

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan yang berkelanjutan membuka peluang bagi inovasi dalam karya-karya yang dihasilkan, sehingga menciptakan kreasi baru yang mencerminkan tingkat kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi sesuai dengan dinamika pembangunan saat ini. Manusia memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembangunan nasional, bukan hanya sebagai subjek tetapi juga sebagai pelaksana utama. Dengan demikian, peningkatan kualitas sumber daya manusia diberbagai bidang profesi sangat diperlukan.

Salah satu bidang yang mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah dan masyarakat adalah pendidikan, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan kecerdasan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk manusia yang utuh. Penggunaan metode pengajaran aktif dalam kegiatan belajar dikelas memiliki potensi besar untuk mendorong dan mengembangkan kreativitas siswa. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih kreatif. Mencerminkan tingkat kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi sesuai dengan dinamika pembangunan saat ini.

Kreativitas menurut Kristin (*Natty, Kristin dkk 2019: 84*) merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik dari ide maupun gagasan yang dimilikinya sehingga akan tercipta sesuatu yang bermanfaat.

Sedangkan menurut Supriadi (*Betti dan Sulistiyani, 2021:6*) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memunculkan ide-ide baru yang relatif berbeda dengan ide-ide yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan pandangan para pakar diatas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan hal-hal baru dari ide-ide yang ada, baik dalam bentuk produk maupun karya seni, yang berasal dari konsep dan gagasan yang telah ada sebelumnya, yang memiliki nilai dan manfaat yang signifikan. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengubah ide menjadi pencapaian yang berarti dan bermanfaat.

Dalam konteks ini, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengubah ide menjadi pencapaian yang berarti dan bermanfaat dalam konteks ini, kreativitas tidak hanya terbatas pada hasil akhir dari sebuah karya atau proyek. Sebaliknya, kreativitas juga mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan siswa. Ini termasuk perkembangan dan ekpresi kepribadian, dimana mereka belajar untuk belajar diluar batasan, menjelajahi ide-ide baru, dan merasa nyaman dengan ketidakpastian. Dengan kata lain, siswa yang secara aktif terlibat dalam pembelajaran cenderung untuk mencoba berbagai pendekatan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Mereka akan mendorong diri untuk berfikir lebih mendalam dan kritis, sehingga membangun dasar yang kuat untuk kreativitas yang berkelanjutan.

Selain itu, kreativitas juga dapat memberikan dampak positif terhadap produktivitas siswa. Dengan merangsang ide-ide kreatif, siswa dapat menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan tugas dan masalah. Mereka dapat menjadi lebih

terampil dalam menemukan solusi yang tepat dan efisien, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas kerja mereka.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 14 Banda Aceh pada Juni 2025, di temukan bahwa salah satu permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran adalah, kurang nya fokus siswa kelas V selama kegiatan belajar berlangsung, siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi, mudah merasa bosan, serta cenderung melakukan kegiatan di luar konteks pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang rendah, baik dalam mengerjakan tugas, mengajukan pertanyaan maupun dalam hal menunjukkan rasa ingin tahu.

Salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa. Maka diperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk memicu kreativitas siswa meningkat dalam belajar. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (*Wahyuni, 2021: 52*) model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya dan mengarahkannya ke produk dunia nyata.

Model *Project Based Learning (PjBL)* menurut Daryanto (*Kabanga, Bunga Dkk, 2022 : 43*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajarannya. Adapun tujuan penerapan *Project Based Learning* menurut Tamim & Grant (*dalam Kabanga' & Bunga, 2022 : 49*) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya merupakan model pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan kognitif tetapi juga merupakan tujuan pembelajaran berbasis proyek secara umum.

Keunggulan model pembelajaran berbasis proyek yaitu dapat membantu siswa lebih kreatif dalam belajar, maka model ini akan mempunyai kemampuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, penulis mendapatkan solusi untuk menerapkan model pembelajaran Project Based Learning. Berdasarkan pemaparan, penulis menyusun skripsi dengan melakukan penelitian kuantitatif yang memiliki judul **“Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPAS kelas V SDN 14 Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterbatasan sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar mengakibatkan siswa kurang berperan aktif selama kegiatan pembelajaran.
2. Ketidak kreatifan guru dalam menggunakan metode pengajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya tingkat kreativitas siswa.
3. Siswa menunjukkan kurangnya kreativitas ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta cenderung hanya fokus pada materi dari buku, sehingga mereka tidak aktif selama proses pembelajaran.

1. 3 Rumusan Masalah

Dari pembahasan masalah yang telah di tuliskan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penerapan pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 14 Banda Aceh ?

1. 4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 14 Banda Aceh.

1. 5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek, penelitian ini dapat menunjukkan bukti teoritis tentang keefektifan pendekatan ini dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini berpotensi memperjelas dampak positif model ini terhadap proses pembelajaran dan kreativitas peserta didik.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman berharga terkait model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang

berkontribusi pada peningkatan kreativitas siswa saat belajar mata pelajaran IPAS.

b) Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini bisa menjadi alat bantu dalam pengembangan instrumen evaluasi yang lebih efektif, untuk mengukur kreativitas serta kemajuan siswa dalam model PjBL. Ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Model *Project Based Learning* memberikan siswa peluang untuk menyelesaikan proyek yang membutuhkan pemikiran kreatif. Mereka diharuskan mencari solusi inovatif untuk tantangan yang kompleks, hal ini mendorong pengembangan kreativitas mereka dan siswa belajar cara berpikir kreatif serta menciptakan solusi yang baru dan unik. Mereka mempelajari cara menerapkan ide-ide kreatif mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari.