

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana utama untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa, maka guru sebagai salah satu unsur yang memegang peranan penting dan mempunyai tanggung jawab yang besar dalam mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran. Guru merupakan faktor yang menentukan terlaksananya proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pendidikan (Bressington et al, 2018). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik senang, termotivasi serta merasa tertarik untuk belajar mengenai sesuatu yang baru, sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna (Faridah et al. 2019). Pembelajaran yang bermakna akan memberikan pengalaman dan mampu mengembangkan emosional siswa yang nanti bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Koistiainen et al, 2018).

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas tergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan model, metode, teknik, dan strategi pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu model pembelajaran yang perlu di siapkan oleh guru yaitu model *Project Based Learning* (Bressington et al., 2018).

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpotensi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas siswa. Model pembelajaran ini berfokus pada pemberian proyek atau tugas kompleks kepada siswa, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam konteks dunia nyata. Dalam model ini, siswa dituntut untuk berkolaborasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk atau karya yang nyata. Pembuatan proyek dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi belajar yang telah disampaikan oleh guru (Nugraha, Tuken, & Hakim, 2021).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemikirannya dan keterampilan berkomunikasi. Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* memiliki langkah :*Planning* (perencanaan), *Creating* (implementasi) dan *Processing* (pengolahan). *Project Based Learning* dapat membantu siswa dalam belajar kelompok, mengembangkan keterampilan yang dimiliki dan proyek yang dikerjakan mampu memberikan pengalaman secara pribadi kepada siswa juga menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar melainkan sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak membantu siswa untuk belajar, guru juga memonitoring siswa pada saat belajar (Pasaribu & Simatupang, 2020).

Namun tanpa adanya bahan ajar maka model pembelajaran yang digunakan tidak akan maksimal. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan selama pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja

Peserta Didik dapat menjadi panduan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. LKPD yang digunakan haruslah efektif dan efisien serta mampu menjawab kebutuhan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran (Hasanah, 2021).

Ekantini dan Wilujeng (2018) menyatakan bahwa LKPD adalah lembar yang terdapat tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik, LKPD mengandung setidaknya: judul, kompetensi dasar yang ingin dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang dibutuhkan, informasi singkat, prosedur kerja, tugas yang harus diselesaikan, dan laporan yang harus dibuat serta mengevaluasi hasil.

Hubungan antara kreativitas dan matematika adalah hubungan yang telah terbukti memiliki hubungan yang positif (Subakti, Marzal, & Hsb, 2021). Kreativitas matematika dapat diartikan sebagai proses yang menghasilkan solusi baru atau ide untuk masalah matematika atau perumusan pertanyaan baru. Untuk mengukur kemampuan kreativitas matematis terdapat empat indikator yang dapat digunakan yaitu: (1) *fluency* (kelancaran) sebagai kemampuan individu untuk memunculkan berbagai respons dan jalur solusi untuk suatu masalah; (2) *flexibility* (fleksibilitas) mengacu pada kemampuan individu untuk mengubah jalur berpikir ketika menghadapi jalan buntu, atau mengalami hambatan pemikiran; (3) *originality* (orisinalitas) yaitu kemampuan individu untuk menemukan jalan solusi yang unik, tidak umum (langka) dan baru dalam situasi matematika dan (4) *elaboration* (elaborasi)

yaitu kemampuan individu untuk memberikan alasan mendalam di balik sebuah jalur solusi.

Penting bagi setiap orang untuk memahami dan mempelajari matematika sepenuhnya. Untuk menghasilkan individu terpelajar yang dapat bersaing di dunia modern. Kenyataannya banyak siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Penyebab kesulitan belajar mata pelajaran matematika adalah siswa kurang paham tentang materi matematika khususnya bangun ruang, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru di dalam kelas (Safitri & Setyawan, 2020).

Pada materi bangun ruang sederhana juga terdapat beberapa siswa yang menganggap sulit. Siswa sulit membedakan kubus termasuk dalam bangun ruang atau bangun datar. Siswa sering salah dalam menyebutkan sisi, rusuk dan titik sudut pada bangun datar. Pada bangun ruang kubus dan balok siswa sulit menyebutkan sisi yang saling berhadapan. Selain itu, siswa masih kesulitan menentukan jari-jari kubus dan balok (Prasetyawam, 2016).

Almani et al, (2023) menyatakan dilaksanakannya program kegiatan pembelajaran membuat bangun ruang untuk anak kelas 3-5 dari kertas karton, agar peserta didik tidak monoton hanya menggunakan media belajar dengan membaca. Sehingga berjalanlah pembelajaran ini yang menggunakan kertas karton dengan pengenalan jaring-jaring kubus dan balok kepada peserta didik. Melatih peserta didik membuat karya dengan menggunakan kertas karton khususnya pada pembelajaran matematika serta memberikan pengalaman yang nyata.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi (Nuryati & Yuniawati, 2019) yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar di Indonesia masih rendah. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh (Vera et al, 2019) yang menunjukkan bahwa terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD IT Serasan Sekundang bahwa guru kelas V belum pernah menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dan kreativitas dikelas V masih tergolong rendah yaitu 20-30 %. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang hanya fokus pada buku saja, hal ini dapat membuat kurangnya minat belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih pasif akibatnya kemampuan perkembangan kreativitas peserta didik menjadi terbatas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas adalah dengan menggunakan model *PjBL*. Model *PjBL* terbukti dapat efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *PjBL* dapat memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Tyaningsih, 2022) membuktikan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan inovasi

pembelajaran matematika. Oleh karena itu, model *PjBL* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat hasil karya.

Selanjutnya (Iswari et al, 2023) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (*PjBL*) efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat media penjumlahan mengalami peningkatan. (Setiawan, Wardani, & Purmana, 2021) menyatakan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Project Based Learning* telah berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat video percobaan perpindahan panas.

Temuan dari beberapa penelitian terkait *PjBL* dan Kreativitas matematika dapat disimpulkan bahwa model *PjBL* bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik. Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis *PjBL* terhadap Kreativitas Belajar Suswa SD IT Serasan Sekundang”.

1.2 Masalah Penelitian

a) Identifikasi Masalah

- 1.) Model *Project Based Learning* di sekolah SD IT Serasan Sekundang belum diterapkan
- 2.) Kreativitas matematika di SD IT Serasan Sekundang masih rendah

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari kemungkinan masalah yang akan diteliti, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.) Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Project Based Learning*
- 2.) Siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester genap di SD IT Serasa Sekundang
- 3.) Materi pelajaran ini yang diteliti yaitu matematika pada materi bangun ruang sisi datar
- 4.) Penelitian ini difokuskan pada kreativitas belajar siswa dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Project Based Learning*

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka di dapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh penggunaan LKPD berbasis *PjBL* terhadap kreativitas belajar siswa SD IT Serasan Sekundang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu guna mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan LKPD berbasis *PjBL* terhadap kreativitas belajar siswa SD IT Serasan sekundang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di harapkan dalam penelitian ini adalah :

a. Siswa

Hasil penerapan penggunaa lembar kerja peserta didik berbasis project based learning pada pembelajaran bangun datar dapat meningkatkan semangat siswa baik mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya. Jadi siswa lebih tertarik mengikuti model pembelajaran yang bervariasi.

b. Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru guna mengetahui apakah lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat berpengaruh pada kemampuan pemahaman siswa atau tidak. Hal ini dapat menjadi tolak ukur guru dalam menggunakan bahan ajar.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mensosialisasikan hasil penelitian ini kepada pendidik lain melalui rapat serta bentuk kegiatan lainnya, agar terjadi saling tukar pengalaman dan meningkatkan mutu pembelajaran SD IT Serasan Sekundang.