

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi muda yang berkualitas sangat diperlukan di Era Revolusi Industri 4.0. Era ini mengutamakan otomatisasi dan digitalisasi di semua aspek kehidupan manusia. Manusia semakin dituntut untuk kreatif dan produktif dalam hal pekerjaan. Tidak hanya di industri kreatif, di dunia pendidikan pun perlu adanya kreativitas agar menghasilkan generasi muda yang berkualitas.

Perkembangan ekonomi dan teknologi bergantung pada generasi muda yang kreatif dan berpikir kritis. Untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas kita harus lebih memperhatikan salah satu bidang yang paling penting yaitu pendidikan. Negara tanpa pendidikan yang berkualitas hanya akan menjadi negara yang mudah dimanfaatkan bahkan dijajah oleh negara lain. Oleh karena itu, siswa harus memiliki empat kompetensi dasar yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration*) (Nurhaifa, Hamdu, & Suryana, 2020: 102).

Kreativitas merupakan tindakan yang didapat dari berpikir kreatif. Beetleston (2013: 28), menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu hal yang penting, tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada suatu tingkat kognitif yang sempit. Kreativitas merupakan kemampuan yang paling dibutuhkan oleh manusia untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 ini. Kemampuan kreativitas ini tidak secara alami ada pada manusia, tetapi bisa diciptakan dengan cara penerapan kebiasaan dan faktor psikologis. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir untuk merancang dan menyelesaikan masalah, melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik, serta memperoleh gagasan baru.

Terdapat beberapa pengaruh yang menghambat tumbuhnya perilaku kreatif seperti yang diungkapkan Munandar (1999), yaitu pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, kelakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut dikritik, diejek, ketergantungan

terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

Semua pekerjaan saat ini dituntut untuk menciptakan sesuatu yang baru dan *anti mainstream*. Sejak sekolah dasar sebaiknya siswa sudah dibiasakan untuk berpikir dan bertindak secara kreatif agar kelak dapat bersaing di dunia kerja bidang apapun itu. Siswa di sekolah dasar saat ini masih perlu meningkatkan kemampuan kreatifnya. Wulandari, Mawardi, & Wardani (2019) mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Sependapat dengan hal tersebut, Sukestiyarno, Mashitoh, & Wardono (2021) menyatakan bahwa rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin.

Peran guru menjadi poin utama dalam menciptakan siswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Guru saat ini dituntut kreatif untuk berinovasi menciptakan cara mengajar yang tidak monoton. Selain guru, model pembelajaran juga tak kalah penting dalam menciptakan siswa yang kreatif.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kutosari pada hari Kamis, 4 November 2021, didapatkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV masih rendah. Berdasarkan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap muatan IPS rendah yakni belum dapat mencapai KKM= 70. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) 1 dari 22 hanya 11 yang mampu mencapai KKM dengan persentase 50% sedangkan 11 siswa lainnya dengan persentase 50% belum mampu mencapai KKM. Rendahnya hasil PTS menandakan tujuan IPS belum tercapai. Penyebab dari rendahnya hasil PTS di atas adalah guru yang mengajar dengan menggunakan metode *Teacher Centered Learning*, *Story Telling* yang membuat pembelajaran hanya menekankan pada kognitif anak, siswa pasif saat proses pembelajaran, dan belum terbiasa untuk menyampaikan ide/ gagasan di ruang kelas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diterapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik antara lain *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning*. Thomas, Mergendoller, dan Michaelson (1999) menyatakan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dan siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran ini lebih meningkatkan kemampuan kreativitas siswa karena siswa berkontribusi penuh dalam proses pembelajaran serta berperan penting dalam menciptakan suatu proyek.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Widiarto dan Suwarso (2007: 1) merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sapriya (2015: 7) mengemukakan IPS sebagai mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta ilmu sosial lainnya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit karena berisi banyak materi hafalan, terlebih lagi metode yang digunakan lebih sering menggunakan *teacher centered* sehingga membuat siswa kurang terbiasa untuk kreatif karena pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini diperkuat dengan wawancara dan observasi yang dilakukan dengan wali kelas IV A pada tanggal 29 September 2021. Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu *teacher centered* sehingga siswa lebih banyak mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian ketika guru memberi pertanyaan hanya beberapa siswa yang berani menjawab, gagasan atau ide yang disampaikan siswa belum beragam, dan siswa belum aktif bertanya.

Berbeda jika pembelajaran menggunakan metode proyek, siswa akan lebih kreatif dan pembelajaran akan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Al-Tabany (2014: 42) yang mengemukakan bahwa *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, siswa diberi peluang bekerja

secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Oleh karena itu, model *Project Based Learning* perlu diteliti untuk ditunjukkan keefektifannya untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian yang akan dilakukan adalah “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/ 2022?
2. Apakah pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/ 2022?
3. Apa kendala dan solusi dalam penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/ 2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dalam peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/ 2022.
2. Meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari tahun ajaran 2021/ 2022.

3. Mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari Tahun Ajaran 2021/ 2022.

D. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan mengenai penerapan model *Project Based Learning* di dunia pendidikan terutama pembelajaran IPS Tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN 1 Kutosari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi siswa terkait kemampuan kreativitas serta dapat memotivasi siswa agar lebih giat untuk meningkatkan kemampuan kreativitasnya.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman guru untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga siswa mempunyai bekal untuk bersaing di tingkat pendidikan selanjutnya.