

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bagian penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan diri siswa dalam hal keagamaan, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan dan potensi siswa untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Tertuang dalam Undang-Undang No 2 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Unsur terpenting dalam pendidikan adalah tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan ialah untuk menetapkan arah yang ingin dicapai. Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 Pancasila dalam Hidayat dan Abdillah (2019, hlm. 30), yaitu:

“Tujuan pendidikan ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Dalam Undang-Undang Tahun 2003 Pasal 3 Nomor 12 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu mengembangkan sensualitas, masyarakat yang kompeten, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu tujuan pendidikan di atas adalah dapat mengembangkan potensi kreativitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan pengembangan keterampilan abad 21 yang merupakan fokus utama kurikulum modern. Keterampilan abad 21 mencakup keterampilan akademis tradisional seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta keterampilan yang lebih praktis seperti kreativitas. Dalam pembelajaran abad 21, siswa harus memiliki 4 kompetensi yang disebut 4C yaitu Critical thinking and problem solving (berfikir kritis dan menyelesaikan masalah), Creativity (kreativitas), Communication skills (kemampuan komunikasi), dan Ability to work Collaboratively (kemampuan untuk bekerja sama). Salah satu dari empat kompetensi tersebut berfokus pada kompetensi kreativitas, dimana kreativitas sangat penting agar mampu menjawab tantangan kehidupan modern saat ini dan beradaptasi dengan berbagai tuntutan.

Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Rum ayat 41 yang berbunyi:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ
لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya: *“Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia, Allah menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)”* (QS: Ar-Rum ayat 41).

Dalam ayat Al-Qur’an di atas diketahui bahwa permasalahan lingkungan hidup disebabkan oleh ulah manusia, oleh karena itu manusia sendirilah yang seharusnya memberikan solusi dari masalah kerusakan lingkungan hidup. Salah satu keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan lingkungan alam adalah kemampuan berfikir dan berkreativitas.

Tidak terkecuali dalam lembaga pendidikan, kreativitas perlu dikembangkan karena hal tersebut akan dibutuhkan dalam proses belajar. Tantangan mengenai pengembangan kreativitas dalam lembaga pendidikan yaitu pengetahuan yang dimiliki oleh guru terkait metode dan model pembelajaran serta strategi dan konsep yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa (Lestari & Linda, 2019, hlm. 1).

Kreativitas merupakan cara berpikir untuk menghasilkan gagasan dan ide dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda (Suryana 2017 dalam Rizqi dkk, 2022, hlm. 80). Menurut Puspitasari dalam Purnomo (2019, hlm. 6) berpendapat bahwa kreativitas individu dapat mendorong kreativitas siswa dengan menyelesaikan pembelajaran dengan proyek tertentu. Senada dengan hal tersebut, pendapat Sari dalam Purnomo (2019, hlm. 6) menyatakan bahwa tanggung jawab dalam belajar lebih baik dan dapat memunculkan ide-ide kreatif dalam diri siswa, karena ketika siswa mengerjakan suatu proyek, pekerjaannya jelas berbeda dengan proyek tradisional dan pembelajaran konvensional.

Dari pernyataan di atas, kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa. Guru harus mampu mendorong kreativitas pada siswa karena masing-masing siswa memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Tidak hanya pengetahuan materi saja tetapi kreativitas pun penting untuk dikembangkan agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Terdapat beberapa indikator kreativitas menurut Sitepu dalam Jasmine & Nana (2022, hlm. 2) yakni kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir mandiri, dan kemampuan berpikir detail.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Sumatra 40 Bandung, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran ekonomi berhasil dilaksanakan dengan baik. Saat mengajar guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada semua materi dengan berbantuan media ajar seperti *powerpoint* pada saat menjelaskan materi. Namun,

kondisi belajar kurang menarik. Penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan sehingga memperlambat perkembangan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas X SMA Sumatra 40 Bandung yaitu Ibu Dwini Agustina yang terdapat dalam lampiran B.1, dimana proses pembelajaran tidak interaktif atau pasif, siswa tidak mampu menghasilkan banyak ide, siswa masih ragu dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, rendahnya kemampuan mengeluarkan ide yang berbeda dari orang lain, masih rendahnya kemampuan untuk mengembangkan pemikiran-pemikiran yang tidak umum dan pembelajaran masih perpusat kepada guru.

Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. Oleh karena itu, membutuhkan solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan perbaikan proses pembelajaran khususnya dalam hal meningkatkan kreativitas siswa. Meningkatkan keterampilan abad 21 khususnya kreativitas (*creativity*) memerlukan perangkat ajar yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran dengan berbasis proyek atau model *Project Based Learning* (PJBL). Mahasneh & Alwan dalam Purnomo (2019, hlm. 11) telah membuktikan PJBL dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan lain.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model yang dimana guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok diberi tugas untuk membuat suatu proyek. Faturrahman dalam Manasikana (2022, hlm. 119) mengatakan bahwa model PJBL merupakan model yang menggunakan proyek sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Model *Project Based Learning* (PJBL) menekankan pada kreativitas dan kemampuan siswa berdiskusi

mencari solusi dari masalah dengan menciptakan produk (Yulistiyana dkk dalam Sulistriningsih, 2015, hlm. 96).

Dari penjelasan latar belakang, peneliti melakukan penelitian dengan judul “**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING (PJBL)* TERHADAP KREATIVITAS SISWA (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Sumatra 40 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024)**”

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu menghasilkan banyak gagasan.
2. Siswa masih ragu dalam bertanya dan berpendapat.
3. Siswa tidak mampu mengeluarkan ide yang berbeda dari orang lain.
4. Rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan pemikiran-pemikiran.
5. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam peneliti perlu dibatasi agar pembahasan lebih terarah. Oleh karena itu, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi, namun yang relevan dengan penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Project Based Learning (PJBL)* dan model *Problem Based Learning (PBL)*
2. Pengukuran hanya sebatas mengukur kreativitas siswa.
3. Subjek dibatasi pada siswa kelas X IPA 1 dan X IPA 2 di SMA Sumatra 40 Bandung semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, perumusan masalah yang penulis ambil yaitu:

1. Bagaimana perbedaan kreativitas siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL)?
2. Bagaimana perbedaan kreativitas siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas eksperimen dan model *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas kontrol?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dijelaskan, tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui kreativitas siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL).
2. Mengetahui kreativitas siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas eksperimen sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) dan kelas kontrol sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil pada penelitian ini akan menambah pemahaman terkait penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) serta memperoleh gambaran tentang kreativitas siswa sesuai dengan yang diharapkan.

2. Manfaat dalam segi kebijakan

Manfaat penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) adalah fokus pada proses belajar siswa, proses belajar berpusat kepada siswa, dan guru hanya berperan sebagai pendukung dan motivator dalam kegiatan belajar.

3. Manfaat praktis

a) Manfaat untuk siswa

Diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang relevan dan hasilnya dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran ekonomi.

b) Manfaat untuk guru

Bagi guru, Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi acuan dan evaluasi dalam proses pembelajaran, karena dari hasil penelitian ini akan terlihat efektif tidaknya model PJBL terhadap kreativitas siswa.

4. Manfaat bagi peneliti dan peneliti selanjutnya.

a) Manfaat bagi peneliti

Sebagai medoman untuk menambah pengetahuan dan memperluas pemahaman serta pengalaman sebagai seorang calon pendidik yang akan terjun ke lapangan.

b) Manfaat untuk peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi acuan atau rekomendasi teoritis bagi peneneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan menghindari kesalahpahaman. Beberapa istilah atau definisi oprasional dalam penelitian yaitu:

a. Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model *Project Based Learning* (PJBL) adalah model yang menggunakan proyek sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Fathurrohman dalam manasikana, 2016, hlm. 119).

b. Kreativitas

Kreativitas adalah cara berfikir untuk menghasilkan gagasan dan ide (Suryana, 2017, hlm. 15).

Berdasarkan uraian diatas, dapat dinyatakan bahwa pengertian dari judul skripsi pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL) terhadap kreativitas siswa adalah model *Project Based Learning* (PJBL) yang dalam kegiatannya berbasis proyek dengan siswa membuat suatu keterampilan yang akan menghasilkan suatu barang atau produk dilakukan secara berkelompok. Kreativitas siswa yang di ukur dari ide- ide, pemikiran dan gagasan-gagasan yang dihasilkan oleh siswa dengan mnciptakan sesuatu yang baru atau berbeda.

G. Sistematika Skripsi

Sistem penulisan skripsi yang menguraikan isi setiap bab, urutan penulisan dan hubungan antara bab satu dengan bab-bab lainnya sehingga tercipta kerangka skripsi yang utuh, antara lain:

1. BAB I (Pendahuluan)

Bertujuan memperkenalkan kepada pembaca bagaimana pembahasan masalah dalam penelitian ini. Fokus dalam pendahuluan ialah menjelaskan masalah penelitian.

2. BAB II (Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran)

Mencakup penjelasan yang berfokus pada temuan teoritis, konseptual, dan peraturan yang dibuktikan dengan temuan penelitian sebelumnya yang sama dengan permasalahan penelitian ini.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Memberikan penjelasan secara rinci dan sistematis mengenai proses dan metode untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan.

4. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)

Menyampaikan dua isi utama yaitu hasil penelitian yang sudah melalui proses analisis data dalam berbagai bentuk dalam rangka merumuskan masalah penelitian dan membahas hasil penelitian yang akan menjawab rumusan masalah yang telah diajukan.

5. BAB V (Kesimpulan dan Saran)

Kesimpulan adalah penjelasan yang memberikan interpretasi serta makna dari hasil penelitian. Saran diberikaan kepada pengambil kebijakan dan peneliti selanjutnya yang ingin lebih lanjut melakukan penelitian dengan judul yang sama sekaligus sebagai pemecah masalah di lapangan.