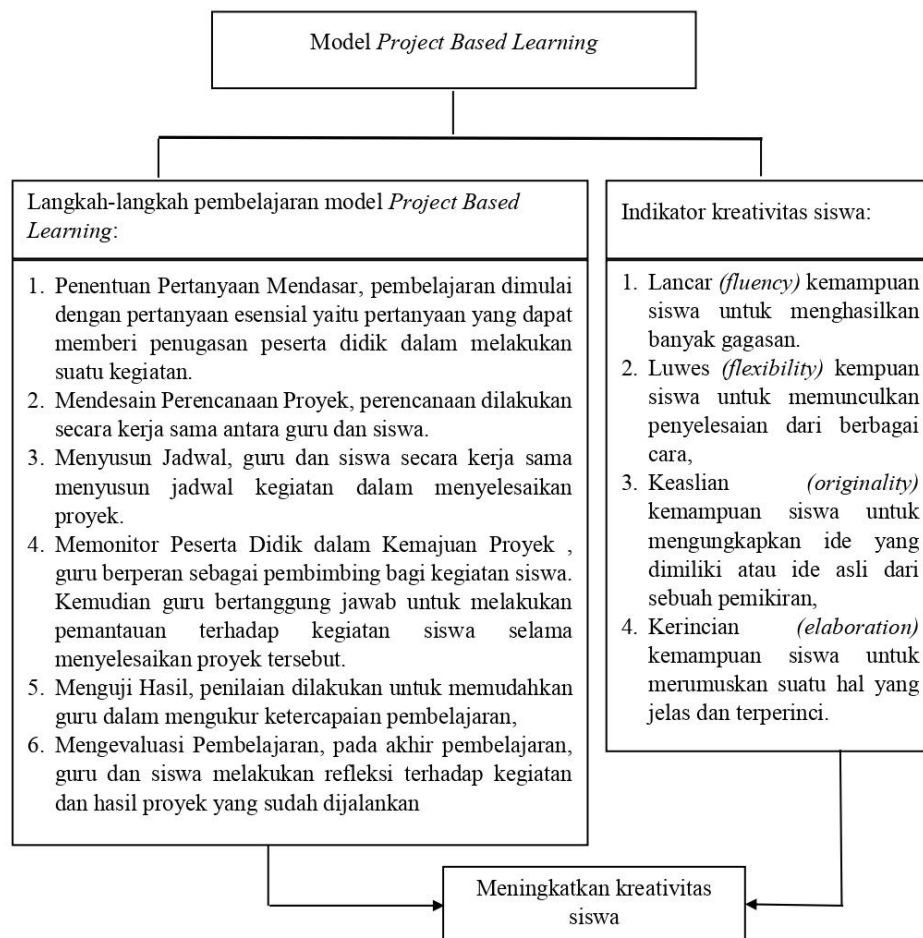
#### 6. Mengevaluasi Pembelajaran

Di akhir proses pembelajaran, guru dengan siswa perlu melakukan kegiatan refleksi terhadap proses kegiatannya dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi ini dapat dilaksanakan baik secara perorangan maupun berkelompok.

Kreativitas adalah keahlian yang perlu dimiliki oleh orang dalam menghasilkan hal yang baru berupa ide, gagasan, yang dimana hal tersebut akan menghasilkan sesuatu yang bernilai daya guna (Natty dkk., 2019).

Menurut Munandar (2016) kreativitas bisa diukur berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) lancar (*fluency*) keahlian siswa dalam menghasilkan banyak gagasan, (2) luwes (*flexibility*) kemampuan siswa dalam memunculkan penyelesaian dari berbagai cara, (3) keaslian (*originality*) kemampuan siswa dalam mengungkapkan suatu ide yang dimiliki atau ide asli dari sebuah pemikiran, (4) kerincian (*elaboration*) kemampuan siswa untuk merumuskan suatu hal yang jelas dan terperinci. Dengan demikian dalam pemaparan tersebut, maka alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.





**Gambar 1.1 Alur Kerangka Berfikir Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa**

## F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah penerapan model *project based learning* diduga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MIS Qurrota A'yuni.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, berikut akan disajikan hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, di antaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hayatun Rahmi (2017) berjudul "*Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan Pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh*". Metode penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas

siswa dan rubrik tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan analisis rumus presentase. Hasil analisis data yang diperoleh aktivitas guru pada siklus I skor rata-rata 66,66% kategori kurang dan meningkat pada siklus II skor 93,75% kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas siswa pada skor I 65,38 dengan kategori kurang dan pada siklus II diperoleh skor 90,38% dengan kategori baik sekali. Dalam penelitian ini melihat hasilnya pengolahan tingkat kreativitas siswa dari siklus I dan II dengan menerapkan model *project based learning* diperoleh rata-rata siklus I skor 62,5% dengan kategori kurang dan pada siklus II skor 81,25 dengan kategori baik dan terjadi perbedaan disetiap siklus pembelajaran. Artinya adanya peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan model *project based learning* dari sebelumnya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X, variabel Y, dan metode penelitian. Adapun variabel X yaitu model *project based learning*, variabel Y berupa kreativitas siswa. Metode yang digunakannya metode penelitian tindakan kelas.

Adapun perbedaan antara peneliti dengan Hayatun Rahmi terletak dalam objek penelitian dan teknik pengumpulan data. Objek penelitian dari penelitian Hayatun Rahmi dilakukan di MIN Mesjid Raya Banda Aceh dengan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan rubrik tingkat kreativitas siswa sebagai teknik pengumpulan datanya. Sedangkan objek dalam penelitian ini dilaksanakan di MIS Qurrota A'yuni dan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, ujuk kerja dan tes.

2. Dalam penelitian Cici Karina Putri (2019) yang berjudul "*Penerapan model project based learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran TEMATIK kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.*" dengan tindakan kelas (PTK) metode yang digunakannya. Dengan instrument yang digunakan adalah kegiatan belajar siswa, kegiatan mengajar guru serta keaktifan yang dimiliki siswa, wawancara serta angket. Diperoleh hasil data pada siklus I dengan skor rata-rata 71,5% cukup baik dan meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 84% dengan kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning*

dapat mendorong keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkat.

Melihat variabel dan objek penelitian, adapun persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, dengan penelitian ini yang terletak pada variabel X yaitu meneliti sama mengenai model *project based learning*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaannya terdapat pada variabel Y yaitu penelitian ini meneliti mengenai kreativitas siswa sedangkan penelitian Putri mengenai keaktifan belajar siswa dengan objek penelitiannya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. Sedangkan penelitian ini di kelas V MIS Qurrota A'yuni.

3. Alen Putri Sonita (2020) melakukan penelitian yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.*" Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan rubrik kreativitas siswa, data tersebut akan dihitung menggunakan rumus. Hasil yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,73% dan meningkat pada siklus II yaitu 96,73%, sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 70,65% meningkat pada siklus II 94,56%. Adapun kreativitas siswa pada siklus I 58,53% dan meningkat pada siklus II 85,35%. Hasil daripada penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Di lihat dari variabel dan objek penelitiannya, penelitian yang dilakukan oleh Alen Putri Sonita memiliki variabel X yaitu model pembelajaran mind mapping, sedangkan penelitian ini berupa model *project based learning*. Adapun variabel Y sama meneliti mengenai kreativitas siswa. Objek penelitian yang dilakukan oleh Alen Putri Sonita di MIN 3 Aceh Besar sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MIS Qurrota A'yuni.

Meninjau dari metode penelitian yang dilakukan oleh Alen Putri Sonita yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan datanya memiliki sedikit kesamaan yaitu observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan rubrik kreativitas siswa. Sedangkan dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, unjuk kerja dan tes.

