

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu peran yang penting dalam suatu negara. Di Indonesia, pendidikan diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam Sjamsulbachri (2019, hlm. 25) yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan 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.

Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara dalam Eka Yuniarti (2017, hlm. 246) mendefinisikan bahwa arti Pendidikan: “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam didalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia.

Sementara itu menurut Permendikbud No. 20 Tahun 2016 dalam Chairunnisa, dkk (2020, hlm. 54) menyebutkan bahwa proses pendidikan yaitu pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menantang, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Pendidikan di dapat jika kita melaksanakan rangkaian proses yang disebut belajar. Menurut Witherington dalam Sjamsulbachri (2019, hlm. 79) “Belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan sikap, dan kebiasaan kepribadian atau sesuatu”.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus senantiasa aktif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi agar dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas tinggi, kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter.

Akan tetapi, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah menemui berbagai kendala dari pencapaian hasil belajar peserta didik. Kenyataan di sekolah pada saat ini, masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga guru lebih mendominasi pembelajaran. Tentunya pembelajaran tersebut yang dilakukan oleh para guru di sekolah kurang tepat, karena pembelajaran yang berpusat pada guru akan membatasi siswa dalam perkembangan berpikirnya, termasuk kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran harus mampu menerapkan model pembelajaran yang variatif dan tidak monoton kepada peserta didik sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Kehidupan manusia di abad 21 dicirikan dengan cepatnya arus perubahan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin hari semakin canggih menyesuaikan mobilitas dan kebutuhan manusia. Keterampilan yang perlu dikembangkan oleh peserta didik dibagi menjadi dua macam yaitu keterampilan berpikir tingkat *tinggi (higher order thinking)* dan keterampilan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking*). Ciri utama berpikir tingkat tinggi adalah mampu berpikir kritis dan mampu berpikir kreatif (Sutrio dkk. 2018). Berpikir kreatif diperoleh dari kebiasaan yang dapat diperoleh peserta didik dengan menemukan dan menggunakan ide-ide baru yang tidak biasa namun masih rasional dalam mengikuti pembelajaran (Gumawan dkk, 2017). Berpikir kreatif tentu melibatkan kreativitas yang merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang baru ataupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, yang berguna, serta dapat dimengerti (Ekasari dkk, 2016).

Kegiatan pembelajaran di kelas seringkali berjalan satu arah Dimana peserta didik hanya mendengarkan guru memaparkan materi, karena itu peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran dan kurang menyimak materi yang telah disampaikan oleh guru, hal tersebut mempengaruhi pula pada hasil belajar

siswa. Berikut data observasi awal pada kelas XI MPLB SMK Bina Wisata Lembang.

Tabel 1. 1
Data Nilai Sumatif Siswa Kelas XI MPLB Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa Keseluruhan	Nilai KKTP	Rata-rata Nilai
	Memenuhi KKTP	Belum Memenuhi KKTP			
XI MPLB 1	17	18	35	77	77
XI MPLB 3	16	20	36	77	72,83

Sumber: Daftar Nilai Sumatif Kelas XI MPLB Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Bina Wisata Lembang Tahun Ajaran 2023/2024 (Data Diolah)

Berdasarkan hasil observasi (Lampiran A.1) dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran projek kreatif dan kewirausahaan (Lampiran A.2) di SMK Bina Wisata Lembang mengatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah yang hanya berfokus pada guru dan siswa diarahkan menyimak materi yang dijelaskan. Hal tersebut terjadi karena guru tidak memaksimalkan keterlibatan agar siswa lebih kreatif. Akibatnya siswa kurang diberi kesempatan untuk memikirkan dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki dan akhirnya berdampak pada proses pembelajaran yang monoton serta rendahnya berpikir kreatif siswa.

Sampai saat ini sudah banyak diperkenalkan model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif. Tetapi, hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga memicu lemahnya pengembangan kemampuan berpikir siswa sehingga kurang dalam mendukung usaha pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Di sinilah timbul ide penulis untuk melakukan penelitian dengan penerapan pembelajaran yang akan membantu meningkatkan keefektifan belajar, Dimana meningkatkan interaksi yang terjadi pada siswa dan dapat

meningkatkan berpikir kreatif siswa, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang mengarahkan kepada siswa bentuk iuran dari ilmu yang dipelajari dalam bentuk produk. Sehingga dengan ini siswa akan terangsang untuk berpikir kreatif dan mengolah ilmu untuk memperoleh berbagai informasi dari produk yang akan mereka ciptakan.

Menurut Natty, dkk (2019, hlm. 1083) mengatakan bahwa “Penyebab dari rendahnya kreativitas peserta didik disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang maksimal, karena masih fokus kepada penyampaian guru (*Teacher Centered*) siswa hanya menyimak penjelasan dari guru dan siswa belum berani mengungkapkan gagasan, dan penyebab lainnya rasa ingin tahu siswa pun tidak muncul saat proses pembelajaran sedang berlangsung karena siswa hanya menyimak akhirnya kreativitas siswa tidak muncul”. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai dalam pembelajaran dapat memicu cara berpikir kreatif siswa menjadi rendah.

Untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan, banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya mencoba suatu model pembelajaran yang baru dengan menggali keterampilan analisis siswa secara optimal sehingga siswa dapat menghubungkan dan menyimpulkan konsep materi dengan fenomena di lingkungan sekitar. Model pembelajaran yang diharapkan tepat dan sesuai untuk mengarah pada hal-hal tersebut yaitu *Project Based Learning* (Model Pembelajaran Berbasis Proyek).

Sebagaimana yang diungkapkan Stripling dalam Wicaksana (2022, hlm. 472) salah satu karakteristik model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yaitu menggunakan kemampuan berpikir kreatif, kritis dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan dan menghasilkan produk. Menurut Sultana dan Sajida dalam Arief, dkk (2022, hlm. 125) “*Project Based Learning* diyakini dapat meningkatkan kreativitas siswa, Kerjasama, minat dan motivasi melalui proyek”.

Sehingga dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi siswa,

dan dapat mendorong pengembangan keterampilan kreatif, kewirausahaan, kolaborasi, dan presentasi yang sangat penting untuk sukses dalam bidang ini.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini ke dalam skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA”. (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI MPLB 3 di SMK Bina Wisata Lembang Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah yang dikemukakan penulis sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran masih diterapkan metode ceramah yang bersifat satu arah sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.
2. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa terbilang kurang kreatif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya kepercayaan diri pada siswa.

C. Batasan Masalah

Peneliti memberikan Batasan masalah untuk mempersempit ruang lingkup penelitian disebabkan mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti dan banyaknya masalah yang ada sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu projek kreatif dan kewirausahaan.
2. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).
3. Penelitian ini dilakukan di SMK Bina Wisata Lembang kelas XI MPLB 3 Tahun ajaran 2023/2024.
4. Penelitian ini terbatas yaitu pada hasil belajar kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh beberapa pokok masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini. pokok-pokok masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada kelas Eksperimen?
2. Adakah perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) pada kelas kontrol?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas Eksperimen?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas Eksperimen.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini yaitu berupa manfaat teoritis, manfaat segi kebijakan, dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan suatu kontribusi berupa pengetahuan yang telah diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti dimasa yang akan datang sebagai referensi.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Penelitian ini memberikan arahan kebijakan untuk mengembangkan pendidikan bagi sekolah dalam penerapan pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan langsung oleh siswa adalah berpikir kreatif siswa dalam mempelajari mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang lebih menarik semangat siswa untuk belajar. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan siswa memiliki nilai yang mencapai nilai yang tinggi di mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mengetahui kemampuan melaksanakan pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga murid tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar di kelas dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengambil manfaat dengan adanya meningkatkan kemampuan siswa dan dapat dijadikan rujukan dalam mengambil keputusan dalam sebuah proses belajar mengajar di masa yang akan datang.

d. Bagi FKIP Universitas Pasundan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian dan referensi ilmiah di bidang pendidikan bagi Mahasiswa Universitas Pasundan pada umumnya serta Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada khususnya. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai data penelitian untuk penelitian selanjutnya dengan masalah yang sama.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mempraktekan serta mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015, hlm. 1045) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang”. Sejalan dengan pendapat Yosin, (2012, hlm. 1) “Pengaruh merupakan suatu daya yang timbul dari sesuatu, baik itu benda maupun orang ataupun segala sesuatu yang ada sehingga mempengaruhi apa yang ada di sekitarnya”.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 133) “Pembelajaran Berbasis Proyek adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan”.

3. Berpikir Kreatif

Menurut Sulaeman dalam Sari, dkk (2019, hlm.125) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang atau berpikir untuk menghasilkan hal baru bagi dirinya.

Berdasarkan definisi operasional di atas, yang dimaksud dengan “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI MPLB 3 di SMK Bina Wisata Lembang Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024) pada penelitian ini adalah suatu upaya meningkatkan kualitas dan keterampilan siswa dalam mempertimbangkan berbagai pemikiran juga alasan mengenai masalah yang diberikan pada saat pembelajaran, hal tersebut dilakukan melalui tindakan yang tepat yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dengan kejadian sebenarnya di dunia nyata dan

berkarakter bebas untuk disempurnakan oleh siswa agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan berperan aktif di kelas.

H. Sistematika Skripsi

Bagian ini menggambarkan kandungan pada setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka untuk skripsi. Sistematika penulisan skripsi ini sesuai dengan Tim KTI Unpas (2024, hlm. 27-38). Bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini membahas mengenai deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai metode penelitian yang menjelaskan rencana dan prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan. Desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan Teknik pengukuran, uji coba instrumen dan Teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang dimana simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Kesimpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.