

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya dalam menjadikan hidup lebih bermakna dan lebih baik. Pada pendidikan ini adanya lembaga pendidikan yang menyelenggarakannya adalah sekolah, dengan sekolah inilah tempat berlangsungnya proses belajar mengajar secara formal. Pendidikan ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan peserta didik. Tujuan dengan adanya pendidikan ini adalah dalam menciptakan lingkungan yang dimana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan (potensi) yang dimilikinya, terutama dengan tujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.¹¹ Aflah dkk. menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu upaya untuk menghasilkan ide-ide baru. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ini sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif. Siswa yang mampu berpikir kreatif ini cenderung memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dalam proses belajar, meningkatkan kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kreatif yang akan menjadi bekal yang sangat berharga di masa depan.² Pentingnya perkembangan kemampuan berpikir kreatif seharusnya menjadi fokus bagi semua pelaku pendidik, terutama pada saat melibatkan siswa di tingkat sekolah dasar (SD).

Hal ini merupakan langkah yang penting untuk membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kreativitas tinggi, agar mampu menciptakan peluang dalam kehidupan masa depan. Oleh karena itu, perhatian yang sangat khusus terhadap kemampuan berpikir kreatif yang seharusnya diimplementasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan memiliki siswa yang kreatif, akan memudahkan mereka untuk berprestasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam mata pelajaran lainnya. Kemampuan berpikir

¹ Annisa Nurul Aflah and others, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7.1 (2023), pp. 57–69, doi:10.36379/autentik.v7i1.276.

² Ibid.

kreatif dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dan menghadapi kehidupan sehari-harinya maupun dalam menghadapi persaingan global dengan cara yang kreatif.³

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di SDN 09 Kebon Baru Jakarta dengan Ibu NS sebagai wali kelas VD. Beliau menyampaikan bahwa masih banyaknya peserta didik yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif yang rendah maupun tingkat kemampuan berpikir kreatif yang tinggi di dalam kelas yang tidak rata. Dapat dilihat pada ciri-ciri peserta didik yang memiliki pemikiran yang kaku (terikat) dalam cara berpikir yang konvensional, lalu peserta didik juga hanya melihat satu sisi atau pendekatan dalam menyelesaikan tugasnya.

Selain itu, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahannya secara mandiri. Permasalahan lain yang ditemukan melalui pengamatan penulis bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum mendukung perkembangan kreativitas peserta didik. Hal ini disebabkan oleh guru yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi metode pembelajaran lainnya. Dengan keterbatasan fasilitas untuk merangsang kreativitas peserta didik dan dominasinya pada model pembelajaran yang berfokus pada pengajar berkontribusi rendahnya tingkat berpikir kreatif pada peserta didik.

Yang dampaknya juga terlihat pada kurangnya efektivitas kegiatan belajar mengajar karena peserta didik kehilangan konsentrasi dan motivasi saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di SDN Kebon Baru dengan penggunaan media *Flip Chart* berbasis PjBL yang dianggap sebagai pendekatan yang sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa, dkk., menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif ini sangat penting bagi peserta didik dikarenakan dengan adanya kemampuan berpikir kreatif ini peserta didik dapat mengembangkan ide atau gagasan-gagasan baru serta peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.⁴

³ Hesti Noviyana, Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, 2017, Hal. 110 – 116.

⁴ Annisa Nurul Aflah, dkk. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Arifatun Ni'mah dan Sukartono, mengatakan bahwa kreativitas ini merupakan tuntutan pendidikan yang dimana peserta didik ini agar dapat mengenali potensi dan kemampuannya sendiri. Maka dari itu, sangat penting bagi peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang tertuang dalam pembelajaran yang mereka hadapi dengan solusi yang kreatif, karena suatu permasalahan tidak selalu dapat diselesaikan dengan cara yang sama dengan sebelumnya.⁵

Lalu selanjutnya, peserta didik dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif yaitu yang dapat memenuhi keempat indikator berpikir kreatif atau hanya beberapa indikator yang dapat tercapai. Keempat indikator berpikir kreatif, yaitu (kelancaran (*fluency*); keluwesan (*flexibility*); orisinalitas (*originality*); dan elaborasi (*elaboration*)).

Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di SDN Kebon Baru dengan penggunaan media *Flip Chart* berbasis PjBL yang dianggap sebagai pendekatan yang sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan. PjBL (*Project-Based Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai fokus utama dalam pembelajaran. Dalam PjBL, siswa akan bekerja sama dalam proyek yang memiliki tujuan, tahapan, dan hasil yang tertentu. PjBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan *problem-solving* secara langsung dalam konteks yang nyata.

Dengan menggunakan *Flip Chart* berbasis PjBL, siswa akan dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah yang diberikan. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami konsep-konsep IPA lebih dalam dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan ilmu tersebut dalam konteks nyata.

PjBL juga akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengorganisir informasi, mengomunikasikan ide, dan

Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.7, No.2, 2023, Hal 57-69.

⁵ Arifatun Ni'mah, Sukartono, Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta didik di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No.2, 2022, Hal 173-179.

mengembangkan kemampuan mereka dalam menganalisis dan mengembangkan solusi untuk masalah yang diberikan. Hal ini akan membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan ilmu tersebut dalam konteks nyata.

Dengan menggunakan PjBL, siswa akan dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah yang diberikan. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami konsep-konsep IPA lebih dalam dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan ilmu tersebut dalam konteks nyata.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V sekolah dasar (SD) memiliki peran yang krusial dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, sekaligus memahami konsep ilmiah yang mendasari alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk bidang studi yang secara terstruktur untuk mengeksplorasi aspek-aspek alam, mengumpulkan informasi yang dianalisis menjadi teori, konsep, fakta, prinsip, dan hukum. Bahwa hasil belajar IPA mencakup pada lima ranah, yaitu kemampuan kognitif, keterampilan proses, kreativitas, sikap ilmiah, dan implementasinya dalam kehidupan. Kreativitas siswa menjadi faktor pada peningkatan keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD). Pembelajaran IPA tidak hanya melibatkan pemahaman konsep teori saja, tetapi juga aktivitas yang memerlukan kolaborasi dan kreativitas yang sesuai dengan sikap ilmiah siswa.

Hal ini yang memungkinkan siswa memahami konsep dengan sungguh-sungguh dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, guru diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran sesuai dengan konsep IPA di SD. Selain itu, guru dapat menciptakan inovasi kegiatan yang menarik dan unik agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusiasme dalam memahami materi secara mendalam, dan menghasilkan pencapaian yang lebih baik.⁶

Menurut Piaget menyatakan bahwa proses perkembangan kognitif pada manusia ini dapat dibagi menjadi empat tahapan, yaitu: (1) fase sensorimotor

⁶ Ulfah Fauziah, dkk. Peningkatan Kreativitas dan Kerja Sama dalam Pembelajaran IPA Melalui Model *Project Based Learning*, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 11, No. 3, 2023, Hal. 998 – 1005.

pada anak usia 0-2 tahun; (2) fase pra-operasional pada anak usia 2-7 tahun; (3) fase operasional konkret pada anak usia 7-11 tahun; dan yang terakhir (4) fase operasional formal pada anak usia 11-15 tahun. Berdasarkan perspektif piaget ini mengenai perkembangan pengetahuan (kognitif), siswa kelas V SD dikategorikan dalam tahap fase operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mulai mempelajari cara membangun konsep, mengenali hubungan, dan memecahkan suatu masalah dengan melibatkan benda-benda yang konkret serta situasi yang mereka ketahui, dan mereka sudah memiliki suatu pemahaman tentang hubungan sebab- akibat dalam pemecahan masalah.⁷

Era revolusi industri 4.0 memerlukan sumber daya manusia dengan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Pada abad ke-21 ini menempatkan penekanan dan tuntutan yang tinggi terhadap penciptaan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, penting untuk menghadapi abad ke-21 dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki beragam keterampilan yang memungkinkan untuk mereka dalam bersaing secara efektif di era ini. Keterampilan yang menjadi fokus di abad ke-21 ini melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi.⁸ Siswa yang diharapkan dapat melakukan eksperimen dan menghasilkan produk melalui ide-ide baru mereka dan menggabungkan kreativitas dalam proses belajar.

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang masih belum meningkatkan keterampilan abad ke-21 ini saat belajar dikelas. Proses pembelajaran saat ini sering kali terbatas pada metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, yang di mana keterlibatan siswa menjadi kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada metode ini siswa hanya mendengarkan materi yang diberikan guru, yang cenderung menyebabkan kejenuhan dan memiliki dampak negatif pada kreativitas serta hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang belum mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara optimal selama proses pembelajaran di kelas.⁹

⁷ Ibid.

⁸ Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4c: *Learning And Innovation Skills* Untuk Menghadapi Era Revolusi 4.0. *2nd Science Education National Conference*, 13(2), 1-18.

⁹ Abd Aziz Ardiansyah & Nana, Peran *Mobile Learning* Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah, *Indonesian Journal Of Educational Research*

Salah satu strategi yang diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan media bergambar (*Flip Chart*) yang dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk praktik langsung keterampilan abad ke-21 dan meningkatkan kreativitas mereka melalui eksplorasi ide-ide baru pada percobaannya. Penelitian ini menjadi unik dan inovatif dalam menerapkan model PjBL dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar, dengan tujuan memberikan kontribusi pada peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Dalam PjBL ini juga sebagai upaya membuat peserta didik agar dapat mengaplikasikan materi IPA secara nyata untuk mengantarkan peserta didik untuk berpikir kreatif terhadap fenomena IPA yang ada di lingkungan sekitarnya.¹⁰

Melalui penerapan model PjBL ini peserta didik didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar, termasuk dalam melakukan eksperimen, dalam mengamati fenomena alam secara langsung, dan merekam informasi yang muncul dari observasi tersebut. Model PjBL inilah yang memungkinkan peserta didik dalam menciptakan suatu proyek mandiri yang menghasilkan produk, sehingga di Indonesia menunjukkan bahwa PjBL lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pencapaian belajar siswa dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam.¹¹

Dalam proses pembelajaran ini, peranan media pembelajaran menjadi sangat penting. Guru membutuhkan pendukung berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari agar lebih efisien. Selain itu akan mempermudah untuk guru dalam menyampaikan informasi dalam penggunaan media pembelajaran serta memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran yang memiliki dampak yang sangat besar terhadap ketercapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

And Review, Vol. 3, No. 1, April 2020, Hal. 47 – 56.

¹⁰ Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL (Project Based Learning)*, (Indramayu, Penerbit Adap, 2021), hal 7-8.

¹¹ Jeanne Mangangantung, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V, *Eduktif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No.2, April 2023, Hal. 1163 – 1173.

Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yang bertujuan untuk mengajarkan peserta didik dalam berpikir secara kreatif dalam memecahkan suatu masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Dari sinilah dapat dilihat kekreatifan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran sangat penting agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak monoton.¹²

Penulis merekomendasikan pemanfaatan media *Flip Chart* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Flip Chart* ini merupakan alat bantu yang berisi gambar-gambar, teks, dan ilustrasi yang dapat di gunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep IPA dengan cara yang sangat menarik. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) ini merupakan suatu metode pembelajaran peserta didik yang menekankan pada pengalaman belajar yang lebih aktif untuk peserta didik dalam konteks proyek atau tugas yang menuntut pemecahan suatu masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Penggunaan *Flip Chart* sebagai media cetak dianggap sangat simpel dan cukup efisien. Kemudahan ini terlihat dari sederhananya dalam pembuatan serta kegunaannya yang relatif mudah ditemukan. Dapat dibuat dengan bahan kertas yang tersedia secara umum di sekitar kita. Keunggulan lainnya adalah bahwa *Flip Chart* dapat diandalkan sebagai alat (pengantara) untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik yang telah direncanakan secara terstruktur maupun yang disajikan secara langsung pada *Flip Chart*. Keberhasilan penggunaan *Flip Chart* ini dapat diukur dari pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah direncanakan.¹³

Untuk penggunaan *Flip Chart* berbasis PjBL dalam pembelajaran IPA di kelas V SD ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, serta dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif.

Pada beberapa penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. Terdapat beberapa penelitian yang mencakup peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam

¹² Linaria Arofatul Ilmi U.K, dkk. Pengaruh Penggunaan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar, *Jurnal jendela Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Februari 2022, Hal. 125 – 130.

¹³ Ibid.

pembelajaran IPA di kelas V SDN. Salah satu penelitian menggunakan model *contextual teaching and learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas percobaan yang menggunakan model *contextual teaching and learning* memiliki peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Susanto (2016:5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hanya saja kegiatan belajar yang dilakukan saat kondisi pandemi seperti ini kurang maksimal. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat materi cepat selesai dan tersampaikan namun kurang memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Claudia Eva Elisa, Rini Muharini, Lukman Hadi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Materi Pemisahan Campuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi”. Berdasarkan uji *wilcoxon*, skor probabilitas kurang dari 0,05 ($p > 0,05$) yang berarti ada perbedaan keterampilan berkomunikasi yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah pembelajaran PJBL. Skor ukuran efek adalah 1,1 yang berarti PJBL memiliki efek terbesar pada oral keterampilan berkomunikasi. Berdasarkan perhitungan *effect size*, penerapan PJBL model sangat berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi siswa kelas VII pada SMPN 12 Pontianak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sekarsari Sunaryo Putri, Muhammad Japar, Riana Bagas Korowati dalam *International Journal of Evaluation and Research in Education* (IJERE) berjudul “*Increasing ecoliteracy and student creativity in waste utilization by using models in project based learning social studies learning*”. Diperoleh hasil ekoliterasi dan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah pada pembelajaran IPS di kelas V Telajung 02 SDN Cikarang Barat dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Sebagai konteks lain, penelitian lain mengembangkan *e-modul* berbasis *flip chart* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. *E-modul* ini didesain untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, seperti memahami konsep, mengaplikasikan ilmu, dan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran IPA.

Selain itu, penelitian juga mencoba mengembangkan media *ice breaking* berbasis 4C untuk pembelajaran IPA. Media ini didesain untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan mengatasi kesulitan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Semua penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA dapat diperoleh dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, seperti model *contextual teaching and learning*, *e-modul* berbasis *flip chart*, dan media *ice breaking* berbasis 4C.

Namun, penelitian khusus yang mencari hubungan antara penggunaan *Flip Chart* berbasis PjBL dalam pembelajaran IPA di kelas V SD dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih relatif terbatas. Dalam rangka mengisi kesenjangan penelitian ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPA di kelas V SD dengan menggunakan *Flip Chart* berbasis PjBL serta dapat mengukur dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi *Flip Chart* berbasis PjBL dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik di tingkat SD serta kontribusinya dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan IPA di kelas V SD.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

1. Identifikasi Area

Area penelitian ini adalah pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar dengan fokus pada upaya meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, penelitian ini dilakukan menggunakan metode pembelajaran *Flip Chart* berbasis Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan tujuan yang dapat berpotensi untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dalam melakukan pembelajaran IPA.

2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam seminar proposal ini adalah :

- a. Meningkatkan Berpikir Kreatif : penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran IPA

di kelas V SD. Berpikir kreatif berfokus pada kemampuan menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang orisinal dan kreatif.

- b. Pembelajaran IPA di Kelas V SD : penelitian ini terbatas hanya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan di kelas V SD Pembelajaran IPA di tingkat SD sangat penting untuk membangun pemahaman konsep ilmiah dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- c. *Flip Chart* Berbasis PjBL : *flip Chart* berbasis Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) digunakan sebagai alat dan metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik dalam konteks proyek atau tugas yang menuntut pada pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas.

Penelitian ini akan menggabungkan area pembelajaran IPA, berpikir kreatif, dan metode pembelajaran PjBL dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SD dengan tujuan memajukan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Pembahasan ini akan membahas secara lebih mendalam tentang fokus penelitian yang mencakup pada upaya meningkatkan berpikir kreatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan *Flip Chart* berbasis Pembelajaran Berbasis *Project* (PjBL). Fokus penelitian ini relevan dalam konteks pengembangan pendidikan, di mana berpikir kreatif menjadi keterampilan yang esensial dalam menghadapi tantangan pada zaman yang semakin kompleks dan beragam.

Berpikir kreatif ini merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan melihat hubungan-hubungan yang mungkin terlewatkan oleh berpikir konvensional sehingga dapat menciptakan solusi secara inovatif dalam menghadapi masalah. Dalam konteks pembelajaran IPA di kelas V SD, berpikir kreatif yang melibatkan pada pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep ilmiah serta kemampuan siswa untuk merumuskan pertanyaan kreatif, mengembangkan hipotesis dan mencari solusi yang inovatif.

Dengan metode *Flip Chart* berbasis PjBL ini merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang memungkinkan guru untuk menyajikan konten pembelajaran IPA secara visual dan interaktif. Dengan pendekatan PjBL ini menekankan pada pengalaman belajar siswa dalam konteks proyek atau tugas berbasis masalah. Penggunaan *Flip Chart* dalam PjBL memungkinkan siswa untuk secara visual dapat memahami konsep-konsep IPA dan merancang proyek-proyek yang lebih relevan.

Pada beberapa penelitian sebelumnya ini telah menunjukkan bahwa penggunaan PjBL ini termasuk penggunaan *Flip Chart*, dapat memiliki dampak positif terhadap berpikir kreatif siswa dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, Smith dan Johnson ini menemukan bahwa pengguna PjBL dalam pembelajaran IPA dapat merangsang kemampuan siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam pemecahan masalah ilmiah.

Peningkatan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA juga dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Ketika siswa tersebut mampu berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah atau dalam menciptakan ide-ide baru, yang di mana mereka akan cenderung lebih mendalam dalam memahami materi yang diajarkan serta mampu mengaplikasikannya dengan lebih baik. Ini dapat tercermin dalam meningkatkan prestasi belajarnya termasuk pada hasil tes dan pemahaman konsep IPA.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan *Flip Chart* berbasis Pembelajaran Proyek (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V Sekolah Dasar (SD)?
2. Bagaimana dampak penerapan *Flip Chart* berbasis PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SD ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari judul “Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SD Dengan *Flip Chart* Berbasis PjBL” memiliki beberapa manfaat dan kegunaan yang dapat diidentifikasi :

1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif, hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan *Flip Chart* berbasis PjBL dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di kelas V SD. Dengan ini hasil penelitian dapat membantu dalam pengembangan metode pembelajaran yang berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Pengembangan Metode Pembelajaran, hasil penelitian ini dapat memberikan dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi pada pembangunan keterampilan berpikir kreatif pada siswa. Pendidik dapat mengadopsi temuan penelitian ini untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Peningkatan Hasil Belajar, jika penelitian membuktikan bahwa penggunaan *Flip Chart* berbasis PjBL ini efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa yang dapat meningkat. Hal ini dapat berdampak positif pada prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran siswa.
4. Mendorong Inovasi dalam Pendidikan, hasil penelitian ini dapat mendorong para pendidik dan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan juga interaktif. Hal ini dapat menciptakan inovasi dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar.
5. Informasi untuk Pengambil Keputusan, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang sangat berharga dalam pengambilan keputusan di tingkat sekolah, distrik dan kebijakan pendidikan. Mereka dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengarahkan kebijakan dan alokasi sumber daya yang lebih efektif dalam mendukung pembelajaran IPA di kelas V SD.
6. Perbaikan Persepsi Guru dan Siswa, hasil penelitian ini dapat

memengaruhi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Flip Chart* berbasis PjBL. Jika ditemukan bahwa dengan menggunakan metode ini efektif dalam melakukan belajar mengajar yang dapat mengasah pola berpikir kreatif siswa. Maka dengan ini dapat meningkatkan dukungan dan minat mereka dalam merancang dan menerapkan metode tersebut.

