**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga menuntut banyak orang untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab, dan loyalitas tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Ujud et al (2023), Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman pada Pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan terendah pendidikan nasional sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20.Tahun 2003. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan, keterampilan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk tinggal dan mempersiapkan siswa untuk memenuhi persyaratan untuk masuk ke pendidikan menengah. Pendidikan sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran yang harus diajarkan Bahasa Indonesia, ipa, ips dan matematika.

Matematika merupakan pengetahuan terstruktur yang terorganisasikan dengan sifat-sifat yang deduktif berdasarkan pada unsur yang tidak didefinisikan dan sifat matematika yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika tidak memiliki definisi dalam ilmunya dan juga mempunyai sifat yang abstrak. Dengan keabstrakan ilmu yang dimiliki matematika maka matematika dapat dijadikan sebagai seni atau keindahan yang memiliki keterurutan dan keharmonisannya.

Menurut Nuzulia (2021), Pada pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam mentransfer pengetahuan dan ilmu berkaitan dengan logika dan masalah numerik yang memiliki objek abstrak dan terbentuk melalui akibat logis dari kebenaran sebelumnya.

Menurut Noor (2021), Beberapa siswa menganggap matematika itu sulit, Kebanyakan siswa mungkin setuju dengan pernyataan ini. Selain itu, bagi mereka yang tidak tertarik dengan matematika, ilmu ini mungkin tampak rumit, rumit, membingungkan, atau tidak dapat dipahami. Lagi pula, mereka terlalu malas untuk belajar matematika. Matematika adalah ilmu tentang struktur, tatanan (pengaturan secara hierarkis), dan hubungan, termasuk perhitungan dasar, pengukuran, dan representasi bentuk objek. Matematika sekarang menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa dari sekolah dasar hingga universitas. Oleh karena itu, matematika memegang peranan yang sangat penting, karena pembelajaran matematika yang baik dan benar dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Sayangnya, masih banyak siswa yang mengeluh tentang pelajaran matematika mereka. Banyak siswa sekolah dasar menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan dan sulit. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena sekolah dasar merupakan tahap dasar dari seluruh proses pendidikan.

Salah satu model yang dapat menjadi menarik minat belajar siswa adalah *Project Based Learning* (PJBL).

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengutamakan merencanakan, mendesain, mengumpulkan informasi, dan merenungkan proyek teknologi (Saefuddin, 2014;43). Model ini memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan tentang apa yang akan dilakukan dalam proyek, merancangnya, menetapkan waktu dan bahan apa yang diperlukan untuk menyelesaikannya, dan meningkatkan kreatifitas mereka selama prosesnya.

(Slameto, 2011:119), Dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), kreativitas siswa dapat diukur dari hasil proyek yang telah dirancang. Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang unik dan tidak dapat ditiru oleh orang lain disebut kreatifitas. Sesuatu yang diciptakan ini seperti benda yang memiliki nilai fungsi atau nilai keindahan. Kreatifitas dapat dipengaruhi oleh hal-hal seperti menyediakan waktu, memberikan kesempatan untuk merancang sesuatu secara mandiri, dorongan berupa motivasi, dan sarana (Susanto 2013: 104).

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL), akan lebih menarik jika menggunakan media kerajinan tradisional.

Kerajinan tangan adalah ciri khas dari setiap daerah di Indonesia. Hal ini menunjukkan betapa kayanya kebudayaan dan karya dari setiap daerah di Indonesia. Muryanti et al. (2021), Kerajinan modern dan tradisional terdiri dari dua kategori. Kerajinan tradisional termasuk gerabah, kayu, anyaman, bambu, dan rotan, antara lain, dan dibuat dengan peralatan sederhana dan menggunakan bahan alami. Karena beragam dan banyaknya jenis kerajinan yang ada, banyak masyarakat yang tidak tahu tentang kerajinan tradisional Indonesia. Informasi yang tersedia tentang kerajinan tradisional Indonesia berbeda dengan jenis kerajinan tradisional yang ada saat ini. Oleh karena itu, memperkenalkan dan mengdokumentasikan seni tradisional ke masyarakat Indonesia sangat penting. Kerajinan tradisional yang digunakan adalah kerajinan tradisional anyaman.

Kerajinan tradisional adalah hasil karya tangan yang dibuat dengan menggunakan teknik atau keterampilan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu kelompok masyarakat. Kerajinan ini sering kali mencerminkan budaya, kepercayaan, dan kearifan lokal dari daerah atau etnis tertentu. Biasanya, bahan-bahan yang digunakan bersifat alami atau mudah didapat di lingkungan sekitar, seperti bambu, kayu, tanah liat, anyaman. Anyaman adalah proses menyusun atau mengikat bahan-bahan fleksibel, seperti daun, bambu, rotan, atau serat alami lainnya, dengan cara saling silang atau bersilang, sehingga membentuk sebuah pola atau produk yang memiliki fungsi tertentu. Anyaman tidak hanya memiliki nilai fungsional, tetapi juga sering mengandung unsur seni dan budaya yang tinggi, mencerminkan identitas dan kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas bahwasannya kreativitas siswa seringkali kurang berkembang secara optimal, terutama pada siswa kelas IV, aktivitas yang membutuhkan pemecahan masalah atau keterampilan berpikir kritis. Faktor utama yang mempengaruhi kurangnya kreativitas siswa adalah pendekatan pengajaran yang masih tradisional dan kurang melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis atau eksplorasi. Guru lebih banyak memberikan tugas yang sifatnya hafalan atau instruksi langsung, sehingga siswa terbiasa mengikuti arahan tanpa berani mencoba hal baru atau mencari solusi alternatif.

Fenomena ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, seperti metode *Project Based Learning*. Selain itu, dukungan lingkungan sekolah yang mendorong kebebasan berpikir dan mencoba hal baru bisa meningkatkan keterampilan kreatif siswa, yang pada akhirnya juga akan mendukung kemampuan akademik mereka secara keseluruhan. Pembelajaran matematika jika dihubungkan dengan kerajinan tradisional yaitu anyaman. Kerajinan anyaman merupakan bentuk kerajinan tradisional yang sudah tumbuh di Indonesia. Perkembangan kerajinan anyaman ini pada awalnya memiliki bentuk sederhana sebagai karya seni untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk memilih **“Pengaruh Metode *Project Based Learning* Menggunakan Media Kerajinan Tradisional Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Palembang”** sebagai judul dalam penelitian ini.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang diuraikan, dapat dilihat masalah sebagai berikut

1. kreativitas siswa belum berkembang secara optimal pada siswa kelas IV SD N Negeri 16 Palembang.

2. Pembelajaran belum menggunakan media kerajinan tradisional/ kearifan lokal anyaman.

* 1. **Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini materi mencakup bangun datar mengunakan media kerajinan tradisional berbasis *project based learning* (PJBL).
2. Kemampuan yang diukur adalah kreativitas siswa menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL).
3. Kerajinan tradisional yang digunakan adalah anyaman motif sederhana
   1. **Rumusan Masalah**
4. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh Metode *Project Based Learning* Menggunakan Media Kerajinan Tradisional Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Palembang?
   1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini Untuk Mengetahui ada/tidaknya Pengaruh Metode *Project Based Learning* Menggunakan Media Kerajinan Tradisional Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV

* 1. **Manfaat Penelitian**

1. **Manfaat Praktis**

Diharapkan dapat mendukung teori teori yang berkaitan mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning* ebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dan dapat menajadi bahan acuan di bidang pendidikan.

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam penerapan model pembelajaran yang berbasis project based learning.

1. Bagi guru

Diharapkan dapat mendorong guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain pembelajaran menggunakan media kerajinan pada materi bangun datar.

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman pada materi bangun datar.

1. Bagi Sekolah

Diharapkan memberikan informasi bagi sekolah dalam rangka Menyusun kebijakan mengenai suatu program pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.