

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 mencakup berbagai pendekatan, strategi, dan teknologi yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan masa depan yang terus berkembang. I Wayan (2019, hlm 29) “Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik”. Syamina dkk (2021, hlm 206) menjelaskan tentang kriteria pembelajaran abad ke 21 sebagai berikut:

Pembelajaran di abad 21 adalah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan tentang prosedur yang memiliki ciri untuk meningkatkan intelektual, moral, dan meningkatkan kemampuan yang beragam termasuk kemampuan bertanya, kemampuan kreativitas, pemahaman kemampuan berkreasi, pemecahan masalah, dan penguasaan standar dalam memperoleh pengetahuan melalui sarana pendidik.

Dalam menghadapi beragam pandangan yang telah diungkapkan, guru harus menunjukkan komitmen yang kuat terhadap tanggung jawab profesionalnya serta menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam menjalankan tugas-tugasnya. Salah satu tugas profesional guru adalah mengajar. Menurut Philips (Halimah & Marwati, 2022, hlm 2), mengajar sebagai tindakan kreatif sehari-hari, yang dibangun dari repertoar keterampilan, pengetahuan, dan pelatihan-pelatihan yang diikutinya secara berkelanjutan, ditambah dari apa yang guru amati tentang siswa dan interaksinya dengan keluarga siswa. Hal ini didasari sesuai dengan Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal (1) tentang pendidikan berisi bahwa “Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa”. Dalam usaha menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, penting bagi para guru untuk menyadari bahwa konsep pembelajaran di abad ke-21 memiliki banyak sudut pandang.

Secara keseluruhan, mayoritas pemahaman tentang pembelajaran di abad ke-21 menekankan bahwa pentingnya guru memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan kesuksesan dalam masyarakat global yang beragam dan sangat tergantung pada teknologi. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dalam mengatasi tantangan tersebut, peran utama guru adalah menjadi fasilitator yang membantu siswa menemukan minat mereka dalam pembelajaran serta memberikan motivasi agar mereka dapat mengembangkan potensi untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 dan masa depannya. Salah satu langkah yang bisa diambil oleh guru saat ini adalah kemampuan untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif sehingga dapat memberikan sikap tanggung jawab siswa dan aktif dalam proses belajar mereka.

Isti'adah (2020, hlm 7) mengatakan, "Belajar adalah kunci paling utama dari setiap usaha pendidikan ... Belajar sebagai suatu proses dan belajar hamper selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kependidikan." Menurut Mulyasa dalam Hikmah (2018) "Tugas guru dalam kegiatan pembelajaran, adalah memberikan kemudahan belajar melalui motivasi dan bimbingan untuk mencapai tujuan. Guru sebagai penanggungjawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar." Guru harus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pentingnya kreativitas siswa ini ditekankan oleh Piaget dalam Anwar & Rasool (2012) yang mengatakan bahwa tujuan yang paling penting dalam pendidikan adalah bukan pada bagaimana menciptakan generasi yang sama dengan saat sekarang, akan tetapi bagaimana menciptakan generasi yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menjadi orang yang kreatif.

Wicaksono dkk (2023, hlm 243) Kreativitas merupakan aspek krusial dalam dunia pendidikan dan kehidupan modern. Individu dan organisasi yang kreatif sangat dibutuhkan untuk menghadapi perubahan lingkungan yang berkelanjutan. Pada dasarnya, setiap siswa memiliki potensi kreatif yang ditandai dengan karakteristik seperti rasa ingin tahu yang besar, kecenderungan untuk bertanya, imajinasi yang kuat, dan keberanian dalam menghadapi risiko. Isnainah dalam Wicaksono 2023 menyatakan bahwa dalam lingkungan pendidikan, semua siswa diharapkan memiliki keterampilan kreativitas, namun hal ini dianggap sebagai kemampuan alami yang tidak dimiliki kebanyakan orang. Namun pada kenyataannya, setiap orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif, walaupun dalam tingkatan yang berbeda-beda.

Hikmah dan Agustin (2018, hlm 3) menyatakan bahwa “Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berdasarkan informasi yang tersedia untuk menghasilkan ide baru dengan menggabungkan ide yang telah ada.” Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Jayanto (2017, hlm 254) mengatakan, “Kemampuan berpikir kreatif diperlukan siswa agar dapat mengungkapkan banyak ide-ide dalam penyelesaian masalah”. Kemampuan ini membantu siswa untuk mengembangkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara-cara inovatif, dan berpikir di luar batasan-batasan konvensional. Namun, seringkali metode pembelajaran tradisional kurang mampu mendorong perkembangan kemampuan ini. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang, salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Nasional Bandung yang masih menggunakan model pembelajaran ceramah bervariasi sehingga kurang mampu mengembangkan potensi berpikir kreatif siswa sehingga pembelajaran menjadi terkesan monoton. Hal ini terjadi karena belum optimalnya metode pembelajaran yang dilakukan di kelas. Siswa lebih terbiasa menghafal konsep atau materi sehingga pada saat guru memberikan pertanyaan lisan maupun tulisan, siswa belum dapat memberikan pemahaman dan bahasanya sendiri. Dalam proses

pembelajaran, siswamasih terpaksa pada buku teks dan belum dapat mengembangkan ide maupun gagasan mereka dalam menyelesaikan soal atau masalah yang diberikan oleh guru.

Permasalahan yang terjadi di SMA Nasional Bandung cenderung di dominasi oleh peran guru dengan urutan ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga siswa cenderung tidak bisa memahami dan menangkap materi sesuai dengan pemahamannya. Hal ini dapat membatasi kemampuan siswa dalam mencoba hal baru dan mengemukakan ide-ide kreatif. Menurut Rahmat dalam Putri, dkk (2023, hlm 131) mengungkapkan bahwa “kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif”

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama di era abad ke-21. Hal ini disebabkan oleh fokus model PJBL pada pengembangan kreativitas baik dari guru maupun siswa. Halimah & Marwati (2022, hlm 17) Melalui PJBL yang diterapkan dengan benar, guru dapat mengajarkan kecakapan yang harus dimiliki siswa untuk kehidupan abad 21, yang meliputi 4C (*communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*). Kono (2016, hlm 28-38) *Project Based Learning* (PJBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas konsep pembelajaran sesuai dengan masalah yang dihadapi ketika itu. Rafik dkk (2022, hlm 80) Model PJBL dapat dilakukan dengan cara merangkum beberapa ide pembelajaran. Lalu ide-ide tersebut diimplementasikan dengan membuat atau menciptakan suatu proyek. Wulandari dkk (2019, hlm 47) Adapun komponen yang ada dalam model pembelajaran ini, yakni menentukan pertanyaan dasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitoring kemajuan proyek, menyajikan hasil, dan evaluasi.

Sjamsulbachri, A (2019, hlm 133) “Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan”. Faturrohman, M, (2015, hlm 123) menyatakan bahwa “Penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat mendorong

tumbuhnya kreativitas pada siswa siswa.” Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lulu Fauziah (2015, hlm 64) yaitu model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dapat mencapai nilai ketuntasan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga mengaplikasikannya dalam situasi nyata, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh PJBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJBL dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa, karena dapat mendorong ide-ide dan keterampilan dalam berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, tidak hanya teori yang didapat oleh siswa tetapi juga siswa dapat mengaplikasikannya secara langsung di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menentukan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Nasional Bandung.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu:

1. Metode ceramah belum dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa.
2. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang belum optimal.
3. Aktivitas dan kreatifitas siswa terhadap pembelajaran di kelas masih rendah.

C. Batasan Masalah

1. Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* di kelas XI SMA Nasional Bandung.
2. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada mata pelajaran Ekonomi.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Nasional Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperiment pada mata Pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas XI SMA Nasional Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Model *Discovery Learning* di kelas XI SMA Nasional Bandung?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yang menggunakan *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas control yang menggunakan *Discovery Learning*?
4. Apakah terdapat pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) pada kelas eksperimen dan Model *Discovery Learning* pada kelas kontrol di kelas XI SMA Nasional Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperiment pada mata Pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) di kelas XI SMA Nasional Bandung.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model *Discovery Learning* di kelas XI SMA Nasional Bandung.
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yang menggunakan *Project Based Learning* (PJBL) dengan kelas control yang menggunakan *Discovery Learning*.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) pada kelas eksperimen dan Model *Discovery Learning* pada kelas kontrol di kelas XI SMA Nasional Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pemahaman mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* serta memberikan gambaran terhadap pengembangan teori pembelajaran terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Kebijakan

Manfaat dari model pembelajaran PJBL ini untuk mendorong siswa secara aktif dalam upaya implementasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran PJBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Serta mendapatkan pengalaman dan wawasan dengan cara mengaplikasikan teori yang telah diperoleh.
- b. Bagi siswa, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui model pembelajaran PJBL dalam pembelajaran ekonomi. Serta memberikan suasana pembelajaran yang variative sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.
- c. Bagi guru, untuk memberikan informasi atau masukan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Memotivasi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran PJBL.
- d. Bagi sekolah, untuk memberikan masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga meningkatkan sumberdaya Pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas.

G. Definisi Operasional

Dalam upaya untuk menghindari kesalahan pdalam penafsiran judul skripsi dan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian, penulisan ini akan mendefinisikan dengan jelas variable-variabel yang relevan sebagai berikut:

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015, hlm 1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut Yosin (2012, hlm 1) menyatakan bahwa Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.

2. *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Sjamsulbachri, A (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

Jayanto (2017, hlm 254) mengatakan, “Kemampuan berpikir kreatif diperlukan siswa agar dapat mengungkapkan banyak ide-ide dalam penyelesaian masalah”. Utami Munandar (2014, hlm. 31) menekankan pentingnya pengembangan kreativitas sejak dini dan mengidentifikasi empat aspek kreativitas: kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi.

Berdasarkan definisi operasional di atas menunjukkan pengaruh, *Project Based Learning* (PJBL), dan berpikir kreatif dalam konteks pendidikan. Pengaruh dapat dianggap sebagai daya yang mempengaruhi perubahan dalam individu dan lingkungan sekitarnya, termasuk dalam konteks pendidikan. Model *Project Based Learning* berfungsi sebagai metode yang memanfaatkan pengaruh dari kegiatan proyek untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti meningkatkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Salah satu tujuan utama dari PJBL adalah untuk mendorong siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide inovatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, pengaruh PJBL dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memperkuat dan memperluas

kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga membantu mereka menghadapi tantangan dan memecahkan masalah secara lebih efektif.

H. Sistematika Skripsi

Pada penulisan sistem skripsi ini peneliti menurut Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) (2023, hlm. 37) menuliskan sistematis Skripsi sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan membahas mengenai permasalahan awal penelitian dalam suatu penelitian

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisikan mengenai teori yang dikemukakan oleh ahli mengenai aturan, konsep serta kebijakan yang serta dukungan dari penelitian sebelumnya sejalan dengan masalah yang sedang diteliti.

3. BAB III Metode Penelitian

Dalam BAB III ini dikemukakan mengenai metode pengumpulan data, pengolahan data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam BAB IV ini dikemukakan mengenai pembahasan hasil dari metode penelitian dan hasil penelitian.

5. BAB V Simpulan dan Saran

BAB V ini dikemukakan mengenai kesimpulan dari penelitian disertakan saran.