

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia mengikuti perkembangan zaman saat ini yaitu abad-21. Dengan berkembangnya abad-21 saat ini kita sebagai pendidik harus bisa menyikapi perubahan yang ada. Salah satu model pembelajaran yang disarankan pada kurikulum merdeka yaitu model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pola pikir dan kreativitas siswa, setiap orang memiliki kreativitasnya masing-masing untuk dikembangkan. Kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan menemukan sesuatu atau menciptakan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada Fetra Bonita Sari, Risda Amini (2020a:1083). Keterampilan abad-21 4C terdiri dari, berpikir kreatif, berpikir kritis (*Critical thinking*), kolaborasi (*Colaboration*), komunikasi (*Communication*), kreativitas (*Creativity*).

Proses berpikir berkenaan pada ranah kognitif. Keterampilan berpikir kreatif termasuk salah satu aspek yang penting pada pembelajaran. Hal tersebut sudah sesuai dengan amanat UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang salah satunya mengembangkan potensi keterampilan berpikir kreatif Shoit and Masrukan (2021:37). Maka keterampilan ini perlu dikembangkan oleh siswa. Berdasarkan fakta perkembangan yang ada di dunia pendidikan, hal tersebut dituntut untuk siap menghadapi perkembangan pendidikan yang muncul.

Dalam kurikulum merdeka yang dimana SDN Margahayu XVIII telah menerapkan pembelajaran yang di dalamnya berisikan materi berkaitan dengan kreatif siswa, seperti pelaksanaan proyek pada pembelajaran. Kurikulum Merdeka mengajak siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas, serta siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan inovatif.

Guru perlu mengubah model pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang dalam menguasai keterampilan abad-21, hal ini menjadi tantangan bagi guru. Model pembelajaran diubah yang semula pembelajaran

berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pembelajaran dapat memfasilitasi peserta didik baik secara individu maupun kelompok, termasuk pembelajaran berbasis proyek dalam standar prosedur yang dirancang untuk mendorong kemampuan siswa dalam melakukan karya kontekstual, baik individu maupun kelompok Fetra Bonita Sari, Risda Amini (2020b). Model pembelajaran berbasis proyek atau yang dinamakan PjBL (*Project Based Learning*) ini sejalan dengan kurikulum yang ada dan berpusat pada siswa.

Dengan ini diharapkan kreativitas siswa akan meningkat dan terus berkembang, artinya siswa dapat menemukan ide dengan cara yang tepat, mempelajari bagaimana cara dalam memecahkan masalah, dan dapat menemukan atau menciptakan sesuatu berdasarkan sumber yang diterima. Pendidik juga berharap dengan meningkatnya keterampilan berpikir yang dimiliki siswa, maka hasil pembelajaran yang diperoleh siswa di kelas akan melebihi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan pihak sekolah. Untuk melihat apakah dengan model pembelajaran berbasis proyek siswa tersebut mengalami peningkatan, maka bisa dilihat dari hasil Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Akhir Semester (UAS). Maka hal ini dapat menentukan hasil dari suatu pembelajaran.

Siswa memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada saat pembelajaran di kelas. Tujuan pembelajaran itu harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Capaian pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu siswa mengetahui ciri-ciri dan unsur puisi serta siswa dapat membuat puisi. Pembelajaran yang efektif harus memungkinkan siswa untuk belajar dan mengatasi tantangan. Fokus utama pembelajaran terletak pada aktivitas siswa dalam menggunakan sumber belajar dengan didukung oleh guru yang memfasilitasi pembelajaran untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan.

Menurut Sulastris, Supeno, and Sulistyowati (2022) menjelaskan beberapa aspek keterampilan berpikir kreatif, 1) Berpikir lancar (*fluency*), yaitu pemikiran yang lancar dan dapat memberikan berbagai jenis

tanggapan; 2) Berpikir luwes (*flexibility*), yaitu menciptakan beragam ide dan pola pikir yang unik; 3) Berpikir orisinil (*originality*), yaitu dapat menghasilkan desain baru serta memberikan jawaban yang berbeda dari pandangan umum; 4) Berpikir merinci (*elaboration*), yaitu mengembangkan gagasan orang lain dan memberikan penjelasan yang lengkap dan terperinci untuk masalah tertentu. Namun berdasarkan hasil observasi yang telah diamati oleh peneliti khususnya siswa kelas IV SDN Margahayu XVIII yang berjumlah 25 orang. Pada saat melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di kelas IV terkait dengan 4 aspek di atas:

Pertama (*fluency*), ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi hanya terdapat 4 sampai 5 siswa dari 25 siswa yang dapat menjawab serta aktif dan mengemukakan pendapatnya. Kedua (*flexibility*), ketika guru meminta siswa untuk memecahkan masalah sendiri pada saat merancang sebuah tarian, siswa masih terlihat kebingungan bagaimana cara memecahkan masalah tersebut tanpa bimbingan guru. Ketiga (*originality*), rendahnya keterampilan berpikir kreatif ketika guru memberikan tugas siswa membaca buku, namun siswa masih merasa bingung untuk menjelaskan inti dari cerita tersebut secara keseluruhan dengan menggunakan bahasanya sendiri. Keempat (*elaboration*), ketika guru menanyakan kepada salah satu siswa dan kemudian guru menanyakan bagaimana menurut siswa yang lain, maka siswa yang lain tersebut cenderung setuju atas jawaban temannya tanpa ada pendapat dan sanggahan lainnya. Dari beberapa permasalahan di atas terlihat masih rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Margahayu XVIII, terdapat siswa yang hasil belajarnya masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 65. Diketahui jumlah siswa yang tuntas sebesar 48% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 52%, sehingga dibutuhkan penelitian ini. Diharapkan adanya peningkatan sebesar 70% untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN Margahayu XVIII terdapat siswa yang kurang aktif dalam kegiatan berpikir kreatif khususnya siswa perempuan, karena guru cenderung hanya memberikan pemahaman

materi melalui media audiovisual namun guru hanya menjelaskan sedikit tentang materi tersebut. Sehingga siswa kurang memahami serta tidak dapat mengembangkan pola pikirnya dan mengakibatkan menurunnya kreativitas belajar siswa. Namun sering kali terjadi banyak orang yang tidak menyadari dan tidak mengerti bagaimana cara mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, sehingga menjadi masalah bagi peserta didik. Oleh karena itu guru dan peserta didik perlu mengatasi masalah tersebut dan peserta didik diharapkan mampu aktif dan kreatif pada saat pembelajaran. Untuk itu perlu adanya inovasi pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan di kelas IV SDN Margahayu XVIII.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap peserta didik khususnya keterampilan berpikir kreatif, sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang ada di pembelajaran. *Project Based Learning* termasuk kedalam sebuah model inovatif saat ini yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi/membangun pembelajarannya, dan juga dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik Setiawan et al. (2022:9737). Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut guru untuk membimbing dan mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatifnya.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang membahas tentang pembelajaran berbasis proyek dan keterampilan berpikir kreatif, menurut (Nurjanah, Cahyana, and Nurjanah 2021; Ode et al. 2016; R. Nita, Irwandi 2021) Pembelajaran berbasis proyek sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini terbukti dalam hasil yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya bahwa keterampilan berpikir kreativitas siswa meningkat di atas rata-rata. Penelitian pertama memperoleh hasil rata rata 75% setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dibanding yang tidak menggunakan model pembelajaran hanya mendapatkan rata-rata 60%. Peneliti kedua memperoleh hasil rata-rata 75,95% setelah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dibanding yang tidak menerapkan hanya mendapatkan rata-rata 71,66%. Peneliti ketiga memperoleh hasil

yang meningkat setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan rata-rata 79,19% dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut hanya mendapat nilai rata-rata 66,67%. Maka dari itu, model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, tidak hanya kreativitasnya namun hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa terlihat siswa SDN Margahayu XVIII khususnya kelas IV perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek ini siswa akan membuat produk (karya tulis, gambar, dll) yang dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dengan mengaitkan suatu materi. Siswa tidak hanya membuat suatu produk saja, namun siswa dapat memecahkan permasalahan yang diberikan sehingga terlihat siswa terlibat dalam suatu pembelajaran melalui proses dan hasilnya. Maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yang berjudul **"Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di SDN Margahayu XVIII Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Margahayu XVIII pada pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Margahayu XVIII pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah menerapkan pembelajaran berbasis proyek?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa IV SDN Margahayu XVIII pada pembelajaran bahasa Indonesia
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Margahayu XVIII pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah menerapkan pembelajaran berbasis proyek

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah menambah referensi penelitian di bidang pendidikan dasar, khususnya yang membahas tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

b. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat dijadikan acuan pada saat pembelajaran berlangsung agar tidak monoton dan menggunakan metode dan media yang tepat.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk perbaikan kelas dalam meningkatkan berpikir kreativitas siswa.

d. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti mendapatkan pengalaman untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan serta dapat berkolaborasi dengan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran. Serta mengetahui kreativitas yang dimiliki siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

