

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan penting bagi kehidupan seorang individu. Dengan pendidik yang menjadi upaya untuk memuliakan dan mengajarkan manusia. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk akhlak, perilaku dan pola pikir pada masyarakat sebagaimana Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal (1) mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar pada proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Tujuan dari Pendidikan yaitu untuk membentuk dan menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan, kolaborasi, kreatif dan inovatif (Yamin & Syahrir, 2020, hlm 134). Pendidikan dilakukan dalam segala jenis, bentuk, dan tingkatannya yang mendorong pengembangan potensi pada masing-masing individu dalam suatu masyarakat untuk menciptakan masyarakat yang berkembang.

Adanya kegiatan pembelajaran, individu mampu mengubah dan mengembangkan diri menjadi manusia yang cerdas, kreatif dan matang baik secara fisik, internal, dan spiritual. Berikut ayat Al-Qur’an yang diturunkan Allah SWT pada Q.S Al-Mujadalah (58:11):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti

terhadap apa yang kamu kerjakan”

Pendidikan dapat mendorong manusia dalam mencapai tujuan untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif dan memasuki *gapura panca waluya*. Dalam ortopedagogik sunda, *gapura panca waluya* merupakan gerbang lima kesempurnaan yaitu “*cageur, bageur, bener, pinter, tur singer*” yang artinya “sehat, baik hati, bener, pintar, kreatif”. *Cageur* memiliki makna yaitu keadaan sehat, baik jasmani, rohani atau sehat lahir dan batin. *Bageur* merupakan penggambaran seseorang mengenai karakter atau keadaan yang tidak sombong, baik hati dan sederhana (*teu gede hulu, teu adigung adiguna*). *Bener* memiliki makna yaitu karakter manusia dalam keadaan benar dengan taat pada hukum dan syariat agama. *Pinter* adalah keadaan manusia yang memiliki ilmu pengetahuan (*Luhur ku elmu, sugih ku pangarti*). *Singer* adalah kemampuan manusia yang terampil, serba bisa (*masagi*), kreatif (*rancage*), dan inovatif (motekar). Nilai-nilai kesundaan tersebut memiliki keterkaitan pada ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengetahuan atau kognitif berkaitan dengan pinter, psikomotorik berkaitan pada singer dan afektif berkaitan dengan *cageur* dan *bener*.

Peran pendidikan sangat penting dalam menghadapi perkembangan abad 21. Pendidikan erat kaitannya dengan perkembangan zaman dengan menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan dan kemampuan dalam berinovasi. Pendidikan di Sekolah Dasar mempunyai peran sangat penting dalam mendidik generasi masa depan dengan menjadi fondasi untuk membentuk keterampilan, karakter, dan pengetahuan. Pendidikan tidak terlepas dari kompetensi abad 21. *The American Association of Colleges for Teacher Education (AACTE)* dan *The Partnership for 21st Century Skill (P21)* mengemukakan keterampilan abad 21 atau dikenal dengan kemampuan 4C yang terdapat kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creative*), berkolaborasi (*collaboration*), dan berkomunikasi (*communication*) (Nopiani, dkk 2023, hlm. 5204 dan Nurhayati, dkk, 2024, hlm. 45). Dalam proses pendidikan dan pembelajaran menjadi sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan abad 21. Pada proses pembelajaran diperlukan aspek-aspek untuk meningkatkan kemampuan belajar dan inovasi yang dapat menuntut peserta didik mampu dalam memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan menjadi ide dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan

berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking (HOTS)* salah satunya artinya bahwa kemampuan untuk berpikir kreatif. Kemampuan untuk berpikir kreatif dapat memungkinkan peserta didik dalam menemukan berbagai ide-ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah (Utomo, dkk, 2024, hlm. 38).

Kemampuan berpikir kreatif adalah hal yang paling penting pada suatu inovasi untuk menciptakan serta dapat menemukan suatu ide dalam pemecahan suatu permasalahan. Kemampuan dalam berpikir kreatif bukan hanya untuk memperdalam belajar tetapi untuk menghadapi suatu permasalahan pada proses pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik (Gurning, dkk, 2024, hlm. 24). Menurut Maulidah, dkk (2021, hlm. 370) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif adalah salah satu yang perlu dimiliki seseorang dalam kemampuan berpikir sehingga mampu dalam menghasilkan suatu ide yang baru untuk menyelesaikan masalah. Selanjutnya menurut Mokambu (2021, hlm. 57-58) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif salah satunya yaitu berpikir kreatif dengan dapat mengungkapkan berbagai kreativitas yang mampu dalam merancang dan memecahkan suatu masalah serta merubah dan memperoleh gagasan baru, dengan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik untuk menciptakan berbagai ide baru sesuai dengan pengetahuan mereka dari pandangan yang berbeda-beda.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal penting dalam teknik yang dipakai sehingga menemukan gagasan atau konsep baru dalam menyelesaikan masalah. Dalam mata pelajaran IPAS, kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang penting dalam pendidikan (Dewi, dkk, 2024, hlm. 899). Dalam kemampuan berpikir kreatif, proses pembelajaran dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan indikator berpikir kreatif seperti keluwesan (*flexibility*), originalitas (*originality*), dan terinci (*elaboration*) dengan menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam menyampaikan ide-ide dan mempresentasikan secara lengkap (Asriani, dkk, 2025, hlm. 24).

Kemampuan berpikir kreatif mempunyai lima indikator menurut Munandar (dalam Jumanto & Adi, 2022, hlm. 83) diantaranya pikiran yang lancar (*fluency thinking*) dengan peserta didik dapat menemukan ide-ide dalam memecahkan masalah, berpikir luwes (*flexible thinking*) peserta didik dapat memberikan solusi dari sudut pandang, berpikir orisinal (*original thinking*) peserta didik mampu

menghasilkan jawaban yang dijelaskan menggunakan bahasa, kata-kata sendiri yang mudah dipahami, dan elaborasi (*elaboration*) peserta didik mampu memperluas suatu gagasan dan menguraikannya secara rinci pada suatu jawaban. Pada kemampuan berpikir kreatif terdapat kemampuan dengan banyak kemungkinan, salah satunya dengan menggunakan cara yang berbeda, sudut pandang yang berbeda, sesuatu yang baru dan kemampuan untuk menciptakan pemilihan dalam menentukan solusi. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat sebagai kelancaran, fleksibilitas, kefasihan dan orisinalitas (Amriani, dkk, 2024, hlm. 14). Kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik, karena dapat membantu mereka dalam menyampaikan atau menciptakan gagasan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan di Sekolah Dasar.

Di Sekolah Dasar memperkenalkan mata pelajaran IPAS yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Adanya mata pelajaran IPAS, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui pembelajaran yang terintegrasi dan relevan dengan kehidupan. Oleh karena itu, IPA tidak hanya menyangkut pengetahuan tentang benda dan makhluk hidup serta kumpulan pengetahuan tentang alam, tetapi mempelajari sains juga memerlukan cara-cara bekerja, berpikir, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam, kemampuan dalam bertanya dan mencari jawaban sesuai dengan bukti dan mengembangkan cara berpikir. Sementara itu, pembelajaran IPS memberikan bekal kepada peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya.

Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang SD dilakukan karena peserta didik di usia SD memiliki cara berpikir yang masih konkret dan holistik, yaitu melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh. Mereka belum mampu membedakan antara konsep-konsep yang terpisah, sehingga penggabungan kedua mata pelajaran ini diharapkan dapat membantu mereka memahami hubungan antara lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Dengan demikian, peserta

didik dapat mengembangkan kemampuan untuk mengelola dan memahami lingkungan mereka dengan lebih baik, serta memicu rasa tanggung jawab untuk melestarikan dan menjaga keseimbangan antara lingkungan alam dan sosial (Purnawanto, 2022, hlm. 78). IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah mata pelajaran salah satunya yang diberikan oleh sekolah. Pembelajaran IPAS mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kreatif dan melibatkan secara langsung pada kegiatan lingkungan alam dan sosial dari satu kesatuan untuk mencari pengetahuannya.

Selain itu, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) digabungkan sehingga kegiatan belajar menjadi tidak monoton, pembelajaran yang lebih nyata, memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, kreatif serta dapat pendidik mampu dalam membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan seperti peserta didik mengerjakan tugas secara berkelompok dan Pendidik menciptakan sebuah inovasi berupa modul ajar dan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan Pendidik berperan sebagai fasilitator pada kegiatan pembelajaran dengan memantau, mengawasi dan membantu peserta didik pada kegiatan pembelajaran (Nuryani, dkk, 2023, hlm. 601)

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik berpikir kreatif peserta didik dapat dilakukan oleh Pendidik dalam menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didiknya. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan PLP II yang dilakukan di SD Negeri 128 Haurpancuh bahwa pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar tersebut menunjukkan pada mata pelajaran IPAS di kelas V peserta didik belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kemampuan dalam berpikir peserta didik masih rendah dengan di tandai peserta didik belum dapat menyampaikan pendapat atau ide-ide dan gagasannya berdasarkan pemahamannya sendiri serta menyelesaikan suatu permasalahan karena ketidakpercayaan diri terhadap jawaban yang akan dijawab oleh peserta didik. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik ini ditandai dengan berdasarkan Penilaian Akhir Semester (PAS) dengan nilai rata-rata peserta didik yang belum mencapai Kriteria Indikator Berpikir Kreatif.

Berdasarkan hasil data dan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 128 Haurpancuh, menunjukkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik masih rendah. Berikut ini tabel hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 128 Haurpancuh.

Tabel 1.1 Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V

Ketercapaian Peserta Didik	Banyaknya Peserta didik	Persentase (%)	Keterangan Tingkat Pencapaian Peserta didik
Belum Berkembang	3	10 %	Tidak Memadai
Mulai Berkembang	13	45%	Cukup
Berkembang Sesuai Harapan	9	31%	Baik
Sangat Berkembang	4	14%	Sangat Baik

Sumber: Dokumen Pendidik Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta didik Kelas V SD 128 Haurpancuh

Berdasarkan tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 29 peserta didik di kelas V SD Negeri 128 Haurpancuh, terdapat 3 peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatifnya belum berkembang yang ditandai persentase 14% dengan keterangan tidak memadai, terdapat 13 peserta didik kemampuan berpikir kreatif mulai berkembang yang ditandai persentase 45% dengan keterangan berpikir kreatifnya cukup, terdapat 9 peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatifnya berkembang sesuai harapan yang ditandai persentase 34% dengan keterangan berpikir kreatif baik, dan terdapat 4 peserta didik pada kemampuan berpikir kreatifnya sangat berkembang yang ditandai dengan persentase 10% dengan keterangan berpikir kreatif sangat baik.

Berdasarkan observasi, pada kegiatan pembelajaran, peserta didik masih terpaku pada buku teks dan belum dapat mengembangkan ide maupun gagasan mereka dalam menyelesaikan suatu soal atau masalah yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, pelaksanaan proses pembelajaran, sistem belajar masih sangat pasif dan berfokus kepada pendidik. Sehingga, mengakibatkan peserta didik belum

mampu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya secara optimal, bahkan di dalam pembelajaran yang sebenarnya memiliki potensi untuk mendorong kreativitas mereka. Keterbatasan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk tidak sesuaikan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, serta kurangnya fasilitas untuk menyediakan alat bantu belajar yang memadai.

Sejalan dengan Putra & Siswoyo (2024, hlm. 3) bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS peserta didik belum mampu mengembangkan ide dan gagasan pada saat menjawab dalam mengerjakan soal, peserta didik hanya terpaku pada pertanyaan secara teks, sehingga hal ini dapat menimbulkan pembelajaran pasif dan peserta didik kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan dalam menemukan solusi yang Pendidik berikan. Adapun kegiatan observasi yang dilakukan oleh (Ayu & Hayun, 2024, hlm. 53) hasil observasi di SDN Larangan Selatan 01 menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran IPAS belum efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam berpikir kreatif, hanya terbatas pada kegiatan mengamati, membaca, dan menafsirkan informasi yang diberikan oleh Pendidik. Mereka cenderung bergantung pada pendapat Pendidik atau teman dan kurang berani mengemukakan ide-ide yang berbeda.

Berdasarkan hasil *Global Creativity Index (GCI) 2017* yang mengevaluasi 127 negara, Indonesia berada di peringkat ke-87 dengan skor 30,10 untuk indeks kreativitas global. Rendahnya skor ini disebabkan oleh minimnya model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk dapat mendorong peserta didik agar berpikir kreatif (Ayu Andraini & Hayun, 2024, hlm 53). Peserta didik terbiasa dengan memberikan jawaban dalam menghafal materi saja, sehingga pendidik harus memberikan pertanyaan lisan atau tulisan dan peserta didik belum mampu dalam memberikan jawaban yang sesuai dengan ide-ide sendiri, pemahamannya sendiri dan kalimatnya sendiri.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asriani, dkk (2025, hlm. 24) berdasarkan dengan data Penilaian Akhir Semester (PAS) menunjukkan dengan rata-rata nilai peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan dengan persentase ketuntasan hanya 53% yang melibatkan indikator berpikir kreatif dengan menunjukkan hasil yang kurang

memuaskan dengan sebagian kecil peserta didik yang berhasil memenuhi kriteria dengan baik.

Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir kreatif. Model pembelajaran yang dirancang dengan lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Mulyawati & Purnomo, 2021, hlm. 31). Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, Pendidik hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, sementara peserta didik hanya menerima informasi. Peserta didik terbiasa dengan memberikan jawaban dalam menghafal materi saja, sehingga pendidik harus memberikan pertanyaan lisan atau tulisan dan peserta didik belum mampu dalam memberikan jawaban yang sesuai dengan ide-ide sendiri, pemahamannya sendiri dan kalimatnya sendiri.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan Ketika mengatasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan membuat inovasi pembelajaran yang tepat dan suatu dorongan yang menyenangkan untuk mampu mengekspresikan kemampuan berpikir kreatifnya melalui proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran dalam inovasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dikalangan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan model yang mampu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang dilakukan untuk memungkinkan peserta didik melakukan pengetahuan, analisis dan interpretasi informasi dari berbagai sumber yang ditemukan serta mengintegrasikan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk menghasilkan produk yang inovatif dan kreatif (Maysyaroh & Dwikaranto, 2021, hlm. 45). Kemudian Azzahra, dkk (2023, hlm. 50) mengemukakan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan suatu masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar mengenai cara berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan permasalahan, memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran, serta mampu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan menciptakan suatu ide-

ide atau menciptakan produk dengan pemanfaatan lingkungan yang ada.

Model *Project Based Learning* memiliki langkah-langkah pada saat diterapkannya merupakan suatu penentuan pertanyaan yang mendasar, membuat desain proyek, penyusunan kegiatan jadwal proyek, memonitor pada peserta didik dalam kemajuan proyek, melihat dan menguji hasil serta mengevaluasi pemahaman dan pengalaman peserta didik. Model *Project Based Learning* merupakan model yang digunakan oleh pendidik pada kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan secara mandiri, mengembangkan kreativitas, dan melatih cara berpikirnya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Aliyah & Purwati, 2024, hlm. 31). Kemudian Fahrurrozi, dkk (2022, hlm. 3888) menjelaskan model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang inovatif yang tepat untuk digunakan di sekolah dasar, dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik dan mendorong peserta didik sehingga lebih aktif dalam pembelajaran dan berpusat kepada peserta didik (*student center*).

Kemudian peserta didik mampu dalam memecahkan permasalahan yang dapat membangun pengetahuan, kreativitas, dan menghasilkan proyek yang berkualitas. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan belajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dengan bekerja dalam kelompok, peserta didik dapat berbagi ide, berpikir kreatif, dan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah (Sajidah & Amelia, 2024, hlm. 4984).

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang diteliti oleh Putra & Siswoyo (2024, hlm. 2) diperoleh hasil bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif di Kelas IV SDN Balowerti. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data *uji-t independent sample t-test* pada hasil analisis dengan memperoleh hasil thitung = 2,664 > ttabel = 2,101 dan nilai signifikan 0,011 < 0,05 sehingga peneliti dapat mengartikan bahwa terdapat perbedaan nilai *Post-Test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya

penelitian menurut Ayu & Hayun (2024, hlm. 52) berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Larangan Selatan 01 bahwa adanya pengaruh pada penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan ditandai pada hasil analisis pengumpulan data kelas eksperimen dengan rata-rata skor lebih tinggi dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *Pre-Test* kelas eksperimen sebesar 66,08 dan *Pre-Test* kelas kontrol sebesar 66,58. Nilai rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen sebesar 87,66 dan *Post-Test* kelas kontrol sebesar 73,58 dan kemampuan berpikir kreatif yang peserta didik dapatkan dengan perlakuan model *Project Based Learning* lebih besar dari pada peserta didik yang hanya menggunakan model konvensional

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Khoiryiah, dkk (2024, hlm. 1185) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan ditandai skor rata-rata *Pre-Test* pada kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan rata-rata 80,41 lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional dengan rata-rata 67,6 sehingga model *Project Based Learning* mempunyai dampak terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Salsabillah, dkk (2024, hlm. 7339) dengan menggunakan kelas eksperimen dengan menerapkan model *Project Based Learning* dan kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional yang dianalisis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test dengan hasil signya yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga berdasarkan perhitungan penelitian tersebut dapat dikatakan model *Project Based Learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Patmawati (2024, hlm. 67) bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji *independent sample t test* bahwa data dengan menggunakan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif memiliki nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga menurut peneliti tersebut terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Media pembelajaran dapat menjadi suatu hal yang penting dan diperlukan pada saat proses belajar mengajar yang dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran dengan dilakukan antara pendidik

dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan pesan dengan berbagai saluran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam informasi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Daniyati, dkk, 2023, hlm. 285). Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih semangat dan menarik perhatian. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *Smart Box*.

Media *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan konsep berbeda. Media *Smart Box* mempunyai konsep dibuka secara horizontal sehingga terdapat empat sisi yang berbeda di setiap sisinya dengan materi yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media *Smart Box* sebagai alat bantu pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi, merangsang kemampuan berpikir kreatif dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide-ide baru (Saofah, dkk, 2024, hlm. 358). Media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik untuk mempelajari materi (Pramudya & Paksi, 2024, hlm. 1091). Media *Smart Box* dapat membuat peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dalam pembelajaran yang menjadi interaktif dan mampu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya (Nugraha Bagas, dkk, 2024, hlm. 210). Menurut pendapat Zahro, dkk (2024, hlm. 85) media *Smart Box* merupakan media pembelajaran dengan berbentuk kotak yang terdapat dari berbagai materi dan gambar mengenai pembelajaran sehingga digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

Sejalan dengan Syafitri, dkk (2024, hlm. 176) mengungkapkan bahwa media *Smart Box* menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dapat menimbulkan pembelajaran secara interaktif, menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media *Smart Box* pada proses pembelajaran diharapkan kemampuan berpikir peserta didik dapat meningkat, keaktifan pembelajaran peserta didik lebih aktif, lebih tertarik pada

kegiatan belajar, dan dapat membuat peserta didik untuk lebih mengetahui materi pembelajaran serta dapat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Media *Smart Box* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung saat kegiatan pembelajaran dan membuat peserta didik untuk selalu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Model *Project Based Learning* dan media *Smart Box* memiliki keterkaitan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan model *Project Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran dengan melalui proyek yang nyata dan media *Smart Box* sebagai alat bantu yang digunakan oleh Pendidik sehingga peserta didik mampu dalam memahami materi, merangsang kemampuan berpikir kreatif dan menciptakan lingkungan belajar dengan mendukung eksplorasi ide-ide yang baru. Selain itu, model *Project Based Learning* salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik untuk berkolaborasi dan menciptakan suatu proyek yang dapat melibatkan mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Model *Project Based Learning* berfokus kepada pengembangan dalam berpikir kreatifnya. Pada saat peserta didik melakukan kegiatan yang bantuan media *Smart Box*, peserta didik mampu memberikan dan mengekspresikan ide-ide tersendiri yang secara langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Sehingga, pada pelaksanaan pembelajaran akan lebih bermakna dan relevan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Smart Box*.

Peneliti menemukan tindakan yang mampu menaikkan kualitas dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Smart Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dapat diidentifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif masih rendah

dengan peserta didik tidak mampu dalam mengungkapkan pendapat, ide-ide sendiri dalam memahami pembelajaran dan tidak dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan pemahaman peserta didik dalam memecahkan masalah.

2. Pada proses pembelajaran, penggunaan model dan media pembelajaran sebagai alat bantu yang masih minim sehingga menjadikan peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran IPAS dan tidak ada kegiatan yang merangsang dalam mewadahi peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap kemampuan berpikir kreatifnya.
3. Pembelajaran yang masih pasif sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan tidak berani menyatakan gagasannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik di kelas V sekolah dasar?
3. Apakah terdapat kendala dengan menggunakan model model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik di kelas V sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menjelaskan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

3. Untuk melihat kendala dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini merupakan manfaat yang peneliti harapkan yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Secara teori, peneliti mengharapkan mampu dalam mendorong perkembangan ilmu pengetahuan tentang keterbaharuan suatu media dalam pembelajaran dan menjadi acuan bagi penelitian, selanjutnya terkait pengembangan model yang berbantuan media pembelajaran menggunakan media *Smart Box* pada berbagai muatan pelajaran.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak diantaranya:

a) Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sebagai wawasan seorang pendidik pada saat pembelajaran perlu menerapkan model pembelajaran salah satunya model *Project Based Learning* secara maksimal yang berbantuan media *Smart Box* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

b) Bagi Peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai acuan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan berpikir kreatifnya dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* dalam pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sebagai referensi untuk dapat mengetahui model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* sebagai bahan penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu penjelasan mengenai istilah yang akan dijelaskan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan pada rumusan masalah. Berikut ini merupakan definisi operasional mengenai model *Project Based Learning* berbantuan media *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik yaitu:

1) Model *Project Based Learning*

Pada pemilihan model pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik, kebermanfaatan dan kemampuan Pendidik agar dapat diterapkan pada saat pembelajaran. Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menerapkan suatu kegiatan mengeksplorasi suatu permasalahan dengan proyek sebagai langkah awal peserta didik dalam mendapatkan pengalaman baru dengan menyajikan produk pembelajaran dari pengalaman belajar yang sebenarnya dengan mengajukan pertanyaan mendasar, memimpin peserta didik ke dalam proyek, kolaboratif, berfokus pada pembelajaran, dan aktivitas peserta didik dalam menghasilkan produk berdasarkan pengalaman belajar (Sari, dkk, 2019, hlm. 123). Adapun menurut Nurhamidah & Nurachadijat (2023, hlm. 43) model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendasarkan kepada proyek dengan peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan yang terjadi di dunia nyata sehingga bermakna pada saat pembelajaran, selain itu melakukan secara kolaboratif untuk menciptakan solusi dari suatu masalah tersebut.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan pembelajaran materi kepada peserta didik dengan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi banyak materi dalam berbagai cara, dalam pemecahan masalah, dan terlibat dalam kegiatan mendesain produk serta saling bertukar idenya. Model pembelajaran tersebut mempunyai peran bagi pendidik yaitu sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan jawaban atas pertanyaan (Rafik, dkk, 2022, hlm. 82). Selanjutnya, Menurut Azzahra, dkk (2023, hlm. 50) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik mengenai

pemikiran kreatif dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan dengan menciptakan ide atau produk dengan menggunakan lingkungan yang ada yang dibuat berdasarkan pertanyaan, perencanaan proyek, penilaian hasil yang dilakukan dan evaluasi pengalaman dalam pembelajaran. Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bermakna dengan memusatkan pada pertanyaan dan masalah, pengambilan keputusan, bekerja sama secara kolaborasi dengan kelompok dan mempresentasikan produk nyata (Asidiqi, 2024, hlm. 125)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengeksplorasi melalui proyek nyata dengan peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang relevan yang mendorong mereka untuk berkolaborasi, berpikir kreatif dan menciptakan produk sebagai hasil dari pengalaman belajar. Sehingga peran pendidik dalam model *Project Based Learning* menjadi fasilitator yang membantu peserta didik untuk melaksanakan proses eksplorasi dan pencarian solusi dalam meningkatkan pemahaman materi.

2) Media Smart Box

Media pembelajaran perlu digunakan sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik pada saat menjelaskan materi. Dalam hal ini, media *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang unik dan menarik dengan memiliki bentuk kotak persegi yang dapat dibuka secara horizontal sehingga mengungkapkan empat sisi yang berbeda dengan masing-masing materi yang berbeda. Desain media *Smart Box* dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik untuk belajar yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik kedalam proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan (Saofah, dkk, ,2024 hlm. 358). Menurut pendapat Maulidina (2024, hlm. 183) media *Smart Box* merupakan media yang berbentuk kotak dengan berisikan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik peserta didik pada saat pembelajaran.

Media *Smart Box* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif, mengeksplorasi dan menerapkan konsep yang dipelajari (Nugraha, dkk, 2024, hlm. 210). Menurut pendapat Prameswari, dkk (2025, hlm. 301) media *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbentuk balok yang di dalamnya berisikan mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh Pendidik. Selanjutnya menurut Widjayanti, dkk (2024, hlm. 481) media *Smart Box* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan media *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik berbentuk kubus, dapat dibuka secara horizontal serta mempunyai empat sisi yang berbeda sehingga dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, mengeksplor, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik.

3) Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan dapat diartikan sebagai proses mental. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk memecahkan masalah dengan menghasilkan ide-ide baru dan konsep-konsep kompleks yang berbeda dari orang lain dan melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda untuk menemukan solusi terbaik (Widana & Septiari, 2021, hlm. 217). Menurut Permatasari Dhea & dkk, (2023, hlm. 16152) berpikir kreatif adalah aktivitas di mana seseorang memiliki kemampuan untuk berpikir, menemukan hal-hal baru, membuat koneksi, dan menghasilkan ide-ide baru. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan seseorang untuk melihat dan melakukan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta dengan perspektif baru.

Adapun menurut Sitorus, dkk (2024, hlm. 33) berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat mengarahkan seseorang dengan penuh pemikiran sehingga menciptakan sesuatu yang baru atau karya yang unik. Menurut pendapat Yulianti, dkk (2023 hlm. 83) berpikir kreatif merupakan serangkaian proses kognitif yang dilakukan secara terstruktur untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang sudah ada sebelumnya dengan mencakup penciptaan ide-ide yang sepenuhnya baru atau penggabungan elemen-elemen yang sudah ada.

Berpikir kreatif yaitu kemampuan atau keterampilan dalam menciptakan ide, gagasan, pendapat atau solusi yang orisinal dan berbeda dari pemikiran orang lain. Proses ini menghasilkan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, serta mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian dalam berpikir yang dimiliki oleh individu (Suratno, 2022, hlm. 295).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir seseorang untuk menciptakan ide-ide dengan cara berpikir berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah dan menciptakan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang telah ada sebelumnya.

G. Sistematika Skripsi

Peneliti menyusun skripsi ini dengan berdasarkan referensi sistematika skripsi yang terdapat pada buku yang berjudul “Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan Bandung 2024” yang disusun oleh (Tim Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 27-38). Berdasarkan referensi tersebut, skripsi disusun atas lima Bab, setiap bab mencakup komponen penelitian yang terdiri dari:

Pembuka skripsi yang membuat halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Selanjutnya, isi skripsi yang terdapat pada lima bab dan merupakan bagian penting dan utama dari skripsi yaitu:

Bab I bagian pendahuluan bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan pada suatu masalah untuk mengetahui isi dari permasalahan dan pembahasan yang akan dibahas penulis. Pembahasan pada bab I pendahuluan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Pada bab ini, yang memfokuskan tentang teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan dengan masalah penelitian. Dalam kajian teori, peneliti melakukan pengkajian atas hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang model *Project Based Learning*, media *Smart Box* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan terdapat kerangka pemikiran yang menjelaskan logika penelitian secara

garis besar serta hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini menjelaskan secara rinci dan sistematis mengenai metode yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan dan mencapai kesimpulan. Bab III ini berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri 128 Haurpancuh dengan metode penelitian yang sudah tercantum di dalam bab.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil pengolahan data yang dikumpulkan, populasi dan sampel penelitian, hasil pengolahan data yang memberikan jawaban mengenai rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang disertai dengan pembahasan yang mendalam mengenai hasil penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti harus menyajikan hasil uji normalitas data terlebih dahulu. Pembahasan tentang hasil uji hipotesis harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi variabel independen, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran. Pada simpulan menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil analisis data terhadap semua hasil dan temuan penelitian untuk memudahkan penulisan simpulan dengan membuat rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran tentang rekomendasi yang diberikan kepada pihak-pihak yang berkaitan dan ditujukan kepada pemecahan masalah.

Akhir skripsi. Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dan sumber dalam menyelesaikan skripsi dengan mencantumkan berbagai sumber dan referensi dengan menggunakan jurnal ilmiah, buku, majalah ilmiah, artikel dalam pengumpulan data. Lampiran yang merupakan salah satu keterangan dan informasi sebagai penunjang pada kelengkapan skripsi.