BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks, sehingga menuntut penguasaan berbagai keterampilan pokok, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Sebagai salah satu keterampilan esensial, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa karena melalui ketrampikan ini, siswa diharapkan dapat memahami, mengelola, memecahkan masalah yang dihadapi serta mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang unik dan efektif (Fakhirah et al., 2023). Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan seseorang dalam menghasilkan ide atau gagasan yang baru dan orisinal guna menemukan solusi dari suatu permasalahan yang ada sehingga dapat memperoleh berbagai alternatif jawaban lainnya (Aji, 2024).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud. Solikhah (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa dukungan sarana dapat menghambat penyaluran kreativitas siswa, sehingga berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kreativitas mereka. Kurangnya kreativitas siswa dapat terlihat ketika siswa cenderung melakukan sesuatu tidak berdasarkan imajinasinya, melainkan hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, antara lain keterbatasan fasilitas pendukung, kurangnya pelatihan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, serta lingkungan belajar yang belum sepenuhnya mendukung (Hasan et al., 2023).

Padahal, kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam menemukan solusi secara inovatif dan beradaptasi secara fleksibel terhadap perubahan (Lestari & Lingga, 2024). Berpikir kreatif merupakan suatu proses kognitif yang bertujuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang orisinal dan bernilai, serta merupakan komponen integral dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) (Hajaroh, 2022). Urgensi penguasaan kemampuan berpikir kreatif ini tidak hanya diakui secara teoritis, melainkan juga telah memperoleh legitimasi formal melalui kebijakan pendidikan nasional. Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 3, menetapkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Mengacu pada penekanan dimensi 'kreatif' dalam undang-undang tersebut, lembaga pendidikan terutama tingkat sekolah dasar yang berfungsi sebagai fondasi utama memiliki peran penting dalam merancang dan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan serta pengembangan kreativitas siswa.

Kemampuan berpikir kreatif yang menjadi fokus penelitian ini pada dasarnya merupakan kapasitas siswa untuk melahirkan ide-ide inovatif dalam rangka mengatasi berbagai persoalan yang ada. Hal ini dapat diukur melalui beberapa indikator kunci: a) kemampuan berpikir lancar (*Fluency*) dalam menghasilkan banyak ide, b) kemampuan berpikir luwes (*Flexibility*) dalam menggunakan beragam pendekatan, c) kemampuan berpikir orisinal (*Originality*) dalam mencetuskan gagasan yang baru, serta d) kemampuan untuk memerinci (*Elaboration*) gagasan tersebut secara detail. Oleh karena itu, esensi dari berpikir kreatif erat kaitannya dengan kemampuan untuk memunculkan ide-ide inovatif atau memecahkan persoalan dengan pendekatan yang rasional dan konstruktif, disertai dengan sikap menghargai dan tidak merendahkan pendapat individu lain (Sintia, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo et al. (2021) yang menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan pengembangan dan menghubungkan antar ide untuk menghasilkan temuan orisinal serta solusi efektif dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang peneliti lakukan di SD 2 Wergu Wetan, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama terletak pada kurangnya stimulasi yang diberikan guru kepada siswa untuk mengasah kreativitas , sementara guru juga belum sepenuhnya maksimal dalam mendukung perkembangan aspek ini. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan rutin yang berorientasi pada guru (*teacher-centered*). Dalam praktiknya, guru lebih sering menggunakan metode

ceramah dan penugasan yang bersifat rutin, sehingga guru berperan sebagai sumber informasi utama, sementara siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Purwanti dan Suryani, (2017) bahwa pembelajaran yang kurang kreatif dan tidak mengoptimalkan media mengakibatkan siswa kurang kreatif, sehingga sasaran hasil belajar dalam kurikulum belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut membuat siswa terbiasa menggunakan pola pikir *konvergen* yang menekankan pada pencarian satu jawaban benar dan kurang terlatih dalam menerapkan pola pikir *divergen* yang mendukung kreativitas. Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengeksplorasi gagasan, terlibat dalam diskusi, serta menghasilkan berbagai alternatif jawaban menjadi sangat terbatas. Realitas ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar, di mana masih dominannya penerapan metode ceramah yang berparadigma *teacher-centered*, yaitu guru berperan sebagai sentral utama dalam proses instruksional (Hasan et al., 2023). Selain faktor metode mengajar, keterbatasan sarana pendukung, minimnya pelatihan guru dalam penerapan strategi pembelajaran inovatif, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung juga menjadi faktor penyebab tidak optimalnya perkembangan kreativitas siswa (Lestari & Lingga, 2024) .

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan-gagasan baru, mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah, serta mempraktikkan kreativitas yang dimiliki dalam proses belajar. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk bersikap lebih inovatif dalam menentukan media, strategi, dan model pembelajaran yang efektif agar potensi berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara maksimal. Untuk mendukung adanya rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti melaksanakan studi pendahuluan melalui pemberian tes kemampuan berpikir kreatif. Hasil analisis data awal tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Soal Studi Pendahuluan

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Kelas V		Rata-rata
		A	B	
1	Menghasilkan banyak ide (*fluency*)	45,00 %	46,05 %	45,53 %
2	Berbagai pendekatan (*flexibility*)	33,13 %	35,53 %	34,33 %
3	Ide yang unik dan baru (*originality*)	37,50 %	40,79 %	39,13 %
4	Mendetail dan memperluas ide (*elaboration*)	38,75 %	36,84 %	37,80 %
	Rata-rata Total semua indikator	37,50 %	38,95 %	38,23 %

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD 2 Wergu Wetan Kudus masih berada pada kategori rendah. Rata-rata persentase pencapaian kemampuan berpikir kreatif dari kedua kelas hanya mencapai 38,23 %. Jika ditinjau berdasarkan masing-masing indikator, aspek kelancaran (*fluency*) menunjukkan persentase tertinggi sebesar 45,53%, disusul oleh aspek keaslian (*originality*) sebesar 39,13%, dan aspek elaborasi (*elaboration*) sebesar 37,80%. Sedangkan aspek keluwesan (*flexibility*) menjadi indikator dengan persentase terendah yaitu 34,33%.Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelompok V B sedikit lebih tinggi, yakni 38,95%, dibandingkan dengan kelompok V A yang memperoleh rata-rata sebesar 37,50%. Rendahnya capaian persentase pada studi pendahuluan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SD 2 Wergu Wetan Kudus belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat dan terencana.

Selain melalui tes, peneliti juga menyebarkan angket untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif mereka sendiri. Hasil analisis angket disajikan pada Tabel 1.2 berikut:

Tabel 1. 2 Hasil Angket Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelompok	Berpikir Kreatif
V A	57,33%
V B	55,44%
Rata-rata	56,37%

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa hasil angket pada studi pendahuluan di kelompok V A mencapai persentase sebesar 57,33%, sementara kelas V B memperoleh persentase sebesar 55,44%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase hasil angket adalah 56,37% yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif mereka berada pada tingkat yang sedang, hasil pengukuran melalui tes (Tabel 1.1) memperlihatkan capaian yang jauh lebih rendah. Kondisi tersebut semakin menegaskan pentingnya upaya perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara optimal.

Selanjutnya, untuk mengetahui faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif tersebut dari sisi proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas V. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi aktivitas guru di sekolah SD 2 Wergu Wetan Kudus, ditemukan adanya kesenjangan antara harapan dengan praktik pembelajaran di kelas. Data hasil observasi menunjukkan bahwa kualitas aktivitas guru dalam menstimulasi ide dan kreativitas siswa masih tergolong rendah. Rincian perolehan skor dan kategori penilaian berdasarkan kriteria Nashiruddin (2016) disajikan pada Tabel 1.3 berikut:

Tabel 1. 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran pada Studi Pendahuluan

No	Kelompok Belajar	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelompok VA	29	60	48,33%	Cukup
2	Kelompok VB	23	60	38,33%	Kurang Baik
Rata-rata		26	60	43,33%	Cukup

Berdasarkan Tabel 1.3, diketahui bahwa aktivitas guru pada kelompok VA memperoleh persentase sebesar 48,33% dan berada pada kategori cukup.

Sedangkan pada kelompok VB, persentase aktivitas guru hanya mencapai 38,33%, sehingga termasuk dalam kategori kurang baik. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan kualitas pelaksanaan pembelajaran antar kelas, dengan kelompok VB berada pada tingkat yang lebih rendah. Secara umum, rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran pada kedua kelompok kelas hanya mencapai 43,33%. Hasil ini mengindikasikan bahwa peran guru dalam mendorong dan menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa belum terlaksana secara optimal. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), disertai dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Minimnya stimulasi yang diberikan guru memiliki keterkaitan dan hubungan dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sebagaimana tercermin pada hasil tes awal (Tabel 1.1). Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang lebih terencana dan sistematis guna meningkatkan aktivitas guru sekaligus kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan temuan empiris yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran masih berada pada kategori cukup hingga kurang baik, diperlukan adanya upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered*). Oleh karena itu, peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pemecahan masalah dan pengembangan produk atau karya. Di antara berbagai model pembelajaran yang ada, *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL) dinilai memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Kedua model ini dirancang untuk mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Namun demikian, diperlukan kajian empiris lebih lanjut untuk mengetahui secara komprehensif model pembelajaran manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar .

Terkait hal tersebut, Wulandari et al. (2021) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sejumlah kelebihan dalam penerapannya, antara lain: (1) membantu siswa untuk berpikir kreatif, dan mandiri; (2) memotivasi siswa untuk memecahkan suatu masalah; (3) membantu siswa belajar menerapkan pemahaman dalam situasi baru; (4) menciptakan pembelajaran yang bermakna; (5)

memampukan siswa mengintegrasikan pengetahuan secara simultan; dan (6) meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam kelompok. Sementara itu, model *Project-Based Learning* (PjBL) juga memiliki keunggulan tersendiri. Menurut Rosmana et al. (2022) , keunggulan PjBL meliputi: (1) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber belajar; (3) mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran; (4) meningkatkan kemampuan berkomunikasi; (5) menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama; serta (6) melatih siswa dalam mengorganisasi sebuah proyek.

Dengan memperhatikan keunggulan masing-masing model tersebut, kajian komparatif antara PBL dan PjBL menjadi penting untuk dilakukan. Urgensi ini didasarkan pada fakta bahwa penelitian terdahulu belum secara komprehensif mengkaji pengaruh spesifik kedua model tersebut terhadap aspek-aspek utama kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, yang meliputi kelancaran *(fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration).* Pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran yang lebih efektif dalam menstimulasi setiap aspek kreativitas tersebut menjadi dasar penting bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat guna mengembangkan kreativitas siswa sejak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) pada siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada siswa sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL) pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) pada siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan setelah penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) pada siswa sekolah dasar.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL) pada siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

`1.4.1 Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam

bidang pendidikan, khususnya terkait dengan teori dan implementasi model-model pembelajaran inovatif (PBL d an PjBL) serta strategi pengembangan kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru.
    a. Memberikan panduan dan wawasan dalam memilih serat menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.
    b. Membantu guru dalam membuat keputusan yang lebih tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam aspek pengembangan kreativitas.
2) Bagi Siswa
    a. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, membangun keberanian mereka untuk menyampaikan ide-ide baru, serta mendorong siswa agar lebih proaktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran.
    b. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, interaktif, dan bermakna, yang pada gilirannya dapat merangsang dan mengembangkan potensi berpikir kreatif mereka secara optimal.

3) Bagi Sekolah:
    a. Memberikan masukan dan rekomendasi bagi sekolah dalam merancang dan menyusun program pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, yang berorientasi pada pengembangan potensi berpikir kreatif siswa.
    b. Mendukung program sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan kreativitas peserta didik.

4) Bagi Peneliti.

   Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam menganalisis serta menerapkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sekaligus menjadi rujukan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan.

5) Bagi Pembuat Kebijakan

   Dapat menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, merancang kurikulum yang mendukung pengembangan keterampilan abad 21, termasuk kemampuan berpikir kreatif di tingkat pendidikan dasar.