

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang dinilai paling penting karena pendidikan mengemban tugas dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berguna bagi pembangunan bangsa. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Saat ini masih banyak Sekolah Dasar yang menggunakan kurikulum 2013, kurikulum 2013 ini sendiri merupakan upaya penyederhanaan dari kurikulum 2006. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak peserta didik dalam menghadapi masa depan dengan tema menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang berintegrasi (Mulyasa, 2014: 99). Peserta didik didorong agar mampu dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mempresentasikan apa yang mereka peroleh atau ketahui setelah menerima pembelajaran (Anwar, 2013).

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bagaimanapun hebatnya teknologi, peran guru tetap diperlukan. Dalam hal ini teknologi tidak mungkin bisa menggantikan peran guru. Guru diperlukan untuk membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan yang berkembang dalam dirinya. Guru hadir untuk mengkondisikan peserta didik agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan optimal. Agar hal tersebut dapat terwujud, maka guru seharusnya mengetahui bagaimana cara peserta didik belajar dan menguasai berbagai macam strategi dalam pembelajaran (Sopian, 2016).

Dari hasil pengamatan dengan observasi siswa saat pembelajaran IPA, diketahui rata-rata kreativitas siswa dari hasil pengamatan indikator kreativitas

siswa adalah 64% yang artinya tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah. Hasil pengamatan pembelajaran ditemukan 2 masalah yakni 1.) Pada saat pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional, 2.) Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Melalui wawancara bersama guru kelas 5 juga didapatkan bahwa untuk mengetahui kreativitas harus ada dorongan dari guru untuk menunjukkan tingkat kreativitas mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung pasif dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya maupun bertanya kepada guru. Sehingga untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ditemukan saat observasi awal diatas, diperlukan adanya perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN 1 Mayong kidul.

Penggunaan model pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran diartikan sebagai teknik atau cara dalam memfasilitasi anak untuk memahami materi yang disampaikan pengajar (Farias et al., 2009). Model pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik perlu memuat pemahaman siswa tidak hanya hafalan saja serta selaras dengan materi dan tema yang dipilih (Rondli et al., 2014). Untuk itu guru sebagai pengajar tentunya harus memilih model dan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif dan inovatif. Model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) adalah model pembelajaran yang menuntut kreativitas siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek terkandung makna hasil karya siswa sebagai hasil belajar melalui perbuatan atau pengalaman langsung (*learning by doing*) merupakan konsep dari pendekatan konstruktivisme. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang fokus pada konsep dan prinsip dari suatu disiplin ilmu, dan melibatkan pihak lain yang relevan dengan kebutuhan-kebutuhan di lapangan. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih mandiri karena berpusat pada kegiatan siswa yang berbentuk proyek. Peserta didik didorong lebih aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* ini, membantu peserta didik untuk merencanakan proses belajarnya sendiri, melaksanakan proyeknya secara kolaboratif serta dapat menyusun produk dari

hasil kerjanya sendiri dan dapat dipresentasikan di depan kelas kepada temannya. Selain itu, dalam pembelajaran berbasis proyek dinilai dapat membuat siswa lebih kreatif dan meningkatkan kinerja ilmiahnya sedangkan guru melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator pendidikan.

Selain model pembelajaran, bantuan media pembelajaran juga dianggap penting untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Menurut (Hamka, 2018) dalam (Daniyati et al., 2023) bahwa “Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Peserta didik lebih cepat menangkap dan memahami materi pembelajaran yang telah disajikan oleh tenaga pendidik atau guru dengan bantuan media pembelajaran. Jika diaplikasikan dengan tepat, media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengatasi kelemahan dan kekurangan saat pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Media pembelajaran *Pop Up book* akan digunakan pada penelitian ini. Media *Pop Up* adalah salah satu media berbentuk tiga dimensi dengan efek menarik yang dapat merangsang imajinasi serta menambah pengetahuan anak. Dengan penggunaan media *pop up book* diharapkan dapat menambah kreativitas dan pengetahuan siswa kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul.

Secara alami, perkembangan anak dinilai berbeda-beda, baik dari minat, bakat, jasmani, kepribadian dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan mengembangkan gagasannya dalam belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas berasal dari kata dasar kreatif yang artinya memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas adalah kemampuan berfikir mengenai sesuatu cara yang baru dan tidak biasa serta dapat menghasilkan penyelesaian yang unik dan berbeda untuk menangani suatu masalah. Berpikir kreatif merupakan salah satu kategori ketrampilan dalam berpikir tingkat tinggi. Ketrampilan berpikir kreatif pada siswa dapat membuat siswa lebih mudah dalam menyelesaikan suatu masalah (Nihayah

et al., 2019) . Hamdani (2002: 4) mengemukakan bahwa kreativitas dapat ditinjau dari 3 hal, yaitu : 1) Kreativitas adalah suatu kemampuan, yakni kemampuan dalam memikirkan dan menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan dan menerapkan kembali ide-ide yang sudah ada; 2) Kreativitas merupakan sikap untuk menerima pembaruan dan perubahan, bermain dengan ide dan mempunyai fleksibilitas dalam pandangannya; 3) Kreativitas adalah suatu proses bekerja keras dan terus menerus berupaya membuat perubahan terhadap pekerjaan yang dilakukan. Melalui kegiatan belajar mengajar, kreativitas peserta didik dibentuk dan ditingkatkan.

Peningkatan kreativitas belajar siswa ini diaplikasikan dalam tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” dalam materi Siklus Air yang berisi tentang siklus air dan peristiwa alam. Siswa diminta untuk mengamati materi yang tertuang dalam sebuah media pembelajaran pop up book secara berkelompok. Kemudian siswa diberikan sebuah proyek untuk mewujudkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan guru mengamati bagaimana kreativitas siswa selama pembelajaran ini berlangsung. Hal ini didukung dengan adanya beberapa penelitian terdahulu mengenai peningkatan kreativitas siswa meskipun media dan penerapannya yang berbeda-beda. Beberapa peneliti tersebut yaitu : 1) Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA; 2) Penelitian oleh Rahmadani (2022) menyatakan bahwa hasil kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan metode eksperimen mengalami peningkatan kreativitas belajar, pembelajaran berbasis proyek membuat siswa lebih bersemangat dan dinilai dapat lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi; 3) Penelitian oleh Suryani (2022) menyimpulkan dari Penelitian Tindakan Kelas tentang penerapan model PjBL dalam pembelajaran tematik, dapat meningkatkan kreativitas anak, dibuktikan dengan penelitian dari siklus I hingga siklus III yang mengalami peningkatan kreativitas anak; 4) Penelitian oleh Basmala (2022) yang menyatakan bahwa

pembelajaran menggunakan model *project based learning* berbasis video pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS. Terjadi peningkatan dalam nilai pretest ke nilai posttest, kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis video pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menerima materi. Dari beberapa penelitian diatas membuat peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan model *project based learning* berbantuan media *pop up book* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui *model project based learning* berbantuan media *pop up book*, siswa dapat memegang penuh kendali pembelajaran dengan membentuk imajinasi dengan bantuan media *pop up book* serta merencanakan proyek yang dilakukannya sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.

Dari penjabaran latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah :

- 1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *pop up book* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas 5 SDN 1 Mayong kidul?
- 2) Seberapa besar peningkatan kreativitas siswa kelas 5 SDN 1 Mayong kidul setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *pop up book*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *pop up book* terhadap kreativitas siswa kelas 5 SDN 1 Mayong kidul.

2. Untuk mendeskripsikan seberapa besar peningkatan kreativitas siswa kelas 5 SDN 1 Mayong kidul setelah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *pop up book*.

1.4. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis seperti berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model *Project Based Learning* dan media *pop up book* dalam pembelajaran di kelas guna meningkatkan kreativitas siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis bagi guru, bagi siswa dan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.2.1. Bagi Guru

1. Dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dikelas.
2. Dapat dijadikan referensi mengajar dengan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

1.4.2.2. Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Membantu siswa meningkatkan kreativitas.

1.4.2.3. Bagi Peneliti

1. Sebagai pedoman untuk praktek mengajar saat penelitian.
2. Sebagai sarana pembelajaran mengenai macam-macam model pembelajaran.
3. Sebagai syarat kelulusan gelar sarjana.

1.4.2.4. Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan referensi mengenai metode dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

1.5. Definisi Operasional

1.5.1. *Project Based Learning (PjBL)*

Project Based Learning (PjBL) dipilih sebagai model pembelajaran karena dinilai sesuai dengan karakter-karakter peserta didik. Model pembelajaran ini sering digunakan ketika guru atau pendidik ingin menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik memiliki pengalaman yang menarik dan dapat menghasilkan suatu produk berdasarkan permasalahan yang nyata. Pembelajaran berbasis proyek juga menuntuk kreativitas siswa. Adapun sintaks pembelajaran berbasis proyek seperti berikut : 1) Tahap pertama pembelajaran adalah menyampaikan tujuan dari pembelajaran, kompetensi dan materi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik dari pembelajaran yang berlangsung; 2) Tahap kedua peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok dan mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh guru; 3) Tahap ketiga kelompok belajar menyusun rencana kerja dan rancangan karya untuk mengatasi permasalahan yang diberikan dan mempresentasikannya didepan kelas; 4) Tahap keempat tiap-tiap kelompok mengerjakan tugas proyeknya serta memahami konsep dan prinsip yang terkait dengan materi pembelajaran secara spesifik; 5) Tahap kelima adalah tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil proyek yang sudah dibuat didepan kelas (Pangestu & Tego, 2021).

1.5.2. *Media Pop Up Book*

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu guru dalam mengintegrasikan materi saat proses pembelajaran. Menurut (Dzuanda, 2009) *Pop Up Book* adalah buku yang berisi materi dan memiliki bagian yang dapat bergerak serta memiliki unsur 3 Dimensi yang membuat buku tersebut lebih menarik. *Pop up book* adalah jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan atau potongan gambar yang muncul sehingga membentuk obyek 3 dimensi (3D). Dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, namun dapat melihat dan menganalisis langsung materi yang ada dalam media pop up book ini, sehingga siswa lebih mudah menangkap materi dalam pembelajaran yang berlangsung. Media *pop up book* dianggap dapat menarik perhatian peserta didik karena menyajikan gambar dan materi timbul, dilipat dan

memberikan kejutan setiap halamannya (Putri et al., 2019). *Pop up book* yang dibuat oleh peneliti menggunakan bahan dasar kertas karton yang tebal agar tidak mudah rusak dan menggunakan kertas manila agar terlihat menarik.

Media *pop up book* yang digunakan pada penelitian ini memuat materi pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 2 “Perubahan Lingkungan” pembelajaran 1 mengenai siklus air pada mata pelajaran IPA, mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa yang ada dalam bacaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar :

- IPA :
 1. KD 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.
 2. KD 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.
- Bahasa Indonesia
 1. KD 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.
 2. KD 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi.

1.5.3. Kreativitas

Kreativitas adalah salah satu kemampuan manusia untuk menciptakan atau menghasilkan suatu penemuan baru. Kreativitas juga dapat disebut sebagai kemampuan manusia untuk menciptakan hal-hal menarik berupa gagasan atau ide, karya dan tindakan nyata yang bermanfaat bagi kehidupan. Kreativitas dapat juga dilihat sebagai suatu proses dan dinilai bagian penting jika dilihat dalam dunia pendidikan. Kreativitas penting dimiliki oleh siswa untuk dikembangkan sejak dini, karena bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran yang lebih menarik dengan siswa mampu memecahkan masalah. Kreativitas adalah komponen penting dalam pembelajaran, kreativitas diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sulit sehingga diperlukan pengembangan dan peningkatan kreativitas siswa sejak dari

usia dini terutama masa Sekolah Dasar. Tingkat kreativitas siswa pada penelitian ini dihitung dari tingkat kreativitas pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik) dengan indikator seperti berikut :

- A. Indikator kreativitas pengetahuan (kognitif) menurut Munandar (1999: 53) sebagai berikut : (a) *Fluency* atau ketrampilan berpikir lancar; (b) *Flexibility* atau ketrampilan berpikir luwes; (c) *Originality* atau ketrampilan berpikir orisinal; (d) *Elaboration* atau ketrampilan memerinci; (e) Ketrampilan menilai.
- B. Indikator kreativitas ketrampilan (psikomotorik) menurut Munandar (2004: 37) : 1) Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru; 2) rasa ingin tahu yang besar; 3) memiliki imajinasi yang tinggi; 4) mandiri dalam berpikir; 5) sikap percaya diri.

1.5.4. Tema Lingkungan Sahabat Kita

Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” adalah salah satu tema pada buku tematik kelas 5 semester 2 kurikulum 2013 yang berisi 4 subtema, yaitu Manusia dan Lingkungan, Perubahan Lingkungan, Usaha Perestarian Lingkungan, dan Kegiatan Berbasis Proyek dan Literasi. Pada penelitian ini peneliti akan menjalankan penelitiannya menggunakan subtema 2 yaitu Perubahan Lingkungan dengan fokus penelitian IPA materi siklus air tanah dan Bahasa Indonesia mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa yang ada dalam bacaan.