

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam suatu bangsa yang menentukan kualitas bangsa. Pendidikan abad- 21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik sama-sama memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru di abad- 21 ini sebagai guru yang kreatif, inovatif dan mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Pesatnya dalam dunia pendidikan ini dihadapkan dengan tantangan yang semakin berat, diantaranya tantangan ini adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu membentuk intelektualitas tinggi dan mempunyai karakter unggul untuk para peserta didik. Indonesia sebagai negara konstitusional mengatur pendidikan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan di Indonesia harus mampu menghasilkan *output* yang mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang beriman, cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang baik agar mereka dapat bertahan hidup di tengah masyarakat terutama di abad-21 saat jenjang pendidikan sekolah dasar. Pendidikan tidak hanya menekankan kecerdasan, tetapi juga kreativitas. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*).<sup>2</sup> Oleh karena itu, guru menjadi ujung tombak dalam merangsang peserta didik untuk berperan aktif. Guru menjadi fasilitator yang dapat menunjang pencapaian tujuan belajar dan proses belajar mengajar di kelas.<sup>3</sup> Dengan demikian, sistem pendidikan yang memfasilitasi kreativitas harus diberikan. Sekolah menjadi lembaga pendidikan yang merupakan

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>2</sup> Irwan, V. P., & Mansuridin, (2020), Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Tambusai, hal. 97

<sup>3</sup> Febrita, I., & Harni, (2020), Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berfikir Kritis Siswa di Kelas IV SD, Jurnal Pendidikan Tambusai, hal. 1621.

tempat untuk siswa mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 salah satunya yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*) atau kreativitas berpikir. Selain itu, dengan menerapkan kreativitas dalam pendidikan, diharapkan siswa dapat mengeluarkan ide-ide inovatif untuk menghadapi dan bersaing dalam kompetisi global yang semakin ketat.

Lamanepa berpendapat bahwa kreativitas adalah aspek penting dalam pendidikan karena memungkinkan peserta didik untuk mengenali dan mengembangkan potensi serta kemampuan mereka sendiri.<sup>4</sup> Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau solusi yang inovatif, tetapi juga kemampuan untuk berpikir secara fleksibel, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi. Kreativitas juga merupakan keharusan dalam usaha pemecahan masalah, pembuatan keputusan, sebagai pendekatan menganalisis asumsi-asumsi dan penemuan-penemuan keilmuan. Kreativitas berpikir diterapkan siswa untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis dalam menghadapi tantangan.

Kreativitas berpikir bagi siswa sekolah dasar bisa menjadi tantangan, terutama jika mereka belum terbiasa dengan proses berpikir yang kreatif. Peserta didik memerlukan berpikir secara kreatif untuk mampu memahami suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda sehingga melalui pemikirannya akan menghasilkan banyak ide atau gagasan yang memiliki keunikan sendiri. Widana dan Septiari berpendapat bahwa berpikir secara kreatif sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang berbeda, serta mampu menghasilkan ide-ide yang banyak dan berbeda dengan orang lain.<sup>5</sup>

Akan tetapi kenyataannya, kreativitas berpikir kurang mendapat perhatian di dunia pendidikan formal. Hal tersebut diungkapkan oleh Guilford bahwa kreativitas berpikir sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal.<sup>6</sup> Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kreativitas berpikir siswa masih kurang pada tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama di kelas V. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang berani menjawab pertanyaan

---

<sup>4</sup> Herak, R., & Lamanepa, G. H. (2019). Meningkatkan kreatifitas siswa melalui STEM dalam pembelajaran IPA Increasing Student Creativity Through STEM in Science Learning. *EduMat Sains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 4(1), 89–98.

<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/1047>

<sup>5</sup> I Wayan Widana, & Kadek Lisa Septiari. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*. Januari 2021, 7(1), hal. 217

<sup>6</sup> Utami Munandar, op. cit., hal. 45.

guru saat sesi pertanyaan dimulai. Ketika guru bertanya kepada siswa apa yang harus dijawab, hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan tersebut. Ketika siswa menjawab pertanyaan yang diberikan hasil jawaban mengikuti dengan temannya sehingga tidak memiliki keunikan dalam menjawab pertanyaan. Siswa yang kreatif dapat dengan mudah memahami suatu pelajaran.

Model pembelajaran yang memiliki adil cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat mempengaruhi dari penelitian model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat menjadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas tergantung efektif dan optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif dalam kreativitas berpikir adalah model *Problem Based Learning* (PBL).<sup>7</sup> Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran karena siswa secara aktif memaksimalkan kemampuan berpikirnya melalui kegiatan kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasuh, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan<sup>8</sup>. Salah satu metode pembelajaran yang layak dikembangkan seiring dengan tuntutan pembelajaran dalam penerapan Kurikulum Merdeka<sup>9</sup> yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa yang sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar.

Model *Problem Based Learning* ini menjadi sangat efektif dan responsif terhadap perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Dalam situasi ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk menerima informasi secara pasif, tetapi juga diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam pemecahan masalah. Proses pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan memperkenalkan peserta didik kepada masalah, mengumpulkan fakta dan menyusun dengan sementara melalui diskusi, melakukan penyelidikan yang dibimbing oleh guru, menyajikan hasil karya di depan kelas, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.<sup>10</sup>

---

7 Putri, M. N. M., Fitria, Y., (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas V, *Journal of Basic Education Studies*, hal. 237.

8 Yuliasari, Evi. (2017). Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6 (1), 2.

<sup>9</sup> Lindawati, Yustika Irfani dan Rahayu, Anik. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*. Vol. 2 No. 1. 2021: 1-8

<sup>10</sup> Bareno, D. P., Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV, *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, hal. 2.

Sebelumnya, model problem based learning sudah banyak digunakan oleh para guru. Tetapi sedikitnya model PBL ini mengetahui seberapa tinggi tingkat kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Padahal kenyataannya, materi Pendidikan Pancasila adalah materi yang sangat penting dan termasuk dalam pendidikan wajib yang harus diutamakan oleh pendidik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puteri Fauziah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat” menunjukkan hasil bahwa menggunakan model *problem based learning* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas V SD Negeri Bendungan Hilir 01 Pagi Jakarta Pusat karena menuntut siswa untuk mampu menemukan solusi untuk permasalahan yang dihadapinya sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya.<sup>11</sup> Penelitian ini berfokus kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS di salah satu SDN Jakarta Pusat, sedangkan fokus penelitian yang akan diteliti ialah Kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V salah satu SDN Kebayoran Baru. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah kuantitatif dengan golongan sebagai Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pengaruh.

Fajar Ardiansyah melakukan penelitian yang berjudul “Studi Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pendidikan Pancasila di SD Negeri 02 Semarang”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar model PBL juga diteliti hasilnya ini membuktikan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam proses kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V di SD Negeri 02 Semarang. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hasil Siklus I menunjukkan peningkatan kreativitas sebesar 14%, sementara hasil Siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut sebesar 17% dari hasil Siklus I.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Puteri Fauziah, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat*, (Jakarta: UNJ, 2018), Hal. 110.

<sup>12</sup> Ardiansyah, F. (2020). *Studi Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pendidikan Pancasila di SD Negeri 02 Semarang*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11(4), 315-326.  
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkpd>

Penelitian berikutnya membuktikan bahwa adanya pengaruh dalam meningkatkan kreativitas berpikir yang menggunakan model Problem Based Learning. Penggunaan model problem based learning akan lebih tepat jika dilakukan dengan baik seperti yang dilakukan oleh peneliti lain dengan waktu yang sistematis. Terjadinya peningkatan skor kreativitas yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 01 Jakarta.<sup>13</sup>

Penelitian berikutnya juga telah membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PPKn dibandingkan yang menggunakan model Konvensional pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 04 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas berpikir siswa setelah penerapan model PBL. Hasil Siklus I menunjukkan peningkatan kreativitas sebesar 11%, sementara hasil Siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut sebesar 16% dari hasil Siklus I.<sup>14</sup>

Penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan menggunakan model PBL Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05".<sup>15</sup> Hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan kelas V SDN Pondok pinang 05. Pembelajaran dengan menerapkan model problem based learning memberikan kontribusi pengaruh yang sedang (dengan Effect Size sebesar 0,42) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V SDN Pondok pinang 05. Fokus pada penelitian ini meneliti pada hasil belajar PPKn, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek siswa kelas V SD.

---

<sup>13</sup> Setiawan, A. (2018). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kreativitas Berpikir Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Jakarta*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 123-134.

<sup>14</sup> Lestari, W. (2021). *Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 04 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 134-145.

<sup>15</sup> Siti Asrifah\*, Alrahmat Arif, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05", Jurnal Buana Pendidikan, vol. 16 No. 30 (2020)

[https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/index](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/index)

Berdasarkan kelima hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan mengetahui kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dicapai melalui penerapan pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Meskipun materi pembelajaran Pendidikan Pancasila mungkin dianggap sulit dan membosankan, namun dengan memanfaatkan model pembelajaran Problem Based Learning, pembelajaran tersebut dapat menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini dapat mendorong motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan serius guna mengetahui kreativitas berpikir pada siswa.

Berdasarkan penggambaran di atas maka hal ini peneliti tertarik ingin menggunakan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa yang dituangkan dalam proposal melalui judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kreativitas Berpikir Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kecamatan Kebayoran Baru”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yaitu :

1. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan masih belum tepat
2. Kemampuan siswa untuk mengkreaitivaskan berpikir pada ide-ide dan gagasan baru masih rendah.
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif dan kreatif.
4. Tingkat kreativitas berpikir terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah
5. Masih rendahnya kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model yang digunakan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, fokus masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi penelitian pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Bab 1 (Pancasila dalam Kehidupan) yang objek utamanya merupakan siswa kelas V di SDN Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, pokok permasalahan yang harus diselesaikan dituangkan dalam rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah Model *Problem Based Learning* Dapat Mempengaruhi Kreativitas Berpikir Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Kebayoran Baru?”

#### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kreativitas Berpikir siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Kebayoran Baru.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti berharap hasil penelitian dapat memberikan kegunaan / manfaat kepada berbagai pihak yang terkait.

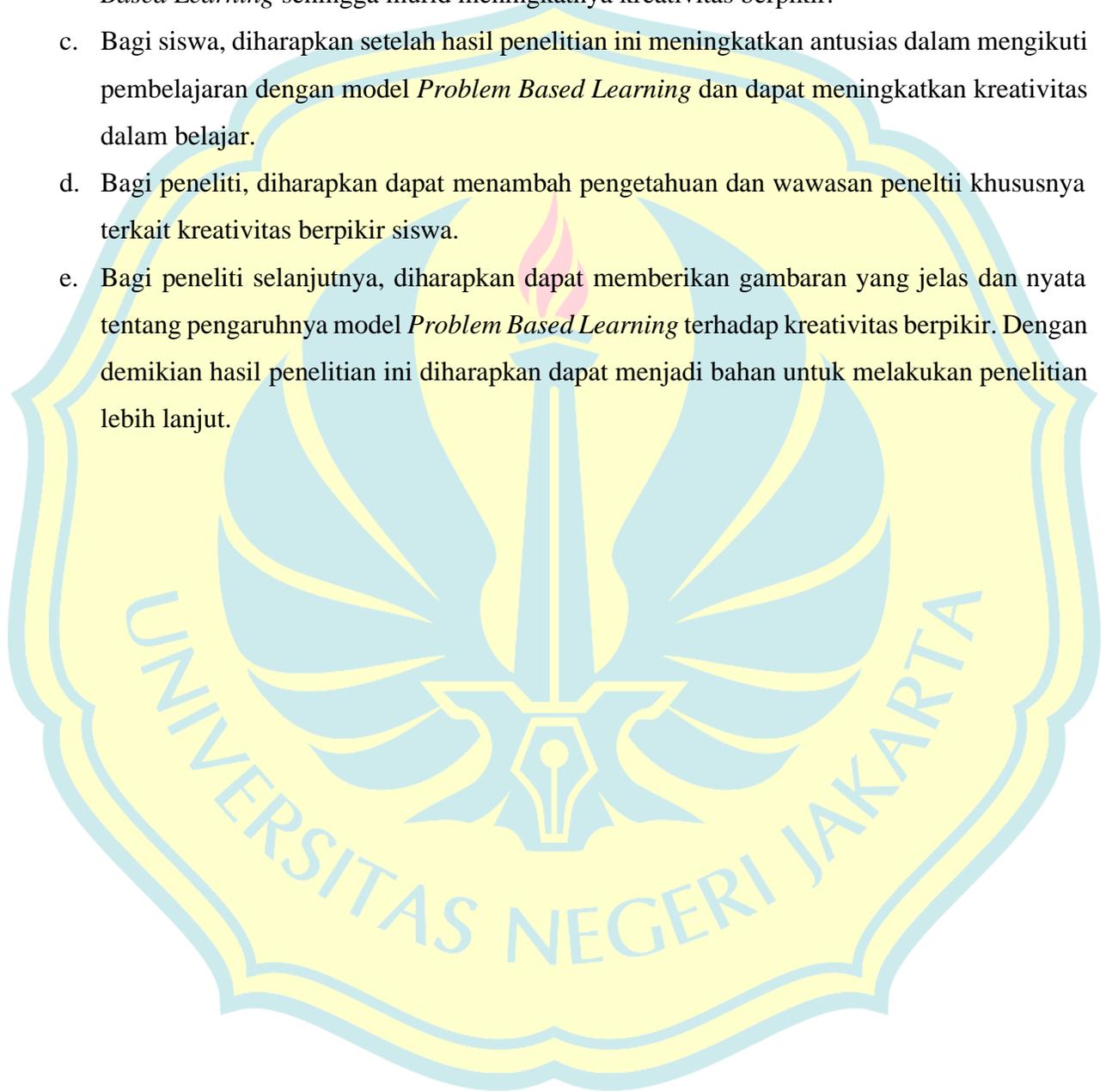
##### **1. Manfaat dari segi Teoritis :**

- a. Sebagai referensi ilmiah tentang pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kreativitas berpikir siswa.
- b. Untuk mengetahui seberapa pentingnya pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kreativitas berpikir siswa.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran guru dalam bidang studi Pendidikan Pancasila kelas V
- d. Meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam Pendidikan Pancasila.

##### **2. Manfaat dari segi Praktis :**

- a. Bagi Sekolah SDN Kecamatan Kebayoran Baru, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan variasi kegiatan dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

- b. Bagi guru SDN Kecamatan Kebayoran Baru yang mengajar utama di kelas V, dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat menguasai model pembelajaran *Problem Based Learning* sehingga murid meningkatnya kreativitas berpikir.
- c. Bagi siswa, diharapkan setelah hasil penelitian ini meningkatkan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti khususnya terkait kreativitas berpikir siswa.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata tentang pengaruhnya model *Problem Based Learning* terhadap kreativitas berpikir. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.



*Intelligentia - Dignitas*