

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan yang terjadi saat peralihan dari revolusi industri 4.0 ke era Society 5.0 menjadi fokus perhatian semua pemangku kebijakan di Indonesia. Setiap transisi menuju inovasi tentu tidaklah mudah, dimana pendidikan berperan penting dan harus selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan aktivitas (Setyawan, Fauzi, Fatwa, Zaini, & Jannah, 2021). Peningkatan penggunaan teknologi informasi di era Society 5.0 mendorong perubahan cara berpikir sumber daya manusia. Konsep pendidikan ini bertujuan untuk mempersiapkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik agar mereka dapat menjadi lulusan yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan di era teknologi digital. Untuk mencapai lulusan yang kompeten, diperlukan kebijakan sebagai dasar hukum yang ditetapkan oleh negara. Oleh karena itu, Pada masa jabatan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, telah memperbarui kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2013 yang telah direvisi, menjadi Kurikulum Merdeka.

Secara terminologi, kurikulum adalah sekumpulan informasi atau topik yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikannya (Alimuddin & Yuzrizal, 2020). Pengertian kurikulum menurut Pasal 19 UU 20 Tahun 2003 adalah sejumlah rencana dan kesepakatan yang mencakup tujuan, isi, dan materi pelajaran, serta metode yang digunakan dalam panduan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Bahrudin,

2021). Kurikulum perlu selalu diperbaharui seiring dengan perkembangan zaman, terutama karena ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah maju pesat (Yudianto, Sofyan, Gunadi, Widyianto, & Supiningsih, 2022). Belajar bisa menjadi monoton tanpa adanya perubahan. Tugas kita adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi era baru yang sangat berbeda dari sebelumnya. Kurikulum perlu diperbarui agar kita dapat mempersiapkan generasi masa depan dan menghadapi tantangan yang akan datang. Seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara, pendidikan harus mengarahkan semua potensi yang dimiliki anak agar mereka dapat meraih tingkat keamanan dan kebahagiaan tertinggi, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Devy & Utomo, 2021).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pembelajaran yang fleksibel dan beragam, dirancang untuk memberikan waktu yang cukup kepada siswa guna memahami konsep dan mengembangkan kompetensi. Agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai alat pengajaran yang sesuai. Berdasarkan isu-isu tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah, sebuah proyek dikembangkan untuk meningkatkan prestasi siswa dalam nilai-nilai Pancasila. Namun, hasil pembelajaran dari proyek tersebut tidak selalu berfokus pada proyek dan tidak selalu berkaitan langsung dengan mata pelajaran yang ada.

Salah satu mata pelajaran yang masih dianggap rumit dan sulit oleh siswa adalah matematika. Akibatnya, banyak siswa merasa malas dan jenuh ketika mendengar nama mata pelajaran tersebut. Fenomena yang sering terjadi di kalangan siswa adalah ketidakmampuan mereka untuk belajar secara mandiri

(Hidayat, 2020). Matematika adalah ilmu yang pasti dan diajarkan di semua tingkat pendidikan, sehingga penting bagi siswa untuk menguasainya. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Syarif, Taufina, Fauzan, & Irdamurni, 2019). Selain itu, dalam pembelajaran, siswa diberikan rangsangan agar mampu memahami konsep matematika melalui penyelesaian berbagai persoalan yang berkaitan dengan materi. Hal ini mencakup kegiatan seperti menggali ide-ide dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan konsep, mencari permasalahan serta mengungkapkan solusi berdasarkan ide yang mereka peroleh. Salah satu tujuan dari mata pelajaran Matematika adalah membentuk siswa menjadi individu yang kreatif (Faturrohman, Iswara, & Gozali, 2022).

Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan siswa dalam mata pelajaran matematika adalah keterampilan berpikir kreatif. Kemampuan ini sering disebut sebagai kreativitas siswa. Lydiati (2019) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki peran yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh siswa dalam penerapan kurikulum merdeka, yaitu kemampuan untuk berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, bekerja sama, serta mampu berkomunikasi dengan baik melalui pendekatan ilmiah, sebagai bentuk pengembangan dari pembelajaran yang diperoleh di sekolah maupun dari sumber lain secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 18 September 2024 di SD Negeri 158 Palembang dimulai dengan tes awal untuk

mengukur tingkat kreativitas siswa. Tes tersebut menggunakan soal-soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dirancang sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Hasil tes menunjukkan bahwa pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*), terdapat 20 siswa yang memperoleh hasil baik dari total 27 siswa. Untuk keluwesan berpikir (*fleksibilitas*), 15 siswa mencapai hasil baik dari total yang sama. Pada indikator keaslian (*orisinalitas*), 10 siswa memperoleh hasil baik, dan untuk elaborasi (*elaborasi*), 7 siswa yang memperoleh hasil baik dari total 27 siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: siswa belum mampu memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menciptakan ide, belum memiliki pemikiran atau penafsiran yang berbeda satu sama lain, serta belum memahami proses pembelajaran terkait proyek pembuatan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa selama satu semester ini, wali kelas hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi pada setiap proses pembelajaran. Sesekali, wali kelas menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, yaitu sekitar satu kali setiap bulan. Selain itu, media infokus digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dengan rentang waktu sekitar satu minggu sekali atau satu bulan sekali, wali kelas juga menghimbau siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada buku paket baik dikerjakan secara individu ataupun kelompok.

Dari permasalahan diatas, diperlukan perbaikan proses pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek, karena dianggap efektif untuk memperbaiki kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang

menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata (Mulyasa, 2023, hal. 118). *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan pemberian tugas kepada siswa yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, dimulai dari tahapan perencanaan, pengumpulan informasi, pengorganisasian data, pengolahan, hingga penyajian hasil atau produk, dengan memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran (Widyastuti, 2022, hal. 3). Pembelajaran berbasis proyek ini menitikberatkan pada pemahaman konsep dan prinsip utama dalam suatu bidang ilmu, serta mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan dalam rangka memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas-tugas bermakna yang berorientasi pada siswa (*students centered*), dengan hasil akhir berupa produk yang nyata.

Keberhasilan model pembelajaran *project based learning* sudah dibuktikan oleh beberapa peneliti terdahulu. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rachmantika (2022) penerapan model *project based learning* dengan setting daring yang dilakukan melalui *Google Classroom* dan WhatsApp. Demikian pula yang dilakukan oleh Mokambu (2021) siswa bisa melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik pembahasan, secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran melalui pendekatan riset terhadap suatu permasalahan nyata dan relevan. Pembaruan dari penelitian ini adalah siswa akan belajar sambil membuat proyek, yang akan dilakukan sebanyak tiga kali dengan jenis proyek

yang berbeda. Salah satu contohnya adalah siswa dihibau untuk membuat media pecahan sederhana yang dihias sesuai dengan kemampuan mereka, namun tetap relevan dengan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD.”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam konteks penelitian ini diberikan batasan masalah, agar penelitian ini jelas terarah dalam pelaksanaannya diperlukan untuk membatasi jangkauan masalah. Batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Project Based Learning* (PjBL).
2. Kemampuan berpikir kreatif mencakup kemampuan siswa dalam berpikir secara *fluency, flexibility, originality, elaboration*.
3. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah materi perkalian pada Bab 16 dengan sub bab pecahan.
4. Siswa kelas II di SDN 158 Palembang sebagai subjek penelitian.

1.2.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian berdasarkan dari latar belakang dan batasan masalah yang disajikan di atas sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *project based learning*

terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mendapatkan manfaat yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran PjBL untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Model Pembelajaran PjBL ini menekankan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berkolaborasi dalam kelompok dan penyelesaian proyek. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, terutama bagi mereka yang ingin mengeksplorasi lebih dalam atau menerapkan Model Pembelajaran PjBL pada mata pelajaran atau tingkat pendidikan yang berbeda, seperti di kelas yang lebih tinggi atau dalam bidang studi lain untuk melihat apakah manfaatnya tetap serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dalam penerapan Model Pembelajaran PjBL membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mendalam karena mereka menerapkan teori

dalam konteks nyata dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta melalui kelompok proyek, siswa belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai panduan praktis dalam menerapkan Model Pembelajaran PjBL. Guru dapat menerapkan model PjBL dengan lebih inovatif dan menarik, serta membuat pembelajaran lebih dinamis, sehingga mampu memperkaya strategi gaya mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan budaya belajar yang kolaboratif, inovatif, dan mendukung kreativitas siswa, serta menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan atau memperbarui program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam mata pelajaran Matematika.

d. Bagi Dunia Pendidikan

Di era yang tuntutan keterampilan kreatif dan pemecahan masalah, PjBL membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan. Penelitian ini mendukung dunia pendidikan untuk beralih ke model pembelajaran yang lebih modern dan relevan.