

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 melanda dunia sejak 2019 yang menyebabkan pembelajaran pada saat ini bisa dijalankan dimana saja dan kapan saja. Sebab itu pembelajaran tidak dibatasi lagi dengan ruang kelas ataupun laboratorium. Perkembangan teknologi yang memberikan dampak besar pada mutu pendidikan di Indonesia. Teknologi harus dipakai sebagai media dalam berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran abad 21 yang menekankan pemakaian teknologi dalam proses aktivitas pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dimaksudkan untuk mempermudah transfer maklumat. Diharapkan juga akan terjadi proses pembelajaran yang interaktif.¹

Kurikulum 2013 ialah sistem pendidikan yang diimplementasikan dan dianut di Indonesia dengan mekanisme yang didesain untuk tujuan menjadikan pendidikan lebih kreatif dan aktif, membuahkan proses berpikir kritis, dan mengikuti perkembangan zaman. Pengajar bisa mengimplementasikan berbagai cara dengan maksud agar bisa mengembangkan proses berpikir kritis peserta didik sehingga mereka bisa menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang semakin berkembang di tiap-tiap zaman. Pembelajaran saintifik atau IPA menjadi menarik bila dipadukan dengan proses berpikir kritis. Pembelajaran IPA tingkat menengah yang menggali susunan peristiwa, konsep, dan fakta yang berkaitan dengan alam. Pembelajaran IPA membekali peserta didik dengan

¹ Z. Zulrifan, Y. Yennita, and Agus Purnama, Desain dan Konstruksi Prototype KIT Proyek STEM Sebagai Media Pembelajaran IPA SMP Secara Daring pada Topik Aplikasi Listrik Dinamis, *Journal of Natural Science and Integration*, 4.1 (2021), 2620-4967

sederet disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir dan meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.²

Pemakaian media pembelajaran bisa merangsang keinginan dan minat, memotivasi belajar, mendorong berpikir kreatif, dan mempengaruhi psikologis peserta didik. Media pembelajaran berkontribusi dalam memperjelas maklumat yang disampaikan, membuat pesan agar tidak terlalu kebanyakan kata, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, meningkatkan semangat belajar, mengkomunikasikan pengalaman dan mempertinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Satu dari sekian manfaat media pembelajaran di kelas ialah alat bantu dalam menjalankan presentasi. Banyak media yang dipakai untuk presentasi saat ini. Presentasi dengan media pembelajaran yang inovatif menciptakan proses pembelajaran yang interaktif.

Tanpa adanya pemakaian media pada pembelajaran IPA dan hanya dijalankan dengan metode ceramah pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kurang efektif sebab peserta didik menjadi kurang tertarik sehingga tidak fokus dengan materi yang disampaikan dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Kekurangan dari metode ceramah adalah: 1) Minimnya kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, 2) Proses penyerapan pengetahuan kurang dikarenakan bertumpu pada satu arah, 3) Kurang memberi ruang bagi para siswa untuk mengembangkan kreativitas, 4) Guru yang kurang kreativitas akan mengakibatkan situasi kelas yang monoton, 5) Kurangnya kemampuan guru dalam berorasi yang baik akan membuat peserta didik cepat bosan, 6) Sangat sulit mendeteksi sejauh mana tingkat pemahaman seluruh siswa, 7) Siswa mudah lupa atas apa yang sudah disampaikan, dan 8) Tidak merangsang siswa untuk membaca³. Kurangnya

² Dywan, Almahida Aureola, Gamaliel Septian Airlanda, Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis STEM dan Tidak Berbasis STEM Pada Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik, *Jurnal Basicedu*, 4.3 (2020) 344-354

³ Wirabumi, Ridwan. "Metode Pembelajaran Ceramah." *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*. Vol. 1. No. 1. 2020.

ruang interaksi berpikir tingkat tinggi pemberian soal-soal hanya mendorong peserta didik meraih batas aspek kognitif saat aspek lain masih perlu dirampungkan. Pemanfaatan media *Creative Box* yang didalamnya terdapat permainan yang mengandung pembelajaran di dalamnya sehingga memberikan kesan belajar yang menyenangkan serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Selaras dengan latar belakang di atas, maka tujuan studi ini ialah *Creative Box* Sebagai Proyek dalam Pembelajaran Berlandaskan proyek pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Creative Box* dipakai sebagai media untuk mempermudah dalam menyampaikan maklumat pada peserta didik serta untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh *Creative Box* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA?
2. Apakah keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan *Creative Box* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka studi yang akan dikaji ialah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif menggunakan *Creative Box*
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dengan proyek *Creative Box*

D. Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan studi yang sudah dirumuskan di atas, maka manfaat dijalkannya riset ini ialah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Guru mendapatkan teori baru pada proses pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif menggunakan *Creative Box*
 - b. Dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dan acuan pada penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
Studi ini bisa dijadikan sebagai pengalaman, pandangan, dan edukasi untuk upaya mempertinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik memakai *Creative Box*.
 - b. Bagi Guru
Studi ini bisa dipakai oleh pendidik sebagai satu dari sekian strategi untuk mempertinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik memakai *Creative Box* dalam pembelajaran di kelas.
 - c. Bagi Peserta Didik
Studi ini bisa mempertinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik lewat *Creative Box*. Di lain sisi, peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika yang dipakai dalam penulisan studi ini, yakni:

1. Bagian awal, bagian ini memuat halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
2. Bagian kedua, bagian ini memuat lima bab, dimana pada tiap-tiap bab ada sejumlah sub bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Memuat perihal latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Memuat perihal deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Memuat perihal tipe dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan deskripsi operasional, uji validitas dan reabilitas instrumen, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memuat perihal hasil penelitian pada SMP N 4 Blora kelas VIII yang memuat gambaran umum perihal objek penelitian, analisis data (uji validitas, uji reabilitas, uji pra syarat, dan uji hipotesis), dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Memuat perihal kesimpulan dan saran-saran

3. Bagian akhir, bagian ini memuat daftar Pustaka, daftar Riwayat hidup pendidikan dan lampiran-lampiran.