

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam memasuki era revolusi industri 4.0 di abad ke 21, perkembangan teknologi mengalami kemajuan dan perubahan yang sangat cepat. Perubahan di era ini tidak bisa dihindari oleh siapa pun, oleh karena itu dibutuhkan bekal yang siap menghadapi tantangan masa depan dan mampu bersaing dalam skala global. Salah satu langkah penting untuk mencapai hal tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui Pendidikan, mulai dari Pendidikan dasar, menengah, hingga ke Perguruan Tinggi.¹

Perkembangan sumber daya manusia (SDM) dikembangkan melalui kemampuan kreativitas dan inovatif, kolaborasi dan komunikasi, pemecahan masalah dan berpikir kritis. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu kemampuan kreativitas peserta didik, kreativitas merupakan keterampilan peserta didik untuk memunculkan ide, cara, model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan.²

Peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran juga perlu ditingkatkan, karena dengan adanya peningkatan kreativitas peserta didik maka hasil belajar peserta didik juga meningkat, hal ini juga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan sehingga tujuan Pendidikan akan tercapai.

¹ Rahmiati Darwis and M Rizal Hardiansyah pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa *jurnal penelitian hukum dan pendidikan* vol. 19, NO. 1 Juni 2020.

² Fersita Felicia Facette, “Hadapi Revolusi Industri 4.0, Kemendikbud Buat Lima Kompetensi”. Jakarta: Jawa Pos, 2018

Hal ini, tidak terlepas dari peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tingkat kreativitas peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari hasil *Trend in International Mathematic and scienc Study* (TIMSS) dan *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2011 di mana Indonesia menempati peringkat 43 dari 45 negara yang ikut serta dalam penilaian tersebut.³

Berdasarkan temuan dilapangan selama kegiatan PPKT (Praktek profesi keguruan terpadu) pada salah satu madrasah ibtidaiah di provinsi Maluku Kota Ambon yakni MIT AL- ANSHOR yaitu rendahnya kreativitas peserta didik yaitu disebabkan kurang tepatnya guru dalam memilih metode pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah atau metode konvensional sehingga peserta didik terbiasa disuapi materi tanpa terlibat dalam mencari pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik tidak dapat menciptakan hal yang baru karena mereka cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan hasil karya peserta didik seringkali sama dengan contoh

³ Komarudin,D (2018) hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar siswa. *Psymphatic: jurnal Ilmiah psikologi* , 4 (1), 278-288.

yang diberikan, guru belum dapat mengelola atau menciptakan iklim belajar yang menyenangkan sehingga hanya beberapa peserta didik yang mampu terlibat aktif dan merespon pembelajaran sedangkan peserta didik lain tidak fokus dan lebih banyak mengobrol dengan temannya, dan guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku ajar.

Penerapan kurikulum Merdeka di sekolah dasar diharapkan dapat memberi dampak positif pada peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia, terutama dalam menumbuhkan kreativitas dan karakter bangsa. Kurikulum Merdeka di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan pendekatan yang lebih inklusif dan partisipatif untuk proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan karakter positif mereka dengan lebih baik⁴. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik untuk merancang materi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Dengan demikian, suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaksi dapat tercipta dan juga akan mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁵

Berbagai muatan pembelajaran di sekolah telah diajarkan, salah satunya yaitu mata Pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). IPAS sangat penting untuk pengembangan peserta didik dan bidang keilmuan lainnya. IPAS sangat bermanfaat dalam dunia Pendidikan karena dapat membantu

⁴ Fafa Nurdyansyah et al., "Indonesian Character Building Strategy: Planning the Pancasila Student Profile Strengthening Project in Kurikulum Merdeka," *KnE Social Sciences* (December 21, 2022): 362–369.

⁵ Agus Setiawan, Shofi Syifa'ul Fuadiyah Ahla, and H. Husna, "Konsep Model Inovasi Kurikulum KBK, KBM, KTSP, K13, Dan Kurikulum Merdeka (Literature Review)," *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* (June 1, 2022): 54–77.

peserta didik dalam mengembangkan dan memperoleh pengetahuan. Karena pembelajaran IPAS biasanya mudah tapi membingungkan, kurikulum Merdeka ini diharapkan dapat membantu peserta didik memperkuat karakter lebih dari sekedar teori dan pengetahuan. Oleh sebab itu, sangat penting bagi seorang guru untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik serta meningkatkan kemampuan kreativitasnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran *project based learning* (PJBL). *Project based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola proses pembelajaran didalam kelas dengan melibatkan kerja proyek.⁶ Model pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara merangkum beberapa ide pembelajaran. Lalu ide-ide tersebut diimplementasikan dengan membuat atau menciptakan sebuah proyek. Adapun komponen dalam model pembelajaran *project based learning* (PJBL) yaitu, menentukan pertanyaan dasar, merancang proyek, Menyusun jadwal, memonitoring kemajuan proyek, menyajikan hasil dan mengevaluasi.⁷

Model pembelajaram *project based learning* (PJBL) telah banyak dan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan sikap ilmiah dan kreativitas siswa sekolah dasar, baik dalam pola pikir maupun karya. Hasil penelitian yang

⁶ Meda Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporar*. Jakarta: Bumi Aksara Grant, 2015, hal. 14.

⁷ Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 5 menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10-16.

dilakukan oleh banyak peneliti, termasuk penelitian yang dilakukan oleh Iis Alawiyah dan Wahyu Sopandi, yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran peningkatan sikap ilmiah siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran ekspositori.⁸ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Anasufi Banawi, juga menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas (pola pikir dan karya) mahasiswa pada mata kuliah fisika dasar antara yang diajar dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek dan strategi pembelajaran konvensional.⁹ Kemudian Saltsa Ridlotul Jannah, Ridlo Firmansyah dan Ayu Nurfitri, juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam menginisiasi kegiatan kolaboratif antar peserta didik selama pembelajaran di kelas. Model ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21, yang meliputi *Critical Thinking, Creative Thinking, Communication, dan Collaborative*¹⁰

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni terkait dengan penerapan model *project based learning* dalam menginisiasi kegiatan kolaboratif peserta didik pada pembelajaran Biologi. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian

⁸ Iis Alawiyah and Wahyu Sopandi *pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa sekolah dasar pada materi peristiwa alam* Universitas Pendidikan Indonesia.

⁹ Anasufi Banawi Keefektifan strategi project based learning dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA- Fisika pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon Angkatan 2013, jurnal diklat keagamaan vol 8, no. 4 (2014)

¹⁰ Saltsa Ridlotul Jannah et al., penerapan model project based learning dalam menginisiasi kegiatan kolaboratif peserta didik pada pembelajaran Biologi jurnal Biologi volume: 1, no. 3, (2023).

yang dilakukan di MIT AL-Anshor Ambon, serta perbedaan lainnya yaitu pengukuran kreativitas peserta didik dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu IPAS. Kesamaannya dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan model pembelajaran *project based learning*.

Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata Pelajaran IPAS dimana kemampuan kreativitas peserta didik masih tergolong rendah dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *based project* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik karena dianggap sangat cocok. Dengan demikian, peneliti tertarik dan mengambil judul “Keefektifan Model Pembelajaran *project based learning* (PJBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Peserta Didik kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di MIT Al- Anshor Ambon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran hanya beberapa peserta didik yang terlibat aktif dan merespon pembelajaran sedangkan peserta didik lainnya tidak fokus dan lebih banyak mengobrol dengan temannya.

2. Model pembelajaran yang digunakan hanya bersifat konvensional yaitu model ceramah, Dimana peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya kemampuan kreativitas peserta didik kelas IV dalam proses pembelajaran di MIT AL -Anshor Ambon.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Keefektifan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik MIT AL -Anshor Ambon
2. Penelitian kelas IV MIT AL -Anshor Ambon
3. Peneliti membatasi pada mata Pelajaran IPAS BAB 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi dan sub tema Bagian Tubuh Tumbuhan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan kreativitas peserta didik kelas IV MIT AL- Anshor Ambon dalam penerapan model *project based learning*?
2. Apakah model pembelajaran *project based learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV di MIT AL-Anshor Ambon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas tujuan adanya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas peserta didik kelas IV MIT Al-Anshor Ambon dalam penerapan model pembelajaran *project based learning*.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV MIT Al-Anshor Ambon.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dalam penulisan proposal ini dibagi menjadi dua manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Secara Teoritis
 - a. Bagi Akademik, sebagai model pembelajaran yang menjadi bahan masukan dan informasi dalam mengembangkan pembelajaran.
 - b. Bagi Peneliti, sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau melanjutkan penelitian ini.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan aktivitas belajar sekaligus membantu meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik.
 - b. Bagi Guru atau pendidik, penelitian ini, dapat membantu guru meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dengan mengembangkan model pembelajaran *project based learning*.

- c. Bagi sekolah, sebagai kontribusi sekolah untuk memperbaiki kurikulum dan memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik, khususnya dalam bidang studi IPAS.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *project based learning* yang diterapkan dalam penelitian ini mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan suatu proyek (pekerjaan atau tugas) dan menghasilkan sebuah produk. Project yang dikerjakan adalah membuat kerajinan tangan yaitu membuat bunga.
2. IPAS (ilmu pengetahuan Alam dan Sosial) ialah pendidikan yang di implementasikan dalam kurikulum merdeka belajar. IPAS ialah kolaborasi dari 2 pelajaran berupa IPA & IPS. Mata pelajaran IPAS ini terdiri dari 8 bab, terutama di kelas IV semester 1 mengenai bagian tubuh tumbuhan.
3. Kemampuan Kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki untuk merancang proyek dengan ide-ide yang berkualitas dan dapat mengembangkan ide-ide yang baru. Proyek yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah peserta didik menciptakan produk berupa bunga.