

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses memanusiakan manusia melalui pengembangan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik, termasuk kreativitas. Secara filosofis, penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kreativitas peserta didik sejalan dengan pandangan progresivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Kreativitas tidak dapat tumbuh dalam pembelajaran yang bersifat pasif dan satu arah, melainkan memerlukan ruang kebebasan berpikir, bereksplorasi, serta kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata.

Selain itu, filsafat konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran harus mampu menciptakan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik mengaitkan pengalaman, ide, dan imajinasi dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh, secara filosofis pendidikan berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter dan daya cipta peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang menekankan kreativitas mencerminkan pandangan humanistik yang menghargai keunikan setiap individu dan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian, peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan pembelajaran yang tepat merupakan perwujudan tujuan pendidikan nasional dalam menciptakan

manusia yang berdaya cipta, mandiri, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Secara yuridis, penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas peserta didik memiliki landasan hukum yang kuat dalam peraturan perundang-undangan di bidang pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Ketentuan tersebut memberikan legitimasi bahwa kreativitas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya, Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Ketentuan ini menuntut adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik sebagai upaya untuk mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas dalam kegiatan belajar.

Selain itu, kebijakan kurikulum nasional, termasuk Kurikulum Merdeka, secara eksplisit mendorong penerapan model pembelajaran yang menekankan pengembangan kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran yang efektif menjadi instrumen penting dalam mewujudkan tujuan kurikulum tersebut.

Penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kreativitas peserta didik didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivistik.

Menurut Trianto (2020 : 28), bahwa : "Pembelajaran konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna". Dalam konteks ini, kreativitas peserta didik akan berkembang apabila guru mampu mengelola pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, mengajukan pertanyaan, dan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Penerapan pembelajaran yang baik memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses berpikir tingkat tinggi sehingga mendorong munculnya gagasan-gagasan kreatif.

Selanjutnya, menurut Rusman (2017 : 139), menyatakan bahwa : "Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena peserta didik dilatih untuk aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya". Penerapan pembelajaran yang efektif menuntut guru untuk merancang kegiatan belajar yang menantang, kontekstual, dan variatif agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Selain itu, Mulyasa (2018: 107) menegaskan bahwa : "Kreativitas peserta didik dapat berkembang optimal apabila guru mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, demokratis, dan menghargai perbedaan ide". Penerapan model pembelajaran yang tepat akan mendorong peserta didik berani mengemukakan pendapat, mencoba hal baru, serta menghasilkan karya yang orisinal.

Secara empiris, berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif berpengaruh positif terhadap

keaktivitas peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Susanto (2019:141) menemukan bahwa : ”Penerapan pembelajaran yang dikelola secara aktif dan kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam mengemukakan ide serta kemampuan menghasilkan solusi yang bervariasi”.

Penelitian lain oleh Pratama (2020:71) mengungkapkan bahwa :”Penerapan pembelajaran yang memberi ruang pada aktivitas eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah nyata dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus kreativitas peserta didik”. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan berkembang melalui proses pembelajaran yang dikelola secara sistematis dan berkelanjutan.

Selain itu, penelitian oleh Wahyuni dan Lestari (2021:98) menunjukkan bahwa :”Sekolah dasar yang konsisten mengelola pembelajaran berpusat pada peserta didik mengalami peningkatan kualitas proses dan hasil belajar, khususnya pada aspek kreativitas”. Peserta didik tidak hanya mampu menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga menghasilkan karya yang inovatif dan orisinal.

Dengan demikian perlunya pendidik yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik, karena pendidiklah yang nanti akan berhadapan langsung dan menangani peserta didik itu sendiri. Guna meningkatkan kreativitas peserta didik perlu dihadirkan metode/model pembelajaran yang lebih bervariasi. Model mempunyai makna lebih luas daripada strategi, metode, dan

teknik. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadinya perubahan/perkembangan pada diri siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menggalakkan partisipasi siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan masalah nyata sebagai titik awal untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Uraian tersebut sejalan dengan pendapat As'ari dkk, (2017:23), yang menyatakan bahwa : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami pengetahuan penting, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, membentuk model belajar mandiri, serta mendorong partisipasi aktif dalam kerja sama tim.

Begitupula dengan hasil penelitian Rahmawati dan Hidayat (2021) meneliti strategi guru dalam mengimplementasikan PBL untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar melalui penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat ketika guru mampu merancang masalah kontekstual dan memberikan ruang eksplorasi kepada peserta didik. Namun, penelitian ini belum mengkaji secara komprehensif penerapan

program PBL sebagai kebijakan dan praktik pembelajaran yang berkelanjutan di sekolah.

Namun demikian berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas I, II, III dan guru bidang pendidikan agama islam di SD Negeri 4 Putraringan Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran diketahui bahwa model *Project Based Learning* belum mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain guru kesulitan merancang proyek yang menantang dan relevan, proyek yang diberikan kurang memotivasi siswa untuk berpikir inovatif, keterbatasan sarana dan media pembelajaran, serta manajemen waktu yang terbatas untuk menyelesaikan proyek secara mendalam. Selain itu, penilaian kreativitas siswa yang belum terstruktur membuat guru sulit memantau dan mengembangkan potensi kreatif masing-masing peserta didik, sehingga hasil kreativitas yang dicapai belum maksimal.

Berikut permasalahan penerapan program PBL di SDN 4 Putraringan, berdasarkan hasil observasi penulis sajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1
Penerapan Program *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di SDN 4 Putraringan Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran

No	Aspek Penerapan PBL di SD	Permasalahan yang Ditemukan	Persentase (%)
1	2	3	4
1	Perencanaan Pembelajaran PBL	Guru Sekolah Dasar belum sepenuhnya merancang RPP/Modul Ajar berbasis <i>Problem Based Learning</i> yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan kreativitas peserta didik usia SD.	68%
2	Perumusan Masalah Kontekstual	Masalah yang disajikan dalam pembelajaran PBL masih kurang kontekstual dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari peserta didik Sekolah Dasar, sehingga kurang mampu menstimulasi	72%

1	2	3	4
		keaktivitas mereka.	
3	Pelaksanaan dan Pengelolaan Kelas	Dalam pelaksanaan PBL, guru masih mengalami kesulitan dalam mengelola kelas, khususnya dalam membimbing diskusi kelompok dan menjaga keterlibatan aktif seluruh peserta didik.	70%
4	Peran Guru sebagai Fasilitator	Guru Sekolah Dasar cenderung masih berperan sebagai pusat pembelajaran, sehingga kesempatan peserta didik untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi ide, dan memecahkan masalah secara mandiri menjadi terbatas.	75%
5	Penilaian Kreativitas Peserta Didik	Guru mengalami keterbatasan dalam menyusun dan menerapkan instrumen penilaian yang mampu mengukur kreativitas peserta didik Sekolah Dasar secara autentik dalam pembelajaran berbasis PBL.	66%

Sumber : Hasil observasi di SDN 4 Putrappingan Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran, 2025.

Berdasarkan tabel permasalahan tersebut, diketahui bahwa penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di SDN 4 Putrappingan Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran masih menghadapi beberapa kendala yang memerlukan perhatian. Permasalahan yang paling dominan terdapat pada aspek peran guru sebagai fasilitator dengan persentase sebesar 75%, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi ide, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara mandiri belum optimal. Selain itu, aspek perumusan masalah kontekstual juga masih menjadi kendala dengan persentase 72%, karena masalah yang diberikan belum sepenuhnya dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Pada aspek pelaksanaan dan pengelolaan kelas, sebesar 70% menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengelola diskusi kelompok dan menjaga keterlibatan aktif seluruh peserta didik selama proses pembelajaran. Selanjutnya, perencanaan pembelajaran PBL memperoleh

persentase 68%, yang mengindikasikan bahwa penyusunan modul ajar atau perangkat pembelajaran berbasis PBL belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, pada aspek penilaian kreativitas peserta didik, sebesar 66% menunjukkan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan instrumen penilaian autentik yang mampu mengukur kreativitas secara komprehensif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Problem Based Learning* di SDN 4 Putrapinggian belum berjalan secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran agar tujuan PBL dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dapat tercapai secara maksimal.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa, namun memiliki pendekatan berbeda dalam menstimulasi kreativitas. PBL berfokus pada penyelesaian masalah nyata, di mana siswa dituntut untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, meneliti, dan menyusun berbagai alternatif solusi. Melalui proses ini, kreativitas siswa lebih berkembang pada ranah berpikir kritis dan kemampuan analitis, karena mereka dilatih untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian masalah secara inovatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan arahan untuk memunculkan pertanyaan kritis, sementara siswa berperan aktif sebagai penemu solusi, sehingga proses berpikir kreatif menjadi inti dari pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Rahmawati dan Hidayat (2021) terletak pada fokus kajian yang lebih komprehensif terhadap

penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) di sekolah dasar. Jika penelitian Rahmawati dan Hidayat (2021) menitikberatkan pada strategi guru dalam mengimplementasikan PBL di dalam kelas untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, maka penelitian ini tidak hanya mengkaji praktik pembelajaran, tetapi juga menelaah secara sistematis aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi program PBL sebagai satu kesatuan manajemen pembelajaran di tingkat sekolah. Selain itu, penelitian ini menempatkan kreativitas peserta didik sebagai hasil dari proses penerapan program yang berkelanjutan dan terstruktur, sehingga memberikan perspektif baru mengenai pentingnya tata kelola PBL dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan bermakna di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam karya tulis berbentuk tesis dengan judul : **“Penerapan Program *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada dilihat dari beberapa aspek yaitu :

1. Proses penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik;

2. Strategi penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik;
3. Pengembangan penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian tersebut di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran?;
2. Bagaimana strategi penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran?;
3. Bagaimana pengembangan penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran ?.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran.,
2. Untuk mengetahui strategi penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran.,
3. Untuk mengetahui pengembangan penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SD Negeri 4 Putrapinggian Kecamatan Kalipucang Kabupaten Pangandaran.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan diperoleh kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya ruang lingkup penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.
 - b. Menambah kepustakaan dalam bidang manajemen sistem pendidikan pada Program Studi Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh.
 - c. Dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan serta memberikan informasi kepada peneliti berikutnya untuk menindaklanjuti atau mengembangkan pada penelitian sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam melaksanakan penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi SDN 4 Putrapinggian sehubungan dengan penerapan program *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.