

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat meningkatkan sistem pendidikan, model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar setiap mata pelajaran, menciptakan situasi belajar yang efektif, dan menarik semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan. (Zuliani et al., 2023:1).

Pendidikan yang efektif memerlukan integrasi kreativitas belajar sebagai komponen kunci. Kreativitas belajar adalah keterampilan pemecahan permasalahan yang dialami siswa pada proses pembelajaran. Pelajaran agama tidak hanya menekankan pada aspek teoritis, tetapi juga pada pengembangan spiritual dan praktik. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak berbagai peristiwa yang dialami, dan untuk menghadapi fenomena yang terjadi tentu membutuhkan kreativitas dalam memecahkan masalah.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan untuk menciptakan berbagai metode pemecahan masalah yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran, berdasarkan perilaku siswa dalam menanggapi perubahan yang tidak dapat dihindari selama perkembangan belajar. (Fatmawati et al., 2022:4). Kreativitas memungkinkan siswa untuk beradaptasi dengan tantangan yang muncul selama proses belajar, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk

pemecahan masalah. Melalui kreativitas belajar, siswa dapat menemukan pendekatan-pendekatan baru dan inovatif dalam belajar, yang dapat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka (Prasetya et al., 2021:2).

Pada mata pelajaran pendidikan Agama Buddha kelas VI memiliki beberapa materi yang relevan dengan peristiwa yang dialami pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Indah Sari & Azmi, 2023:1). Keputusan dalam memilih model dan metode pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa. Siswa di Sekolah Dasar (SD) lebih responsif terhadap pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan terlibat, seperti kegiatan bermain peran atau eksperimen sederhana karena Siswa SD sedang dalam tahap mengembangkan kemampuan kognitif, termasuk kemampuan berpikir logis, pengenalan konsep matematika dasar, dan keterampilan membaca yang lebih kompleks (Hidayat et al., 2023:1).

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Model ini memberikan siswa masalah nyata dan meminta mereka untuk berusaha memecahkan masalah tersebut (Rifai et al., 2023:2). *Problem Based Learning* mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menjadi mandiri (Rahma Dhani, 2023:3). Menurut (Rauf et al., 2022:3) *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah nyata. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat memecahkan masalah, menyusun pengetahuan

mereka sendiri, dan memandirikan diri mereka sendiri. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada SD Karya Dharma Bhakti 2 Palembang, kelas VI yang berjumlah 50 siswa, menunjukkan kurangnya antusiasme dalam belajar, membaca, dan memahami materi pendidikan Agama Buddha yang diajarkan. Namun dalam situasi tugas diskusi hanya sejumlah kecil siswa yang tidak terlibat aktif, sementara sisanya terlibat aktif dalam pembelajaran berdiskusi kelompok. Ditemukan masalah pembelajaran. Permasalahan berikut adalah: (1) sebagian siswa belum berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran, dan guru yang paling bertanggung jawab atas kegiatan tersebut; dan (2) Kreativitas belajar siswa belum maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada pada siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti khususnya kelas VI SD Karya Dharma Bhakti Palembang tahun pelajaran 2023/2024. maka peneliti terdorong melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dalam Pendidikan Agama Buddha Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini terkait dengan fenomena di latar belakang berikut:

1. Siswa belum berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran, dan guru yang paling bertanggung jawab atas kegiatan.
2. Kreativitas belajar siswa belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini perlu membatasi masalah guna menghindari masalah yang lebih luas. Peneliti membatasi penelitian pada kreativitas belajar siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti SD Karya Dharma Bhakti 2 Palembang mengenai pengaruh *Problem Based Learning* terhadap kreativitas belajar

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *problem based learning* dalam Pendidikan Agama Buddha terhadap kreativitas belajar siswa kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang 2023/2024?
2. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* dalam Pendidikan Agama Buddha terhadap kreativitas belajar siswa kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Mendeskripsikan pengaruh model *problem based learning* dalam Pendidikan Agama Buddha terhadap kreativitas belajar siswa kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang 2023/2024.
2. Mengetahui pengaruh model *problem based learning* dalam Pendidikan Agama Buddha terhadap kreativitas belajar siswa kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang pengaruh model *Problem Based Learning* dalam pendidikan agama Buddha terhadap kreativitas belajar siswa di kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang 2023/2024.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah dengan temuan penelitian ini, dapat digunakan sebagai panduan dan sumber evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Bagi peneliti, penelitian ini akan membantu peneliti memperluas pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan dalam dunia pendidikan.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the arts*)

Kebaharuan dan orisinalitas (*State of The Arts*) merupakan Bagian terpenting dalam sebuah penelitian. Kehadiran kebaruan dalam sebuah penelitian penting untuk memahami perkembangan ilmu di bidang yang diteliti. Mengetahui kebaruan ini melibatkan kajian dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh para peneliti, diantaranya:

Penelitian tentang Pengaruh Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kreativitas matematika. Penelitian menggunakan metode penelitian *Pre-eksperimen* dengan *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif - kualitatif.

Populasi berjumlah 39 responded dengan teknik pengambilan sampel adalah teknik total sampling. Penelitian ini diteliti oleh (Mutmainah et al., 2019). Penelitian terdahulu variabel Y berupa kreativitas matematika sementara dipenelitian ini variabel Y berupa kreativitas belajar siswa, penelitian ini dengan yang penelitian terdahulu memiliki variabel X yang sama berupa *Problem Based Learning*.

Penelitian kedua mengenai model *Problem Based Learning* guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan adalah model *Stringer*. Penelitian tindak kelas ini menggunakan metode pengumpulan data diambil dari observasi dan tes tertulis. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V pada semester II berjumlah 15 siswa, pada mata pelajaran IPA. diteliti oleh (Hagi & Mawardi, 2021). Penelitian terdahulu variabel Y berupa kreativitas matematika sementara dipenelitian ini variabel Y berupa kreativitas belajar, dan kesamaan penelitian ini dengan yang penelitian terdahulu terletak pada variabel X berupa *Problem Based Learning*.

Penelitian ketiga pengaruh kreativitas siswa pada model *Problem Based Learning* kelas IV. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Desain penelitian ini adalah *nonquivalent control group design* dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi penelitian seluruh siswa kelas IV A berjumlah 30 siswa dan IV B berjumlah 30 siswa. Diteliti oleh (Zuliani et al., 2023). Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dan persamaan penelitian ini

dengan yang penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Penelitian keempat tentang model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dan menerapkan desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi penelitian ini berjumlah 40 siswa terdiri dari kelas VA 20 siswa dan kelas VB 20 siswa. Penelitian ini diteliti oleh (Rauf et al., 2022). Perbedaan terletak pada variabel Y dimana penelitian terdahulu variabel Y berupa kemampuan berpikir kritis sementara dipenelitian ini variabel Y berupa kreativitas belajar, dan persamaan penelitian ini dengan yang penelitian terdahulu terletak pada variabel X berupa *Problem Based Learning*.

Penelitian kelima tentang Penerapan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan model PTK yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model spiral. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Jumlah populasi 16 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini diteliti oleh (Bisri et al., 2021). Perbedaan penelitian pada kondisi pembelajaran dimana penelitian terdahulu dilakukan pada pembelajaran Daring, pada penelitian ini dilakukan pada dengan pembelajaran tatap muka, Kesamaan penelitian ini dengan yang penelitian terdahulu terletak pada variabel X dan Y berupa *Problem Based Learning* dan kreativitas belajar.

Beberapa penelitian yang dipaparkan diatas menunjukan bahwa penelitian yang dilakukan selaras dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan terletak pada variabel peneliti memiliki variabel independen (*Problem Based Learning*) dan variabel dependen (kreativitas belajar), metode peneliti menggunakan metode Korelasi statistik dalam penelitian, pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan data berupa angka, dan mata pembelajaran peneliti memilih mata pelajaran pendidikan agama Buddha. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dalam Pendidikan Agama Buddha Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Karya Dharma Bhakti 2 Palembang”** berbeda dan belum ada yang meneliti sebelumnya.

