

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan pada pendidikan Indonesia sejak tahun ajaran 2022/2023. Menurut Alimuddin (2023) kurikulum merdeka diterapkan sesuai dengan keputusan Kemendikbudristek Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum sebagai upaya perbaikan pembelajaran. Dengan adanya pergantian kurikulum ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Tujuan penerapan kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan ketrampilan siswa yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21 ini. Menurut Rafik (2022), pada abad 21 ini siswa diharapkan dapat memiliki beberapa kompetensi, salah satunya adalah ketrampilan berinovasi dan kreativitas. Sesuai dengan pernyataan diatas bahwa kreativitas adalah ketrampilan yang perlu dikembangkan oleh siswa. Penerapan kurikulum merdeka dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan siswa kesempatan untuk menumbuhkan kreativitas mereka. Pengembangan kreativitas bertujuan agar sesuatu yang diperoleh siswa dalam pembelajaran di sekolah dapat diterapkan ke lingkungan sekitarnya.

Kreativitas termasuk keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Astuti (2011), kreativitas merupakan suatu usaha dalam menciptakan segala sesuatu sesuai dengan

kemampuan atau keahlian yang dimiliki, dengan disertai kemampuan memecahkan masalah yang tidak mampu dipecahkan oleh orang lain. Menurut Fakhriyani (2016), kreativitas merupakan proses perubahan menjadi suatu konsep yang baru atau mengkombinasikan dua konsep menjadi suatu konsep baru. Menurut Widyasari, (2023) kreativitas merupakan suatu aktivitas yang menghasilkan sesuatu (produk) baru yang didukung dengan kecerdikan dan pikiran yang imajinatif.

Kreativitas siswa perlu dikembangkan pada saat kegiatan pembelajaran, sebab pengembangan kreativitas ini juga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Nugraha (2023), pengembangan kreativitas siswa perlu ditekankan, karena dengan kreativitas siswa yang meningkat juga akan meningkatkan hasil belajarnya. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas yang dimiliki siswa berpengaruh pada hasil belajarnya. Jika siswa dapat mengembangkan kreativitasnya maka ia juga mampu meningkatkan hasil belajarnya, begitu juga sebaliknya jika kreativitas yang dimiliki siswa rendah maka perolehan hasil belajarnya juga rendah.

Kreativitas siswa di sekolah dipengaruhi oleh kurikulum dan metode pembelajaran. Menurut Nugraha (2023), siswa di Indonesia masih kurang kreatif dan memiliki daya saing yang rendah, yang disebabkan karena penerapan kurikulum dan metode atau model pembelajaran di Indonesia kurang optimal. Guru masih menerapkan model yang tidak berpusat pada siswa dimana dalam pembelajaran siswa hanya menyimak materi yang

disampaikan guru. Sehingga siswa kurang aktif dan kurang dalam mengeksplorasi pemahamannya serta memungkinkan siswa kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan pada siswa kelas V di SDN Ngegong, terkait kreativitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah. Terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah nilai KKM. Selain itu juga terdapat beberapa siswa yang memiliki kreativitas yang rendah, siswa kurang dalam menghasilkan gagasan yang relevan dan bervariasi, serta kurang dalam menciptakan sebuah karya atau produk. Kurangnya inovasi dari guru dalam mendesain model pembelajaran yang inovatif dan menarik, menjadi sebab dari permasalahan tersebut. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan model dengan guru sebagai pusat pembelajaran, guru hanya sekedar menyampaikan materi dan siswa hanya menyimak, sehingga kurang memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi pemahamannya. Selain itu siswa juga jarang diajak untuk membuat produk dari hasil pemahamannya sehingga siswa kurang memiliki wadah untuk mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat diketahui bahwa guru harus lebih inovatif menerapkan model dalam pembelajaran. Guru bisa berinovasi untuk menerapkan model yang inovatif dan variatif sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Model *Project Based Learning* sebagai contoh model yang dapat diterapkan. Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di berbagai jenjang

pendidikan termasuk siswa sekolah dasar, pernyataan ini dapat dibuktikan bahwa model ini memang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Model *Project Based Learning* mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan kreatif, inovatif, serta mendorong siswa untuk lebih mandiri dan kerja sama. Menurut Ardiansyah (2023), siswa yang aktif dan kreatif dapat dipicu dengan menggunakan model *Project Based Learning*, sebab dengan model ini siswa akan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sari (2018), pada model *Project Based Learning* siswa diberikan tugas untuk membuat produk yang disesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari. Dalam proses ini, siswa akan belajar langsung melalui pengalaman sehingga mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, inovatif serta memungkinkan siswa menjadi lebih mandiri dan kolaboratif.

Pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka ini disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek, yang mana siswa akan belajar melalui pengalaman langsung dengan membuat sebuah proyek. Menurut Manalu & Harapan (2022), kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dengan proyek yang mengutamakan pengembangan profil pelajar Pancasila. Pembelajaran dengan proyek ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa yang meliputi ketrampilan berpikir kritis, kreatif, maupun inovatif, dan mendorong siswa untuk lebih mandiri dan kerja sama.

Penerapan model *Project Based Learning* akan lebih efektif jika didukung dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media sangat

dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Wulandari (2023), media pembelajaran merupakan hal penting sebagai perantara dalam penyampaian materi yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Menurut Falahudin (2014), dengan menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan minat, memotivasi, dan mendorong kegiatan belajar serta memberikan pengaruh psikologis pada siswa.

Media diorama merupakan contoh media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, media ini juga bisa dikombinasikan dengan model *Project Based Learning*. Menurut Evtasari & Aulia (2022), media diorama ialah media yang menunjukkan pemandangan dengan bentuk tiga dimensi yang berukuran kecil untuk menunjukkan suatu proses kegiatan dari keadaan atau fenomena. Media diorama merupakan media yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Ibad (2022), penerapan media diorama dapat meningkatkan kreatifitas siswa, yang mampu mengajarkan mereka untuk lebih mengembangkan bakatnya,

Beberapa penelitian menghasilkan bahwa kreativitas siswa dapat meningkat dengan menggunakan media diorama. Pernyataan ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang meneliti aspek yang sama, sebagai contoh penelitian oleh Ibad & Sh (2022), yang memperoleh hasil bahwa siswa lebih kreatif dalam mengungkapkan ide-ide nya karena digunakannya media diorama sebagai media pembelajaran. Contoh lain adalah penelitian oleh Bachtian (2021), dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media diorama dapat memberikan pengaruh pada kreativitas

siswa yang ditunjukkan dari peningkatan hasil pretest dan posttest. Melalui model pembelajaran ini siswa dapat berpartisipasi aktif untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat memperluas pemahamannya.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Diorama guna Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Kurikulum Merdeka

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada kurikulum merdeka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada kurikulum merdeka.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang membutuhkan topik tersebut. Hasil penelitian ini juga

diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki pembelajaran agar lebih maksimal.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan saran tentang hal yang perlu dikembangkan tentang pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media diorama dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam kurikulum merdeka.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pedoman dan masukan bagi guru ketika akan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Peneliti berharap penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan melakukan penerapan model *Project Based Learning* dengan media diorama.

d. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat mengetahui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam kurikulum merdeka.

E. Definisi Istilah

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran berbasis proyek. Dalam model ini, siswa diminta untuk kerjasama dalam mencari solusi dari permasalahan dunia nyata yang bermakna yang dihadapkan pada siswa. Model ini memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan kreativitas. Model ini juga menempatkan siswa pada pusat pembelajaran, dimana guru hanya menjadi motivator dan fasilitator.

2. Media Diorama

Diorama merupakan media berbentuk tiga dimensi yang menggambarkan suatu keadaan atau proses aktivitas. Terdapat benda-benda kecil tiga dimensi seperti rumah, orang, dan lain-lain dalam diorama. Diorama biasanya berupa bentuk, tokoh, atau benda yang diletakkan di atas panggung dengan latar belakang tulisan yang sesuai. Diorama dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

3. Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk gagasan atau karya nyata. Kreativitas digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan dan memberi solusi dengan

memperoleh ide-ide yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Kreativitas menjadi aspek kekuatan manusia dalam mencapai dan mengembangkan hal-hal baru adalah kreativitas.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan atau hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dilihat dari tingkat penguasaan materi yang telah dipelajarinya.