

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di abad 21 membutuhkan keterampilan dan keahlian karena kemajuan teknologi dan komunikasi yang pesat. Perubahan filosofi pendidikan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran mandiri, dan pemahaman diri (*metakognisi*), sebagai ganti pembelajaran yang berpusat pada guru Untuk mencapai hal tersebut, Sumber daya manusia yang kompeten yang dipersiapkan untuk abad ke-21 harus diciptakan untuk melakukan hal tersebut. Empat pilar pendidikan, yang meliputi antara lain: 1) belajar mengetahui (*learning to know*), 2) belajar melakukan (*learning to do*), 3) belajar mengaktualisasikan diri sebagai pribadi yang mandiri dan berkepribadian (*learning to be*). , dan 4) belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), adalah salah satu yang ingin diterapkan oleh UNESCO. Pilar ini menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi (Wikanti,2019)

(LN.2010 No.23) Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 yang mengatur tentang penyelenggaraan pendidikan menyusun salah satu tujuan pendidikan dasar yaitu dasar kemampuan peserta didik untuk menjadi pribadi yang cakap, kritis, cerdas, dan inovatif. Menurut peraturan pemerintah ini, salah satu kemampuan intelektual yang harus dimiliki seorang siswa adalah kemampuan berpikir kreatif dalam bidang ilmu pengetahuan aktual dan nosional (*absurd*). Nantinya, keterampilan ini dapat digunakan sebagai jaminan untuk bekerja, berusaha, dan hidup mandiri di masyarakat.

Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan abad-21 adalah berpikir kreatif. Agar siswa nantinya dapat menemukan dan menentukan sesuatu yang baru ketika dihadapkan pada masalah dan dapat memperoleh banyak kemungkinan jawaban dari suatu masalah, maka sangat penting untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui proses pendidikan. Kemampuan berpikir mendalam siswa ini dapat ditingkatkan dengan memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan model pembelajaran dimana siswa diberikan masalah atau kejadian yang diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kreatifnya. Ini akan memungkinkan siswa untuk berpikir dan membangun pengetahuan mereka sendiri di benak mereka, sehingga akan lebih lama untuk diingat oleh siswa. Beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yang diajarkan salah satunya ialah IPA, karena IPA merupakan mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting diajarkan di sekolah dasar. Sebagaimana dikemukakan Cahyo (2013 : 2012-201) Pembelajaran IPA adalah proses menemukan pengetahuan, membentuk sikap ilmiah, dan kemampuan menerapkan prinsip-prinsip IPA yang diberikan masih dalam tahap rendah. Pada prinsipnya pembelajaran IPA bukan sekedar menyampaikan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, atau penyampaian materi abstrak.

Seorang individu perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif karena dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan yang sudah diperoleh. Salah satu ciri kognitif dari kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan untuk merencanakan dan memecahkan masalah, melakukan penyesuaian dan peningkatan, dan memunculkan ide-ide baru dikenal sebagai berpikir kreatif. Menurut Putra (2016), berpikir kreatif adalah komponen dari proses yang berusaha mengungkap koneksi baru, melihat situasi dari sudut pandang baru, dan menggabungkan konsep yang dikuasai sebelumnya. Siswa dapat memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif mereka untuk mengatasi tantangan yang disajikan dari beberapa perspektif di masa depan melalui penciptaan ide-ide segar berdasarkan pengetahuan sebelumnya.

Penjelasan tersebut menunjukkan pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara

dengan guru wali kelas VA dan VB di SDN Ngurenrejo memperlihatkan selama proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA belum bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hal ini disebabkan belum adanya penyesuaian baik metode maupun latihan soal yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif. Siswa belum mampu mengungkapkan pendapatnya berdasarkan pemahaman dan bahasanya sendiri, karena selama proses pembelajaran dilakukan masih terpaku pada buku paket dan belum mampu mengembangkan konsep dan tanggapannya saat menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena siswa cenderung dilatih untuk menghafalkan konsep-konsep yang mengakibatkan kurangnya respon dari siswa ketika guru mengajukan pertanyaan secara tertulis dan lisan. Hal ini menunjukkan belum mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Dengan ini, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, hal ini juga dibuktikan dari hasil nilai ketrampilan siswa semester gasal mata pelajaran IPA Kelas VB mempunyai rata rata (54%) dan rata rata nilai keterampilan di kelas VA mata pelajaran IPA (53%), sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan dari berpikir kreatif siswa.

Project Based Learning dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Secara tidak langsung mendorong siswa untuk aktif mengemukakan ide-ide kreatif dan melatihnya untuk bertindak atau berpikir kreatif, model pembelajaran *Project Based Learning* langsung menghadapkan siswa pada masalah dan memberikan tanggung jawab kepada siswa. Sehingga, diperlukan kerja tim atau kelompok untuk menyelesaikan suatu proyek (Suranti, 2017).

Pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* membantu siswa menjadi lebih percaya diri, antusias belajar, dan kreatif. Kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, untuk meneliti dan memvisualisasikan pengetahuan adalah kualitas yang dibutuhkan untuk pembelajaran *Project Based*

Learning. Penggunaan pembelajaran *Project Based Learning* di kelas dapat mendorong siswa menjadi lebih kreatif, mandiri, bertanggung jawab, percaya diri, dan mampu berpikir kritis dan analisis (Faturrohman, 2015). Salah satu dasar penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* selama proses pembelajaran adalah memberikan siswa berbagai kesempatan untuk menumbuhkan pemikiran kreatif melalui proses kerja kelompok yang terhubung untuk mengatasi masalah dari proyek yang diberikan dengan berbagai penjelasan dan data (Faturrohman, 2015).

Menurut Chaerul Abas & Deni Dermawan (2017), *Project Based Learning* atau disingkat PjBL adalah suatu metode pendidikan dimana guru diberikan kesempatan untuk mengelola sistem pembelajaran dengan menghasilkan suatu produk selama proses pembelajaran di kelas. Melalui tugas proyek siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sebab siswa diberikan tanggung jawab seutuhnya dalam mengerjakan proyek, guru membuat pertanyaan atau masalah mendasar sebagai instruksi untuk produk jadi. Selain itu, siswa dituntut untuk membuat rancangan perencanaan produk dan jadwal proses pembuatannya. Guru juga harus mengawasi pengembangan produk untuk melihat bagaimana proyek dan produk siswa berkembang, dan siswa kemudian harus menguji produk mereka. Seperti yang ditunjukkan oleh Sekar, dan Savitri (2017) Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang digambarkan dengan latihan merencanakan dan mengerjakan suatu tugas untuk menyampaikan suatu materi. Ketika guru memiliki kesempatan untuk mengelola pembelajaran melalui produksi produk dan pembuatan jadwal produksinya, mereka mengajukan pertanyaan mendasar tentang produk yang akan dibuat dengan mengamati bagaimana produk siswa berkembang dan menguji produk jadi.

Model pembelajaran berbasis proyek menurut Thomas Dala (Dewi, 2019) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri mengkonstruksi kegiatan belajarnya sendiri dan menghasilkan produk kerja serta melibatkan siswa dalam

kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas lain yang bermakna. Model *Project Based Learning* juga memiliki kelebihan seperti meningkatkan motivasi dan meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber (Warisono, 2013: 157). Model PjBL yang digunakan peneliti dibantu dengan media audio visual berupa video pembelajaran supaya dapat memotivasi siswa, memberikan pengalaman belajar, serta membantu siswa dalam membangun pengetahuannya.

Menurut Thomas Dala (Dewi, 2019), model pembelajaran *Project Based Learning* adalah jenis pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk bekerja sendiri, menciptakan kegiatan belajar dan hasil kerja sendiri, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang bermakna seperti pemecahan masalah. Selain itu, pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* memberikan manfaat antara lain meningkatkan motivasi dan meningkatkan kemampuan pengelolaan sumber daya (Warisono, 2013: 157). Materi audio-visual, seperti film instruksional, memberikan dukungan untuk model *Project Based Learning* yang digunakan peneliti untuk mendorong siswa, menawarkan kesempatan belajar, dan membantu siswa meningkatkan pengetahuannya.

Berkat dari latar belakang diatas, maka diajukan Skripsi Penelitian dengan judul: **“Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Ngurenrejo”**

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini yaitu : Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran IPA kelas V SDN Ngurenrejo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media audio visual lebih baik dibandingkan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran IPA kelas V SDN Ngurenrejo

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dari pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat digunakan sebagai sumber untuk pembelajaran di masa depan. Selain itu, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, inventif, dan aktif

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru memilih model pembelajaran jika memiliki dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan bakat siswa untuk lebih mempersiapkan mereka menghadapi persaingan kehidupan dengan membina pembelajaran yang lebih bermakna.

c. Bagi Peneliti lain

selain kumpulan pengetahuan terkait pendidikan dan sumber informasi, serta sebagai bahan referensi untuk penelitian serupa.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ngurenrejo” yang akan dilaksanakan di SDN Ngurenrejo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati Semester 2 Tahun ajaran 2022/2023. Pada kelas VA dan VB dengan jumlah 41 siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dan penelliti sebagai guru kelas V SDN Ngurenrejo dengan menggunakan model pembelajaran PjBL.

1.6 Definisi Operasional

Untuk mengantisipasi kesalah pahaman dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka penelitian kuantitatif yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ngurenrejo”, penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut. Penerapannya adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas

Pembelajaran dapat dikatakan efektif, jika rata rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu suatu model pembelajaran yang memperkenalkan siswa untuk mampu bekerja secara kelompok untuk menghasilkan sebuah proyek diorama siklus air. Langkah-langkah dalam penerapan model PjBL yaitu memberikan pertanyaan mendasar, menyusun rancangan proyek, menyusun jadwal proyek, memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek, penilaian, refleksi.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan siswa untuk menyelidiki masalah dan mencari solusi dengan menggunakan

berbagai pendekatan sebagai hasil penggabungan ide untuk menciptakan sebuah ide baru. Kemampuan berpikir kreatif terdapat 4 aspek yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir merinci. Setiap setiap aspek kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan yang cukup beragam

4. Media Audio Visual

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Video yaitu media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga mampu menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.

