

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar bagi seseorang untuk menata masa depan yang lebih baik, sehingga perlu disadari bahwa peningkatan mutu pendidikan itu sangatlah penting. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah melainkan seluruh pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan, seperti orang tua di dalam keluarga yang bertanggung jawab mendampingi anaknya di rumah serta mengupayakan memberikan pendidikan yang baik bagi anaknya, serta peran guru di sekolah dalam mendampingi siswa dan melaksanakan pembelajaran. Pendidikan akan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dari segi intelektual dan spiritual sehingga dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 (Paramita, Tastra, & Wibawa, 2016). Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil maksimal karena melalui pendidikan setiap manusia dapat belajar untuk menjadi lebih baik lagi.

Dalam menghadapi era abad ke-21, kemampuan berpikir perlu dikembangkan. Untuk itu, pada abad 21 ini, sekolah dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Septikasari & Rendy, 2018). Belajar untuk berkarya artinya bagaimana seseorang mampu menggabungkan metode dan pengetahuan yang dimilikinya menjadi keterampilan. Belajar hidup bersama merupakan bagian penting dari pendidikan untuk menghubungkan siswa dengan masyarakat agar tercipta hubungan yang harmonis. Belajar untuk menjadi artinya siswa mengembangkan potensi kreatifnya, dalam segala kekayaan dan kerumitannya agar menjadi individu yang unggul (Delors, 2013).

Rangsangan dari luar adalah bagian paling penting yang bisa mendorong kemampuan berpikir kreatif manusia. Rangsangan ini dapat dimunculkan dari model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga mampu

mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya (Sudarma, 2013: 13). Proses pembelajaran selama ini masih kurang membuat siswa aktif dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Padahal, salah satu prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013, yaitu pembelajaran mampu dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajarannya (Permendikbud No. 65 Tahun 2013). Guru pun terkadang membuat siswa kreatif menjadi tidak, mungkin saja siswa yang kreatif, tetapi siswa tersebut tidak tahan terhadap pekerjaan rutin yang baginya membosankan atau sikap guru yang otoriter dan kurang memberikan kebebasan dalam mengungkapkan diri (Utami, 2012:58). Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai pada prakteknya. Siswa harus didorong untuk menemukan pengalaman dan penemuan serta bereksperimen sendiri terutama pada mata pelajaran IPA.

IPA adalah suatu pembelajaran yang menekankan suatu pengalaman secara langsung guna mengembangkan kompetensi peserta didik supaya mampu untuk memahami alam dan lingkungan di sekitarnya. Dalam Juniati dan Widianan (2017) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang terdapat pada jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar. IPA sering disebut juga dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata science yang berarti masalah kealaman (*nature*). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam (Samatowa, 2010:19).

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. Oleh karena itu, pembelajaran IPA tidak cukup hanya dengan menyampaikan informasi tentang pengetahuan saja, tetapi juga harus disertai dengan pengalaman belajar secara langsung yang bermakna bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan tersebut. Selain itu dalam pembelajaran IPA, siswa diarahkan untuk mencari pemecahan dari masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan panduan prosedur masalah melalui metode ilmiah. Siswa juga dilatih untuk belajar menemukan sendiri dan menarik kesimpulan dari apa yang telah ditemukan sehingga siswa bisa lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam sebuah penelitian oleh Nilawati (2016) Kegiatan pembelajar IPA yang ideal adalah kegiatan pembelajaran IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menekankan kepada proses untuk dapat menemukan suatu masalah yang ada di lingkungannya serta berusaha mencari solusi dari masalah tersebut. Melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada proses, siswa bisa mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru sehingga IPA bukan lagi menjadi pembelajaran yang hanya berupa teori-teori yang harus dihafalkan dan tidak lagi berupa kegiatan yang hanya mencatat teori yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus dirancang agar mampu menarik minat dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kreativitas berpikir dalam belajar IPA siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dimana siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, dapat terlibat aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

Menurut Susanto (2015:120), pengembangan kemampuan berpikir kreatif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, pemecahan peserta didik terhadap masalah dan rencana (proyek). Adapun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan kemampuan pemecahan masalah, maka disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran, siswa membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar atau kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa (Sani, 2014:174). Barell, Baron, dan Grant dalam Fathurrohman (2015:118) memberikan pengertian *Project Based Learning* sebagai “*using authentic, real world project, based on highly motivating and engaging question, task, or problem to teach students academic content in the context of working cooperatively to solve the problem*”. Artinya pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan proyek asli dunia nyata berdasarkan

pertanyaan, tugas, atau masalah yang sangat memotivasi dan menarik untuk mengajarkan akademik kepada siswa dalam konteks bekerja sama untuk memecahkan masalah. Dalam buku yang sama, menurut CORD dan Made Wena pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Fathurrohman. 2015: 118).

Menindaklanjuti faktor keberhasilan khususnya pembelajaran IPA, maka perlu penerapan model pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Al-Hassawi *et al*, (2020) yang berjudul “*The Effect Of A Project- Based Program To Develop The Of Critical And Creative Thinking Skills*” menemukan hasil penelitian bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian tersebut dimaknai berdasarkan sifat model pembelajaran berbasis proyek yang menargetkan pengembangan kemampuan kreatif siswa, dan juga berisi kegiatan yang diarahkan untuk mengembangkan dan mendorong kemampuan kreatif tersebut.

Selain itu, penelitian lainnya terkait pembelajaran berbasis proyek yang ditemukan oleh Nugroho *et al*, (2017) bahwa terdapat peningkatan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa dari level kurang kreatif menjadi cukup kreatif sehingga model *Project Based Learning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu membutuhkan biaya yang cukup banyak (Kemendikbud, 2013: 229). Salah satu strategi yang sederhana dan mudah dilakukan dengan mendekati pembelajaran IPA dengan lingkungan, untuk merancang model pembelajaran berbasis proyek daur ulang sampah sederhana menjadi salah satu media dan sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai media dan sumber belajar merupakan pengembangan keterampilan dan sikap kepedulian terhadap lingkungan.

Peran peserta didik yang secara aktif merawat lingkungan terutama lingkungan rumah, kelas, dan lingkungan sekolahnya akan memberikan dampak

positif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kertas bekas, sampah kemasan, sampah botol plastik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik untuk dijadikan sebagai media dan sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik terkait pentingnya menjaga dan merawat lingkungan.

Interaksi dalam pembelajaran IPA tidak hanya peserta didik dengan pendidik, melainkan lingkungan alam sekitar tentu tidak lepas dari kajian materi yang ada dalam pembelajaran IPA. Dengan bantuan model pembelajaran berbasis proyek ini akan membantu peserta didik mengingat pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan menjadi lebih aktif, menyenangkan dan kreatif, Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan menanamkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk menjaga serta melestarikan bumi untuk kelangsungan hidup yang berkelanjutan yang ramah lingkungan yakni dengan cara mendaur ulang sampah sederhana.

Berdasarkan observasi di SD Strada Bhakti Nusa saat pembelajaran yang selama pandemi *Covid 19* ini dilakukan secara virtual melalui *zoom meeting* dan media berupa video pembelajaran beberapa siswa kelas III masih seringkali sibuk sendiri dan kurang fokus dalam menyimak penjelasan dari guru. Hal tersebut dikarenakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pelaksanaan pembelajaran secara virtual ini, tidak adanya pembiasaan baik dalam metode maupun latihan soal yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Siswa lebih terbiasa dalam menghafal konsep atau materi IPA dan masih terpaku pada buku teks atau rangkuman yang diberikan oleh guru. Sehingga saat guru mengadakan tanya jawab dan memberikan soal latihan terkait materi, hanya beberapa siswa saja yang aktif untuk mendapat giliran menjawab soal tersebut namun siswa tersebut belum dapat memberikan jawaban berdasarkan pemahaman dan bahasanya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif siswa juga masih banyak yang hanya bisa mengerjakan penugasan praktik sesuai dengan contoh yang diberikan guru.

Bahkan ada juga siswa yang masih belum memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga terlihat ragu saat diberikan kesempatan untuk melakukan praktik dan menjawab soal atau bahkan jawaban yang

diberikan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Siswa yang masih belum paham akan materi enggan untuk bertanya saat diberikan kesempatan oleh guru.

Pada saat *zoom meeting* dalam mengajar, guru juga masih mengejar waktu yang sudah ditentukan supaya materi cepat selesai sehingga guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa untuk memunculkan daya kreativitas siswa. Untuk kemampuan berpikir kreatif pada siswa tidak dapat didukung dari kemauan dan kemampuan dalam diri siswa saja, tetapi faktor penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan itu juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dibahas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam studi literatur dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

#### **A. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang terdapat pada latar belakang menunjukkan bahwa terdapat beberapa fakta yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah mengenai permasalahan tersebut. Maka, untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan dikembangkan dan diangkat dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada aspek yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yakni dengan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III.

#### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dibatasi, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana komponen-komponen model pembelajaran berbasis proyek daur ulang berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek daur ulang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bagaimana penerapan komponen-komponen model pembelajaran berbasis proyek daur ulang berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar dan bagaimana penerapan model pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek daur ulang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal dalam mata pelajaran IPA.

### **D. Signifikansi Penelitian**

#### **1. Teoritis**

Kegunaan hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan dan panduan dalam menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan sumbangan pemikiran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **2. Praktis**

##### **a. Bagi sekolah**

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dengan model pembelajaran berbasis proyek sebagai model yang dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

##### **b. Guru**

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran mata pelajaran IPA.

##### **c. Peneliti lain**

Sebagai referensi peneliti lain dalam melakukan penelitian pendidikan dengan menerapkan model belajar dalam pembelajaran IPA.

## E. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA kelas III. Kebaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yakni peneliti ingin mengkaji penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Kemampuan berfikir kreatif sangat diperlukan siswa untuk menciptakan pemikiran yang positif dan bisa mendapatkan lebih banyak solusi dari permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti memberi judul pada penelitian ini yakni “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

Berikut ini dipaparkan secara ringkas beberapa penelitian berasal dari jurnal dengan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya terkait dengan model pembelajaran berbasis proyek, dengan berpikir kreatif.

### 1. *The Effect Of A Project- Based Program To Develop The Of Critical And Creative Thinking Skills* oleh Al-Hassawi, Al-Zaghul, & Al-Jassim (2020).

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam keterampilan berpikir kreativitas (kefasihan, orisinalitas, dan imajinasi), yang menunjukkan bahwa program berbasis proyek efektif pada berpikir kritis, keterampilan berpikir kreativitas. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa taman kanak-kanak menggunakan metode penelitian eksperimen sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

### 2. *Enhancement of Creative Thinking Ability through the Implementation of Project Based Learning on Material and Waste Recycling* oleh Nugroho et al. (2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian kemampuan berpikir kreatif siswa dari pra siklus ke siklus II mengalami peningkatan sesuai target penelitian sebesar 20% melalui penerapan model *Project Based Learning*. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas X SMA menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri oleh Febriyanti *et al*, (2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Tematik muatan pelajaran IPA peserta didik kelas V SD. Terdapat kesamaan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh Febriyanti *et al*. (2020) yaitu sama-sama dilakukan pada jenjang SD dan juga pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA namun dilakukan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*) sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

4. Kajian Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis oleh Aminullah (2017).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa melalui pertanyaan dan permasalahan yang menantang dalam bentuk proyek-proyek pada proses pembelajaran. Terdapat kesamaan metode penelitian ini dengan

penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan kajian literatur. Namun perbedaannya adalah penelitian ini belum fokus mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*).

5. Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning* oleh Arisanti *et al*, (2016).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terdapat kesamaan metode penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menganalisis kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran berbasis proyek namun penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

6. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V oleh Wulandari *et al*, (2019).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif namun dilakukan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian penelitian tindakan kelas sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

7. Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Materi Pencemaran Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa oleh Luzyawati (2016).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas X SMA menggunakan metode eksperimen sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

8. Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran *Online* oleh Siskawati *et al*, (2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kelas control. Model *Project based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas SMK dengan menggunakan metode eksperimen sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

9. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (Pjbl)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Oleh Surya *et al*, (2018).

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yakni pada hasil belajar kreatifitas siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang pada awalnya sebesar 27% pada pra siklus meningkat menjadi 50% pada pertemuan 1 siklus I lalu meningkat kembali menjadi 51% pada pertemuan II. Dan pada siklus II kreatifitas siswa meningkat menjadi 80%

pertemuan 1 dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus II. Terdapat kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas III namun pada penelitian ini belum berfokus pada pembelajaran IPA dan dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas menggunakan analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

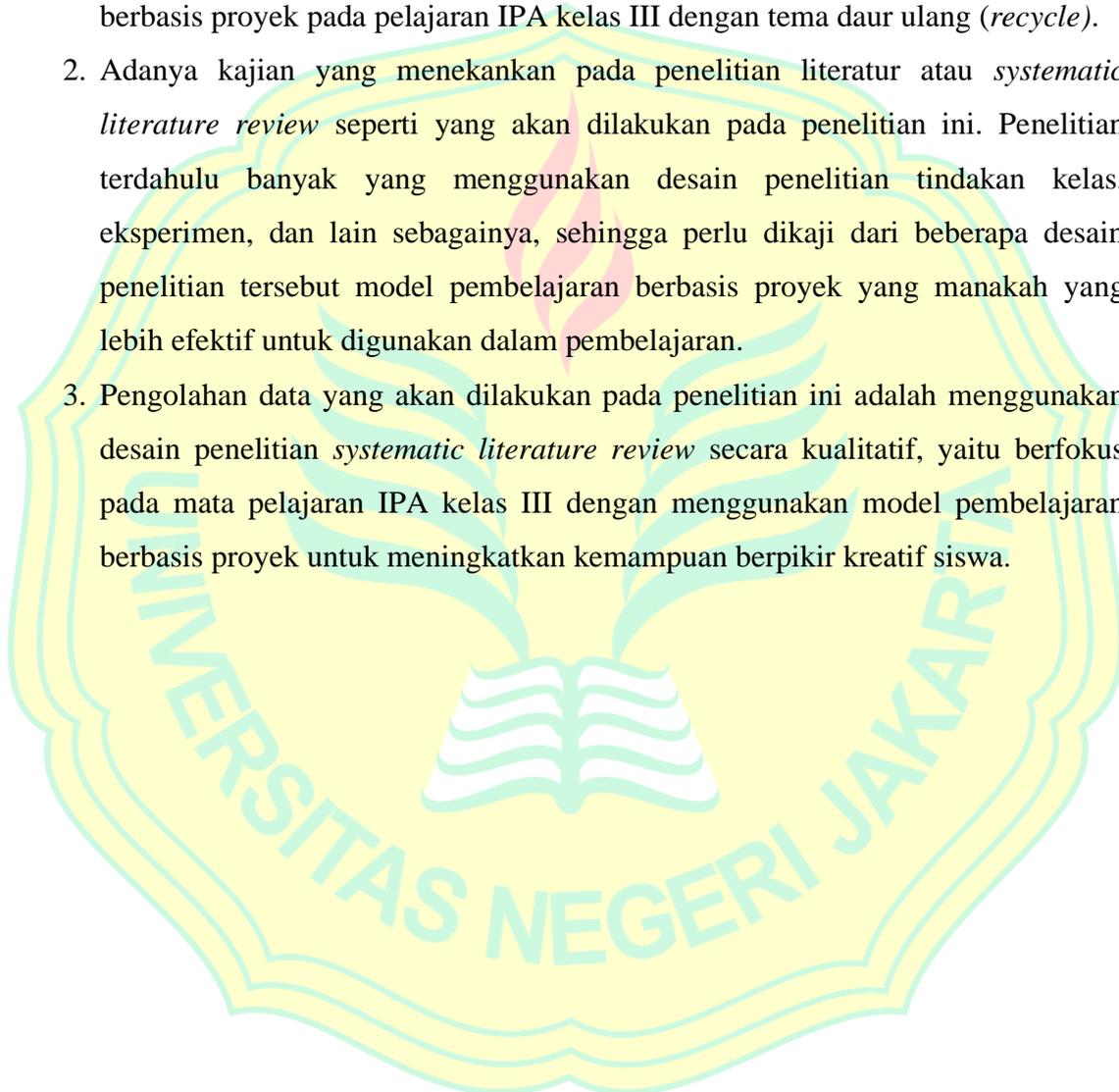
10. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD oleh Maulidyah *et al*, (2020).

Hasil penelitian berupa Posttest yang dihitung dengan SPSS versi 16 menunjukkan hasil *Pretest* mendapatkan rata-rata sebesar 68,75 dan hasil *Posttest* mendapat rata-rata sebesar 92,25. Terdapat selisih peningkatan nilai siswa yang cukup besar antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Labschool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Terdapat kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Namun penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen model *One-Group Pretest Posttest* sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain dan belum mencoba dikaji secara khusus dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA yang bertemakan daur ulang (*recycle*). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut secara empiris membahas tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun ada beberapa hal yang perlu dikaji ulang

sehingga bisa menjadi kebaruan penelitian. Berikut ini ada beberapa hal yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengkaji atau menganalisis dari penelitian lain terkait fokus kajian model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka pada penelitian ini akan mengkaji berbagai jurnal model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III dengan tema daur ulang (*recycle*).
2. Adanya kajian yang menekankan pada penelitian literatur atau *systematic literature review* seperti yang akan dilakukan pada penelitian ini. Penelitian terdahulu banyak yang menggunakan desain penelitian tindakan kelas, eksperimen, dan lain sebagainya, sehingga perlu dikaji dari beberapa desain penelitian tersebut model pembelajaran berbasis proyek yang manakah yang lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Pengolahan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian *systematic literature review* secara kualitatif, yaitu berfokus pada mata pelajaran IPA kelas III dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



# BAB I PENDAHULUAN

## **B. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar bagi seseorang untuk menata masa depan yang lebih baik, sehingga perlu disadari bahwa peningkatan mutu pendidikan itu sangatlah penting. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah melainkan seluruh pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan, seperti orang tua di dalam keluarga yang bertanggung jawab mendampingi anaknya di rumah serta mengupayakan memberikan pendidikan yang baik bagi anaknya, serta peran guru di sekolah dalam mendampingi siswa dan melaksanakan pembelajaran. Pendidikan akan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dari segi intelektual dan spiritual sehingga dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 (Paramita, Tastra, & Wibawa, 2016). Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil maksimal karena melalui pendidikan setiap manusia dapat belajar untuk menjadi lebih baik lagi.

Dalam menghadapi era abad ke-21, kemampuan berpikir perlu dikembangkan. Untuk itu, pada abad 21 ini, sekolah dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Septikasari & Rendy, 2018). Belajar untuk berkarya artinya bagaimana seseorang mampu menggabungkan metode dan pengetahuan yang dimilikinya menjadi keterampilan. Belajar hidup bersama merupakan bagian penting dari pendidikan untuk menghubungkan siswa dengan masyarakat agar tercipta hubungan yang harmonis. Belajar untuk menjadi artinya siswa mengembangkan potensi kreatifnya, dalam segala kekayaan dan kerumitannya agar menjadi individu yang unggul (Delors, 2013).

Rangsangan dari luar adalah bagian paling penting yang bisa mendorong kemampuan berpikir kreatif manusia. Rangsangan ini dapat dimunculkan dari model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga mampu

mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya (Sudarma, 2013: 13). Proses pembelajaran selama ini masih kurang membuat siswa aktif dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Padahal, salah satu prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013, yaitu pembelajaran mampu dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajarannya (Permendikbud No. 65 Tahun 2013). Guru pun terkadang membuat siswa kreatif menjadi tidak, mungkin saja siswa yang kreatif, tetapi siswa tersebut tidak tahan terhadap pekerjaan rutin yang baginya membosankan atau sikap guru yang otoriter dan kurang memberikan kebebasan dalam mengungkapkan diri (Utami, 2012:58). Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai pada prakteknya. Siswa harus didorong untuk menemukan pengalaman dan penemuan serta bereksperimen sendiri terutama pada mata pelajaran IPA.

IPA adalah suatu pembelajaran yang menekankan suatu pengalaman secara langsung guna mengembangkan kompetensi peserta didik supaya mampu untuk memahami alam dan lingkungan di sekitarnya. Dalam Juniati dan Widianan (2017) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang terdapat pada jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar. IPA sering disebut juga dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata science yang berarti masalah kealaman (*nature*). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam (Samatowa, 2010:19).

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. Oleh karena itu, pembelajaran IPA tidak cukup hanya dengan menyampaikan informasi tentang pengetahuan saja, tetapi juga harus disertai dengan pengalaman belajar secara langsung yang bermakna bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan tersebut. Selain itu dalam pembelajaran IPA, siswa diarahkan untuk mencari pemecahan dari masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan panduan prosedur masalah melalui metode ilmiah. Siswa juga dilatih untuk belajar menemukan sendiri dan menarik kesimpulan dari apa yang telah ditemukan sehingga siswa bisa lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam sebuah penelitian oleh Nilawati (2016) Kegiatan pembelajar IPA yang ideal adalah kegiatan pembelajaran IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menekankan kepada proses untuk dapat menemukan suatu masalah yang ada di lingkungannya serta berusaha mencari solusi dari masalah tersebut. Melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada proses, siswa bisa mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru sehingga IPA bukan lagi menjadi pembelajaran yang hanya berupa teori-teori yang harus dihafalkan dan tidak lagi berupa kegiatan yang hanya mencatat teori yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus dirancang agar mampu menarik minat dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kreativitas berpikir dalam belajar IPA siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dimana siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, dapat terlibat aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

Menurut Susanto (2015:120), pengembangan kemampuan berpikir kreatif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, pemecahan peserta didik terhadap masalah dan rencana (proyek). Adapun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan kemampuan pemecahan masalah, maka disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran, siswa membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar atau kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa (Sani, 2014:174). Barell, Baron, dan Grant dalam Fathurrohman (2015:118) memberikan pengertian *Project Based Learning* sebagai “*using authentic, real world project, based on highly motivating and engaging question, task, or problem to teach students academic content in the context of working cooperatively to solve the problem*”. Artinya pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan proyek asli dunia nyata berdasarkan

pertanyaan, tugas, atau masalah yang sangat memotivasi dan menarik untuk mengajarkan akademik kepada siswa dalam konteks bekerja sama untuk memecahkan masalah. Dalam buku yang sama, menurut CORD dan Made Wena pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Fathurrohman. 2015: 118).

Menindaklanjuti faktor keberhasilan khususnya pembelajaran IPA, maka perlu penerapan model pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Al-Hassawi *et al*, (2020) yang berjudul “*The Effect Of A Project- Based Program To Develop The Of Critical And Creative Thinking Skills*” menemukan hasil penelitian bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian tersebut dimaknai berdasarkan sifat model pembelajaran berbasis proyek yang menargetkan pengembangan kemampuan kreatif siswa, dan juga berisi kegiatan yang diarahkan untuk mengembangkan dan mendorong kemampuan kreatif tersebut.

Selain itu, penelitian lainnya terkait pembelajaran berbasis proyek yang ditemukan oleh Nugroho *et al*, (2017) bahwa terdapat peningkatan persentase kemampuan berpikir kreatif siswa dari level kurang kreatif menjadi cukup kreatif sehingga model *Project Based Learning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu membutuhkan biaya yang cukup banyak (Kemendikbud, 2013: 229). Salah satu strategi yang sederhana dan mudah dilakukan dengan mendekati pembelajaran IPA dengan lingkungan, untuk merancang model pembelajaran berbasis proyek daur ulang sampah sederhana menjadi salah satu media dan sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai media dan sumber belajar merupakan pengembangan keterampilan dan sikap kepedulian terhadap lingkungan.

Peran peserta didik yang secara aktif merawat lingkungan terutama lingkungan rumah, kelas, dan lingkungan sekolahnya akan memberikan dampak

positif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kertas bekas, sampah kemasan, sampah botol plastik yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik untuk dijadikan sebagai media dan sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik terkait pentingnya menjaga dan merawat lingkungan.

Interaksi dalam pembelajaran IPA tidak hanya peserta didik dengan pendidik, melainkan lingkungan alam sekitar tentu tidak lepas dari kajian materi yang ada dalam pembelajaran IPA. Dengan bantuan model pembelajaran berbasis proyek ini akan membantu peserta didik mengingat pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan menjadi lebih aktif, menyenangkan dan kreatif, Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan menanamkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk menjaga serta melestarikan bumi untuk kelangsungan hidup yang berkelanjutan yang ramah lingkungan yakni dengan cara mendaur ulang sampah sederhana.

Berdasarkan observasi di SD Strada Bhakti Nusa saat pembelajaran yang selama pandemi *Covid 19* ini dilakukan secara virtual melalui *zoom meeting* dan media berupa video pembelajaran beberapa siswa kelas III masih seringkali sibuk sendiri dan kurang fokus dalam menyimak penjelasan dari guru. Hal tersebut dikarenakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pelaksanaan pembelajaran secara virtual ini, tidak adanya pembiasaan baik dalam metode maupun latihan soal yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Siswa lebih terbiasa dalam menghafal konsep atau materi IPA dan masih terpaku pada buku teks atau rangkuman yang diberikan oleh guru. Sehingga saat guru mengadakan tanya jawab dan memberikan soal latihan terkait materi, hanya beberapa siswa saja yang aktif untuk mendapat giliran menjawab soal tersebut namun siswa tersebut belum dapat memberikan jawaban berdasarkan pemahaman dan bahasanya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif siswa juga masih banyak yang hanya bisa mengerjakan penugasan praktik sesuai dengan contoh yang diberikan guru.

Bahkan ada juga siswa yang masih belum memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga terlihat ragu saat diberikan kesempatan untuk melakukan praktik dan menjawab soal atau bahkan jawaban yang

diberikan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Siswa yang masih belum paham akan materi enggan untuk bertanya saat diberikan kesempatan oleh guru.

Pada saat *zoom meeting* dalam mengajar, guru juga masih mengejar waktu yang sudah ditentukan supaya materi cepat selesai sehingga guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa untuk memunculkan daya kreativitas siswa. Untuk kemampuan berpikir kreatif pada siswa tidak dapat didukung dari kemauan dan kemampuan dalam diri siswa saja, tetapi faktor penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan itu juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dibahas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam studi literatur dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

#### **F. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang terdapat pada latar belakang menunjukkan bahwa terdapat beberapa fakta yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah mengenai permasalahan tersebut. Maka, untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan dikembangkan dan diangkat dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada aspek yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yakni dengan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III.

#### **G. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dibatasi, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

3. Bagaimana komponen-komponen model pembelajaran berbasis proyek daur ulang berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar?
4. Bagaimana penerapan model pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek daur ulang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar?

## **H. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bagaimana penerapan komponen-komponen model pembelajaran berbasis proyek daur ulang berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar dan bagaimana penerapan model pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek daur ulang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal dalam mata pelajaran IPA.

## **I. Signifikansi Penelitian**

### **3. Teoritis**

Kegunaan hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan dan panduan dalam menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan sumbangan pemikiran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **4. Praktis**

#### **d. Bagi sekolah**

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dengan model pembelajaran berbasis proyek sebagai model yang dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **e. Guru**

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran mata pelajaran IPA.

#### **f. Peneliti lain**

Sebagai referensi peneliti lain dalam melakukan penelitian pendidikan dengan menerapkan model belajar dalam pembelajaran IPA.

## J. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA kelas III. Kebaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yakni peneliti ingin mengkaji penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Kemampuan berfikir kreatif sangat diperlukan siswa untuk menciptakan pemikiran yang positif dan bisa mendapatkan lebih banyak solusi dari permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti memberi judul pada penelitian ini yakni “Model Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

Berikut ini dipaparkan secara ringkas beberapa penelitian berasal dari jurnal dengan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya terkait dengan model pembelajaran berbasis proyek, dengan berpikir kreatif.

### 1. *The Effect Of A Project- Based Program To Develop The Of Critical And Creative Thinking Skills* oleh Al-Hassawi, Al-Zaghul, & Al-Jassim (2020).

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam keterampilan berpikir kreativitas (kefasihan, orisinalitas, dan imajinasi), yang menunjukkan bahwa program berbasis proyek efektif pada berpikir kritis, keterampilan berpikir kreativitas. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa taman kanak-kanak menggunakan metode penelitian eksperimen sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

### 2. *Enhancement of Creative Thinking Ability through the Implementation of Project Based Learning on Material and Waste Recycling* oleh Nugroho *et al.* (2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian kemampuan berpikir kreatif siswa dari pra siklus ke siklus II mengalami peningkatan sesuai target penelitian sebesar 20% melalui penerapan model *Project Based Learning*. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas X SMA menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri oleh Febriyanti *et al*, (2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Tematik muatan pelajaran IPA peserta didik kelas V SD. Terdapat kesamaan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh Febriyanti *et al*. (2020) yaitu sama-sama dilakukan pada jenjang SD dan juga pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA namun dilakukan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*) sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

4. Kajian Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis oleh Aminullah (2017).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa melalui pertanyaan dan permasalahan yang menantang dalam bentuk proyek-proyek pada proses pembelajaran. Terdapat kesamaan metode penelitian ini dengan

penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan kajian literatur. Namun perbedaannya adalah penelitian ini belum fokus mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*).

5. Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui *Project Based Learning* oleh Arisanti *et al*, (2016).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terdapat kesamaan metode penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menganalisis kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran berbasis proyek namun penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

6. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V oleh Wulandari *et al*, (2019).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif namun dilakukan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian penelitian tindakan kelas sehingga belum adanya kajian lebih dalam terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

7. Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Materi Pencemaran Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa oleh Luzyawati (2016).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran air dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas X SMA menggunakan metode eksperimen sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

8. Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran *Online* oleh Siskawati *et al*, (2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kelas control. Model *Project based learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada pada model pembelajaran berbasis proyek namun dilakukan untuk siswa kelas SMK dengan menggunakan metode eksperimen sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

9. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (Pjbl)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga Oleh Surya *et al*, (2018).

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yakni pada hasil belajar kreatifitas siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang pada awalnya sebesar 27% pada pra siklus meningkat menjadi 50% pada pertemuan 1 siklus I lalu meningkat kembali menjadi 51% pada pertemuan II. Dan pada siklus II kreatifitas siswa meningkat menjadi 80%

pertemuan 1 dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus II. Terdapat kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas III namun pada penelitian ini belum berfokus pada pembelajaran IPA dan dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas menggunakan analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

10. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas IV SD oleh Maulidyah *et al*, (2020).

Hasil penelitian berupa *Posttest* yang dihitung dengan SPSS versi 16 menunjukkan hasil *Pretest* mendapatkan rata-rata sebesar 68,75 dan hasil *Posttest* mendapat rata-rata sebesar 92,25. Terdapat selisih peningkatan nilai siswa yang cukup besar antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Labschool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Terdapat kesamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Namun penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen model *One-Group Pretest Posttest* sehingga belum adanya kajian atau analisis terkait penelitian yang lain dan belum mencoba dikaji secara khusus dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA yang bertemakan daur ulang (*recycle*). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPA kelas III SD dengan tema daur ulang (*recycle*) dengan menggunakan penelitian *systematic literature review*.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut secara empiris membahas tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun ada beberapa hal yang perlu dikaji ulang

sehingga bisa menjadi kebaruan penelitian. Berikut ini ada beberapa hal yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengkaji atau menganalisis dari penelitian lain terkait fokus kajian model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka pada penelitian ini akan mengkaji berbagai jurnal model pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPA kelas III dengan tema daur ulang (*recycle*).
2. Adanya kajian yang menekankan pada penelitian literatur atau *systematic literature review* seperti yang akan dilakukan pada penelitian ini. Penelitian terdahulu banyak yang menggunakan desain penelitian tindakan kelas, eksperimen, dan lain sebagainya, sehingga perlu dikaji dari beberapa desain penelitian tersebut model pembelajaran berbasis proyek yang manakah yang lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Pengolahan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian *systematic literature review* secara kualitatif, yaitu berfokus pada mata pelajaran IPA kelas III dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

