

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada abad 21 sekarang untuk menghadapi dunia global dengan persaingan yang sangat ketat sumberdaya manusia (SDM) dituntut untuk mempunyai kemampuan yang berkualitas tinggi yang memiliki keahlian. Salah satunya adalah penguasaan teknologi dan informasi. Penguasaan teknologi dan informasi dapat mempermudah manusia dalam melaksanakan aktivitas, tanpa menguasai teknologi maka manusia akan tertinggal oleh zaman. Banyak informasi yang didapat manusia melalui media elektronik maupun media cetak.

Manusia yang memanfaatkan teknologi maka akan menciptakan peluang dalam segala bidang, misalnya dalam dunia pendidikan. contohnya dari pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan adalah ujian nasional tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) melalui tes tulis yang berbasis komputer sehingga akan mempermudah dalam proses penilaian.

Pada abad 21 Penguasaan teknologi sangat penting dan dibutuhkan untuk membantu aktivitas manusia oleh karenanya kualitas sumberdaya manusia harus berkompeten dan berkualitas. Sumberdaya manusia yang berkompeten dan berkualitas dapat dihasilkan dari pendidikan formal maupun non formal dari itu lah tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten dengan pemikiran kreatif atau memiliki tingkat berpikir kreatif yang dapat berguna dalam

semua bidang seperti bidang pendidikan, bidang bisnis maupun bidang yang lainnya (ida bagus putu arnyana, 2006).

Pendidikan formal yaitu pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah dengan terencana serta mempunyai struktur yang jelas seperti pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertaman (SMP), maupun sekolah menengah atas (SMA) sedangkan pendidikan non formal yaitu jalur pendidikan yang diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang seperti berbagai macam khursus.

Tingkat berpikir yang sekarang dihasilkan melalui pendidikan formal hanya menghasilkan tingkat pemikiran dasar tanpa memaksimalkan serta mengembangkan pemikiran tingkat tinggi. Pada hakikatnya pemikiran tingkat tinggi sangat dibutuhkan untuk mengasah perkembangan mental dan perubahan pola pikir peserta didik sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna (Purnamaningrum, A., & Probosari, R. M, 2012)

Proses pembelajaran yang menghasilkan pemikiran tingkat tinggi dibedakan menjadi dua yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis dalah proses berstruktur yang melibatkan pendapat/ide pemikiran manusia sedangkan berpikir kreatif adalah pengembangan pendapat/ide pemikiran. Berpikir kreatif salah satu pemikiran tingkat tinggi yang kurang dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga kurang mengasah kemampuan berpikir peserta didik.

Pada pendidikan formal proses pembelajaran kurang mengembangkan pemikiran kreatif. Tenaga pendidik yang melakukan proses pembelajaran kurang mengembangkan potensi berpikir yang dimiliki peserta didik terutama berpikir

kreatif. Pada tenaga pendidik yang melakukan proses pembelajaran pada umumnya kurang mengetahui bagaimana cara pengembangan berpikir kreatif serta indikator pencapaian kemampuan berpikir kreatif, melalui model pembelajaran seorang tenaga pendidik dapat menggali kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yakni model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran satu arah yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik. Pada model pembelajaran konvensional peserta didik cenderung bosan pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga pada akhirnya peserta didik cenderung untuk malas berpikir pada saat proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang berbasis masalah.

Model *problem based learning* mengajarkan peserta didik untuk menemukan permasalahan yang terdapat pada setiap materi pembelajaran dan mencari penyelesaian permasalahannya sehingga menimbulkan peserta didik untuk berpikir kreatif guna mendapat jawaban yang beragam yang sesuai dengan permasalahan yang muncul dengan tingkatan berpikir kreatif yaitu (1) Kemampuan berpikir lancar. (2) Kemampuan berpikir luwes. (3) Kemampuan berpikir orisinal. (4) Kemampuan berpikir memerinci.

Tidak semua peserta didik mampu untuk membuat pemikiran yang kreatif. Kebanyakan peserta didik hanya berfikir dengan kemampuan dasar dari suatu pemecahan masalah serta terbiasa mendapat pertanyaan yang jawabannya terbatas dan terpaku berdasarkan buku saja. Hal ini mengakibatkan pemikiran peserta

didik malas berfikir untuk mengembangkan kemampuannya dalam menjawab setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh tenaga pendidik.

Pada proses pembelajaran sering sekali peserta didik kurang mengasah kemampuan berfikirnya pada setiap materi pembelajaran sehingga menjadikan mereka hanya dapat menghafal tanpa mengerti apa maksud dari materi tersebut. Sebagian besar hapalan yang peserta didik hapalkan dalam proses pembelajaran adalah bahasa yang terdapat dalam buku bukan dari hasil berfikir mereka yang mudah mereka pahami tentang materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Studi Kasus Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Rengasdengklok)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidikan formal yang ada pada saat ini kurang mengembangkan berpikir kreatif peserta didik
2. Penggunaan model pembelajaran konvensional dapat menimbulkan tingkat berpikir peserta didik rendah dan kurang berkembang dalam mengeksplor materi pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Tingkat pemikiran peserta didik rendah dengan hanya terpaku pada teori yang terdapat pada buku tanpa menambahkan pendapatnya sendiri sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik hanya berdasarkan

teori tanpa mengetahui makna dari proses pembelajaran atau materi pokok pembelajarannya .

### **1.3 Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**

#### **1.3.1 Rumusan masalah**

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *problem based learning* disekolah SMAN 1 Rengasdengklok?
2. Bagaimana tingkat berfikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah di setiap proses pembelajaran?
3. Adakah peningkatan berfikir kreatif peserta didik pada pelajaran ekonomi dengan materi pembelajaran kebutuhan dan kelangkaan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based learning* di kelas X ips 3 dan ips 5 SMAN 1 Rengasdengklok?

#### **3.3.1 Batasan masalah dari penelitian**

Penelitian ini hanya dilakukan pada sekolah SMAN 1 Rengasdengklok kelas X ips 3 dan X ips 5 selama 2 minggu. Penelitian ini juga meneliti kemampuan berfikir kreatif peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi pada sub materi kebutuhan ekonomi dan kelangkaan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berdasarkan metode eksperimen kuasi.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Problem Based learning* di SMAN 1 Rengasdengklok.

2. Untuk meningkatkan tingkat berfikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah di setiap proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran ekonomi dengan materi pembelajaran kebutuhan dan kelangkaan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based learning* di kelas X ips 3 dan ips 5 SMAN 1 Rengasdengklok.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Kegunaan teoritis dalam Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan dan keajegan ilmu bidang pendidikan terutama dalam pembahasan mengenai salah satu model pembelajaran *problem based learning* terhadap meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah. Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini yang bermanfaat bagi guru, peserta didik dan sekolah antara lain:

a. Guru

penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan referensi sebagai salah satu model pembelajaran dalam proses pembelajaran serta menjadikan salah satu model yang akan di kembangkan oleh seorang guru berdasarkan karakteristik setiap kelas.

b. Peserta didik

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadikan salah satu referensi peserta didik untuk meningkatkan berfikir dalam memecahkan masalah baik dalam proses pembelajaran maupun dalam memecahkan masalah di kehidupan masyarakat sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan dengan tepat.

### c. Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadikan salah satu referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui model pembelajaran *problem based learning* serta menjadikan sekolah menghasilkan lulusan yang berkompeten dan mampu bersaing di era globalisasi.

## 1.6 Definisi Operasional

### 1. Penggunaan

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2014: 466) Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.

### 2. Model pembelajaran

Menurut Ngalimun (2014: 27) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Menurut Sa'dun (2013 : 49 ) model pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran, didefinisikan sebagai langkah pembelajaran, dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. *Problem based learning*

Menurut Ngalimun (2014: 89) *promblem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

#### 4. Meningkatkan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2014 : 1470) meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb).

#### 5. Berpikir kreatif

Munandar dalam skripsi (dian utama wati Dian Utama Wati dan Arifin Rahman 2013) memberikan pengertian tentang berpikir kreatif sebagai kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dengan penekanan pada kuantitas, ketepatan penggunaan dan keragaman jawaban, berdasarkan data atau informasi yang tersedia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan berfikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 1 Rengasdengklok adalah penerapan teknik berbasis masalah yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan tingkat kemampuan berfikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMAN 1 Rengasdengklok.