

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejatinya bertujuan untuk memerdekakan pikiran, lahir dan batin peserta didik. Oleh karena itu, melalui kebijakan Merdeka Belajar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menciptakan lahan agar kreativitas tumbuh dan berkembang baik pada peserta didik, tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan. Dalam Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1), dinyatakan bahwa salah satu tujuan Sistem Pendidikan Nasional adalah membentuk manusia yang kreatif. karena itu, dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan Kreativitas siswa. Salah satu alat untuk mengembangkan Kreativitas tersebut adalah pembelajarannya (Herawati, 2019).

Dalam teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya seseorang dalam secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan hubungan dengan lingkungan sekitar (Kadarismanto & Sari, 2025). Di era globalisasi seperti saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks dan memerlukan inovasi yang terus menerus. dalam dunia pendidikan yang semakin maju, kreativitas merupakan keterampilan yang sangat perlu dikembangkan pada peserta didik. Perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar memainkan peran sentral dalam dunia pendidikan abad ke-21. Pendidikan saat ini bertujuan tidak hanya untuk menanamkan pengetahuan tetapi juga untuk mengembangkan nilai-nilai, karakter, dan keterampilan kreatif yang dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 yang kompleks

(Etistika,2016).kreativitas memang dibutuhkan setiap siswa dalam kehidupannya.di sekolah guru sebagai fasilitator harus dapat menuntun siswa memiliki kreativitas. (RAJAGUKGUK, 2023).

Menurut Komarudin , siswa yang memiliki kreativitas cenderung menjalani proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan dan tanpa merasa terbebani. Untuk mendukung perkembangan kreativitas siswa, penting bagi guru untuk mengimplementasikan metode atau model pembelajaran yang dapat merangsang semangat kreatif tersebut (Aiman et al., 2024).

Kreativitas pada hakikatnya adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, yang relatif berbeda dari apa yang telah ada, baik berupa ide atau karya nyata, karya baru, maupun gabungan dari karya-karya yang telah ada (Ferliana et al., 2023)

Berikut adalah tabel indikator kreativitas siswa :

No	Indikator Kreativitas	Persentase (%)
1	Kemampuan Berpikir (Ide Baru)	25%
2	Kemampuan Memecahkan Masalah	20%
3	Keberanian Mengambil Risiko	15%
4	Keingintahuan yang Tinggi	15%
5	Kemampuan Beradaptasi dengan Situasi Baru	10%
6	Ekspresi Diri Melalui Seni atau Karya	10%
7	Kolaborasi dan Kerja Sama	5%

Tabel 1. 1 Indikator Kraetivitas Siswa

Berdasarkan tabel 1.1 indikator kreativitas siswa yang menggambarkan berbagai aspek kreativitas yang dapat diamati dan dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Guilford dan Torrance, terdapat tujuh indikator utama yang menjadi tolak ukur dalam menilai tingkat

keaktivitas siswa, di mana masing-masing indikator memiliki bobot persentase yang berbeda sesuai dengan tingkat kepentingan dan frekuensi kemunculannya dalam aktivitas kreatif siswa.(Rismanita et al., 2011). Kreativitas berperan tidak hanya dalam seni,tetapi juga dalam sains,teknologi dan matematika oleh karena itu penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan guru kelas, diperoleh beberapa informasi mengenai proses pembelajaran yang selama ini berlangsung terutama pembelajaran matematika. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran matematika, masih sering latihan soal dari buku paket. Dalam proses pembelajaran tersebut, siswa cenderung hanya menerima penjelasan dari guru dan mengerjakan soal yang diberikan. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar secara mendalam. Beberapa siswa hanya menghafal rumus tanpa benar-benar memahami. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa masih belum banyak diterapkan. Pembelajaran masih berfokus pada buku teks dan papan tulis, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi.Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menyatakan bahwa diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran matematika sering kali dianggap sulit karena melibatkan bilangan, rumus, dan operasi hitung, sehingga banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari akibatnya, hasil belajar matematika siswa masih rendah. Salah satu alasannya adalah guru menggunakan metode ceramah saat mengajar di kelas. Guru cukup berbicara di depan kelas, dan siswa menuliskan apa yang dikatakan guru di buku catatannya (Febriyanti et al., 2023). Di era pendidikan yang terus berkembang, penting bagi para pendidik untuk mengeksplorasi model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyebarkan pengetahuan, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di dunia nyata.

Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis proyek (PjBL), dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran inti. (Siswadi, A., et al., 2024). Menurut Sani, Project-Based Learning (PjBL) merupakan sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. dengan menggunakan model PjBL bisa merangsang kreativitas siswa dalam mempelajari matematika khususnya dalam memahami materi bangun datar. PjBL tidak hanya tentang pemahaman konsep matematika, tetapi juga mengenai penerapan pengetahuan di dunia nyata, dalam hal ini bangun datar memberikan peluang untuk meningkatkan kreativitas siswa (Siswadi & Nuroso, 2024)

Materi bangun datar pada pembelajaran matematika sangat cocok diterapkan pada model PjBL. konsep bangun datar melibatkan berbagai bentuk

seperti persegi,lingkaran dll yang membuat siswa dapat mengeksplor secara kreatif.

Salah satu proyek yang siswa mendeskripsikan dan menjelaskan berbagai bentuk bangun datar dengan cara yang menarik yaitu membuat flipbook. Flipbook adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album,media ini bisa digunakan individu ataupun berkelompok. Bentuknya yang kecil sehingga siswa dapat menyimpan dengan mudah dan siswa dapat belajar menggunakan flipbook ini kapanpun dan dimanapun. Flipbook memberikan kesempatan kepada siswa untuk brekreasi dan mengekspresikan idenya secara visual (Anwar : 2014).

Flipbook mempunyai keistimewaan sendiri antara lain,dengan menggunakan flipbook siswa bisa mengekspresikan kreativitasnya secara bebas dan juga rangkuman yang disertakan menarik untuk dibaca. Penggunaan flipbook diharapkan dapat membantu dan mencapai tujuan pembelajaran.indikator keberhasilan belajar siswa seperti ranah kognitif,emosional dan psikomotorik.ketiga ranah tersebut dapat diterapkan pada proses pembelajaran (Wahyuliani, 2016).

Temuan penelitian ini didukung oleh (Furqon et al., 2025), ditemukan masalah yang serupa ditemukan beberapa permasalahan yang menyangkut tentang kreativitas siswa yang masih perlu perhatian khusus dalam pembelajaran kedepannya. diketahui nilai pretest sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 55.41, sedangkan diketahui nilai posttest setelah diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 90.07. Selanjutnya juga dapat dilihat dari hasil uji t (Wilcoxon) yang menggunakan bantuan SPSS versi 23

yang menyatakan Ha diterima bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV MI Malihatul Hikam. peneliti terdahulu yang dilakukan oleh repository UMSU juga mengemukakan penerapan model PjBL mampu meningkatkan kreativitas siswa yang Sebelum pakai PjBL, kreativitas siswa cuma 8% yang tuntas dengan rata-rata 54,52%. Setelah diterapkan PjBL siklus I naik jadi 67,16%, dan siklus II naik lagi jadi 80,72% dengan ketuntasan 85,71%.

Hal ini menginditifikasi dengan melibatkan siswa dalam proyek akan menantang dan dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa . Menurut Beetlestone (2011), kreativitas membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan mencakup rasa ingin tahu dan antusiasme.keterampilan tersebutlah yang diharapkan dapat memungkinkan siswa memahami konsep-konsep abstrak dan menyesuaikan kemampuan dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas penting untuk menyadari bahwa pendidikan abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan yang relavan bagi siswa,termasuk kreativitas dan kolaborasi. Dengan memanfaatkan Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran bangun datar,diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep metematika tetapi juga mampu berkreaasi dan berinovasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas ,maka peneliti memilih penelitian yang berjudul *“Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Flipbook pada Materi Bangun datar”*

1.2 Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah dilakukan, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran selama ini belum sesuai dengan karakter siswa sehingga kemampuan siswa belum maksimal.
2. Kemampuan kreativitas siswa masih rendah yang diakibatkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini akan membatasi fokus pada penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran matematika di kelas, terutama dalam materi bangun datar. Hal ini mencakup bagaimana model ini mempengaruhi tingkat keterlibatan dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.
2. Fokus penelitian ini pada kemampuan kreativitas siswa yang diukur melalui aspek-aspek tertentu, seperti kemampuan berpikir dan inovasi siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh model Project based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam membuat flipbook pada materi bangun datar?
2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam membuat flipbook pada materi bangun datar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

3. Bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pengaruh model Project based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam membuat flipbook pada materi bangun datar.
4. Bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam membuat flipbook pada materi bangun datar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang model pembelajaran aktif, khususnya PjBL, dan bagaimana model ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, dapat membantu mendalami konsep kreativitas dalam

pendidikan, serta bagaimana PjBL dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa dan hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif, yang mengintegrasikan PjBL dengan pendekatan lain dalam pengajaran matematika.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis : Melalui penelitian ini, penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian pendidikan.
- b. Bagi pendidik : Pendidik dapat mengembangkan keterampilan mengajar mereka dengan menerapkan model PjBL, yang mendorong mereka untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pengajaran.
- c. Bagi peserta didik : Model PjBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui proyek yang relevan dan menarik dan mendorong mereka untuk berpikir lebih luas.
- d. Bagi sekolah : Implementasi PjBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, menjadikannya lebih relevan dan menarik bagi siswa.