

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transformasi Pendidikan di era digital menuntut pondasi kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, cakap, berkualitas, dan memiliki daya saing yang kuat. Di tengah arus globalisasi, pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai media transformasi ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), melainkan juga sebagai inkubator inovasi. Hal ini linear dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa¹. Pengembangan kemampuan dalam tujuan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kreatif siswa. Kreativitas menjadi bagian penting karena melalui kemampuan ini siswa dapat mengemukakan berbagai ide, gagasan, serta solusi yang beragam dalam menghadapi suatu permasalahan. Pendidikan juga tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan dan kreativitas, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan, dan sikap. Sekolah berperan mewujudkannya melalui pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik agar mereka mampu berpikir kritis, dan bersosialisasi dengan baik.

Sebagai bagian dari kebutuhan dasar manusia, pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi yang cerdas, berkarakter, dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengasah potensi diri yang dimilikinya sehingga mampu menjadi individu yang berdaya saing dan memberikan kontribusi bagi lingkungan, masyarakat,

¹ Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2003). hh. 4. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-154> (Diunduh tanggal 13 Januari 2026)

bangsa, dan negara. Sekolah Dasar merupakan tempat anak mulai membangun dasar kemampuan akademik, sosial, serta pembentukan karakter. Selain belajar membaca, menulis, dan berhitung, peserta didik juga mengenal mata pelajaran seperti Pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS membantu anak memahami lingkungan sosial, budaya, dan kehidupan bermasyarakat, serta menanamkan nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan gotong royong. Dengan cara yang sesuai perkembangan usia, IPS menjadi sarana untuk mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kesadaran sosial sejak dini.

Pembelajaran IPS perlu berorientasi pada peserta didik (*student centered*) agar siswa mampu menyelidiki dan memecahkan masalah sehingga kreativitasnya berkembang. Di sekolah, Siswa memiliki karakter yang beragam, dan siswa yang kreatif umumnya mampu berpikir mandiri serta berani mengemukakan pendapat. Pengembangan kreativitas memberikan banyak manfaat dalam kehidupan nyata dan penting ditumbuhkan melalui pendidikan, termasuk dalam pembelajaran IPS. Namun, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS sering disebabkan oleh cara metode konvensional yang menghambat eksplorasi siswa. Sehingga ide-ide kreatif sangat diperlukan dalam menghadapi pesatnya perkembangan teknologi informasi yang memudahkan aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Meruya Selatan 01, masih ditemukan permasalahan terkait rendahnya kreativitas siswa, sebagian besar hanya mampu menyampaikan satu jawaban singkat dan cenderung menunggu jawaban dari teman atau contoh dari guru. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan terbuka atau diskusi, Sebagai contoh, saat guru menanyakan manfaat keragaman budaya di Indonesia, siswa hanya menyebutkan satu atau dua manfaat tanpa mencoba mengemukakan ide lainnya. Terdapat banyak siswa yang teridentifikasi bersikap pasif selama kegiatan diskusi, ditunjukkan dengan minimnya partisipasi dalam bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran IPS menjadi kurang efektif dan kurang mendorong perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu wujud kreativitas dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa menghasilkan berbagai gagasan atau jawaban yang beragam. Namun, pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban

yang bervariasi. Jawaban yang muncul sering kali hampir sama karena siswa terbiasa mengikuti contoh dari guru atau meniru jawaban teman. Misalnya, ketika diminta menyebutkan cara menjaga kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat, sebagian besar siswa memberikan jawaban yang serupa tanpa mencoba melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa mengembangkan gagasan yang beragam dalam pembelajaran IPS sehingga indikator kreativitas belum berkembang secara optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban yang bervariasi. Jawaban yang muncul sering kali hampir sama karena siswa terbiasa mengikuti contoh dari guru atau meniru jawaban teman. Misalnya, ketika diminta menyebutkan cara menjaga kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat, sebagian besar siswa memberikan jawaban yang serupa tanpa mencoba melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa mengembangkan gagasan yang beragam dalam pembelajaran IPS.

Permasalahan lain yang ditemukan saat observasi tanggal 10 desember Adalah Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dipengaruhi oleh kurangnya inovasi guru dalam memberikan penugasan berbasis proyek. Pembelajaran yang masih monoton, seperti mengerjakan soal dan lembar kerja, menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas IV, di mana hanya 10 siswa (32,26%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 21 siswa (67,74%) belum tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Kemampuan siswa dalam menilai hasil kerja sendiri maupun hasil kerja teman masih tergolong rendah. Ketika guru meminta siswa memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi atau proyek IPS, siswa umumnya hanya memberikan penilaian sederhana seperti “sudah bagus” tanpa disertai alasan yang jelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Permasalahan tersebut menuntut adanya upaya perbaikan pembelajaran IPS yang mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan berani mengemukakan ide, salah satunya melalui penerapan model *Project Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan proyek secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Meruya Selatan 01, selama proses pembelajaran IPS siswa terlihat lebih banyak duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru. Partisipasi siswa belum merata dan hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Suasana kelas cenderung kurang antusias, serta siswa tampak kesulitan mengemukakan ide karena pembelajaran berfokus pada buku dan minim kegiatan yang melibatkan interaksi maupun eksplorasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Meruya Selatan 01, diketahui bahwa pembelajaran IPS masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama. Guru cenderung memilih metode konvensional karena keterbatasan waktu dan persiapan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan seperti proyek, diskusi, atau kerja kelompok belum diterapkan di kelas. Sehingga Permasalahan tersebut memerlukan perbaikan proses KBM melalui model pembelajaran yaitu, *Project Based Learning*, diharapkan mampu meningkatkan kreativitas saat pembelajaran karena dengan penerapan model ini siswa diberikan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Dan memahami materi IPS, juga mampu merancang produk, serta menghasilkan solusi kreatif terhadap permasalahan yang dipelajari.²

Model *Project Based Learning* memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide. melalui kegiatan proyek, sehingga mereka dapat bereksplorasi dan mengekspresikan gagasan secara kreatif. Pembelajaran tidak hanya menekankan hasil, tetapi juga proses berpikir, sehingga siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghasilkan karya yang bermakna. Nopiyanti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek tidak hanya untuk menumbuhkan imajinasi anak tetapi juga untuk mengajarkan mereka bagaimana berhubungan dengan orang lain. Metode *Project Based Learning* memiliki kemampuan untuk menumbuhkan berbagai macam keterampilan, antara lain yang

² Annisa Luthfiyatur Rosyda et al., "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk Permukaan Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024," Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan 12, no. 2 (2024).

berkaitan dengan berpikir, merasakan, bergerak (motorik kasar dan halus), berkomunikasi, dan mencipta.³

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Project Based Learning* juga dapat membuat peserta didik terlibat aktif, karena sintaks *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang dan mengerjakan proyek secara mandiri maupun berkelompok dengan produk nyata yang menunjukkan pembelajaran mereka. Dalam *Project Based Learning*, siswa bekerja pada sebuah proyek untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan kompleks yang bermakna secara riil, sambil membangun pengetahuan dan keterampilan melalui proses investigasi yang mendalam. Tahapan atau sintaks *Project Based Learning* umumnya meliputi: penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, monitoring kemajuan peserta didik dan proyek, pengujian hasil proyek, serta evaluasi pengalaman belajar. Semua tahapan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta motivasi belajar peserta didik.

Model Project Based Learning memiliki kelebihan, antara lain: 1) Melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima; 2) Memberikan pelatihan langsung kepada siswa dengan cara mengasah serta membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari; 3) Penyesuaian dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya.⁴ Dengan menerapkan model *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemandirian belajar siswa. Melalui proyek, siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

Intelligentia - Dignitas

³ Nia Lailin Nisfa et al., "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022, Volume 6, Nomor 6, hh 5982.

⁴ Djamarah, S. B. & Zain, A. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat diterapkan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar karena sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata dan belajar secara optimal melalui pengalaman langsung. Melalui *Project Based Learning*, peserta didik dihadapkan pada proyek yang berangkat dari permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* pada kelas IV Sekolah Dasar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Selain itu, Rosyda, Chamdani, & Susiani (2024) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk Permukaan Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024” Dalam penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPAS, penerapan *Project Based Learning* terbukti meningkatkan kreativitas siswa SD secara bertahap melalui tiga siklus. Kreativitas siswa meningkat dari 78,84% pada siklus awal menjadi 91,10% pada siklus akhir, menunjukkan bahwa *Project Based Learning* mampu mendorong siswa menghasilkan ide yang lebih variatif dan bermakna.⁵

Penelitian kedua Adalah Penelitian yang dilakukan oleh Farinda Malikha Saputri & Sri Mulyati (2024) dengan judul “Implementasi *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD” menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat dari 38,46% (pra siklus) menjadi 76,92% pada siklus II. Menyatakan bahwa penerapan *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa merancang dan menghasilkan

⁵ Annisa Luthfiyatur Rosyda, Muhamad Chamdani, Tri Saptuti Susiani, “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPAS tentang Perubahan Bentuk Permukaan Bumi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2024, Volume 12, Nomor 2, hh. 653-659

proyek nyata sesuai materi pembelajaran sehingga aspek kelancaran, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi berpikir kreatif berkembang optimal.⁶

Penelitian oleh Evi Fitriyani Mungarofah & Moh Salimi (2025) berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD” menemukan bahwa setelah penerapan *Project Based Learning* melalui tiga siklus, kreativitas siswa meningkat dari 77,6% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus III. Menyatakan bahwa *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga keterlibatan dan kerja sama siswa selama pembelajaran.⁷

Penelitian oleh Mahiratin et al. (2024) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Mata Pelajaran P5PPRA di Kelas IV MIN Kota Bima” menjelaskan bahwa *Project Based Learning* dapat memacu siswa untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan produk akhir seperti kerajinan atau olahan makanan. *Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga menanamkan nilai sosial dan karakter dalam konteks pembelajaran yang bermakna.⁸

Penelitian kelima oleh Mutiara Rosalina dan Herry Sanoto (2023) dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas II” menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas siswa mencapai sekitar 77% pada siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dibandingkan siklus sebelumnya. Menyatakan bahwa penerapan Model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai bahan dan teknik, serta kebebasan dalam merancang dan mempresentasikan karya seni,

⁶ Farinda Malikha Saputri and Sri Mulyati, Implementasi Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 02, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2025, Volume 10, Nomor 2, hh. 366-376

⁷ Nur Ika Sudaryani, Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V B Menggunakan Project Based Learning (pjbl), n.d.

⁸ Richard Adony Natty et al., Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar, 3, no. 4 (2019), 79–588.

sehingga aspek orisinalitas dan elaborasi dalam kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal.⁹

Maka dari itu, berdasarkan uraian permasalahan yang dikemukakan di atas, penulis ingin melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengangkat judul “Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV melalui *Project Based Learning* di SDN Meruya Selatan 01 Jakarta barat Kec.Kembangan” Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dengan menggunakan Model *Project Based Learning* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Meruya Selatan 01 semester 2 tahun ajaran 2025/2026 secara signifikan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan diatas, identifikasi area dalam penelitian ini Adalah pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Meruya Selatan 01 dan fokus penelitiannya ialah Peningkatan Kreativitas belajar peserta didik Melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS belum mengoptimalkan kreativitas siswa.
2. Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS rendah, yang ditunjukkan oleh siswa hanya mampu memberikan satu jawaban singkat, bergantung pada jawaban teman.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak memfasilitasi siswa dalam meningkatkan Kreativitas siswa belajar IPS.
4. Proses pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru dalam menuntaskan materi IPS.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Melalui *Project Based Learning* di SDN Meruya Selatan 01 .

⁹ Mutiara Rosalina and Herry Sanoto, “Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 2023, Volume 9, Nomor 5, hh 34–46.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Adapun perumusan masalah penelitian yang diajukan dalam penelitian Tindakan kelas yang di lakukan oleh peneliti Adalah :

1. Apakah penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Meruya Selatan 01 Jakarta Barat?
2. Bagaimana penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Meruya Selatan 01, Jakarta Barat?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas belajar dan memberikan pemikiran teoritis terhadap dunia Pendidikan khususnya mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

2. Secara praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam menumbuhkan ketertarikan, berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

b. Bagi Pendidik

Hasil Penelitian ini bermanfaat bagi pendidik sebagai referensi inovatif dalam mengembangkan modul ajar berbasis proyek dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang efektif, tepat, dan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk memperbaiki pembelajaran dan peningkatan mutu Pendidikan, Khususnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya agar ditindaklanjuti secara lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar peserta didik.



Intelligentia - Dignitas