

BAB 1

PENDAHULUAN

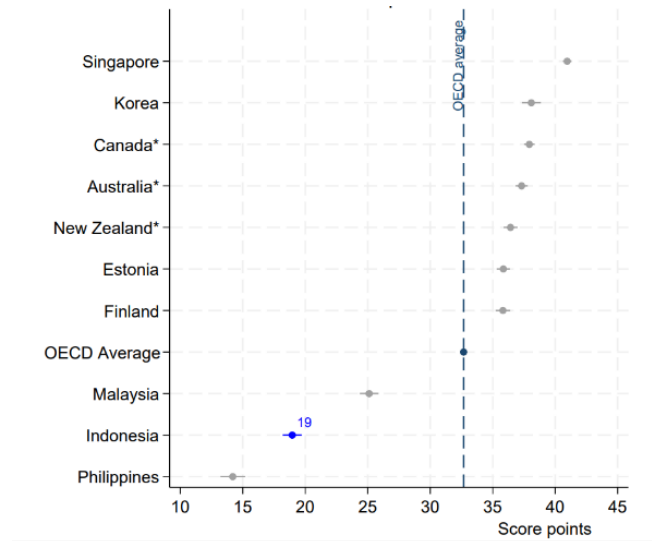
A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses utama dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan maksimal. Peserta didik tidak sekedar memperoleh informasi, melainkan diarahkan untuk memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai konteks. Menurut Maulana Akbar (2022, hlm. 20) mengatakan “Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa lebih memahami teori pembelajaran”. Pembelajaran harus dirancang secara efektif agar mampu meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggul untuk siap menghadapi tantangan global.

Pendidikan era pembelajaran abad ke-21 telah mengalami perubahan yang signifikan seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Pembelajaran abad 21 berfokus pada 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*). Raihana (2023, hlm. 16) mengatakan “Penerapan 4C dapat melatih siswa untuk menyikapi tantangan di masa yang akan datang”. Oleh sebab itu, pembelajaran modern harus mempersiapkan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan yang ada untuk siswa. Menurut Sani dalam Dwijayanti (2021, hlm. 333) menyatakan “Salah satu yang mendukung pembelajaran abad 21 yaitu penerapan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)”. Dalam taksonomi bloom, HOTS mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi. Penerapan HOTS membantu siswa untuk berpikir lebih mendalam, memecahkan masalah secara mandiri, serta mampu mengembangkan solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi.

Salah satu aspek penting dalam berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi, bereksperimen, serta mengembangkan imajinasi mereka agar memiliki kemampuan menyesuaikan diri terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Sugandi dalam Noni (2024, hlm. 747) mengatakan “Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan berpikir kreatif.” Kemampuan berpikir kreatif

memungkinkan suatu individu untuk mengambil keputusan yang tepat, mengembangkan solusi inovatif dan kreatif, serta beradaptasi dengan perubahan lingkungan yang kompleks. Kemampuan berpikir kreatif di era modern tidak hanya seni dan *design*, melainkan juga relevan dalam banyak bidang, termasuk pengetahuan akademik.



Gambar 1. 1
Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 menyatakan bahwa Indonesia memperoleh skor rata-rata 19 dari 60 poin. Jauh dibawah rata-rata OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) yang mencapai 33 poin. Indonesia juga berada pada peringkat 68 dari 72 negara yang terdaftar dalam PISA. Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Hanya 31% siswa di Indonesia yang mencapai tingkat kemahiran dasar dalam berpikir kreatif (Level 3), jauh dibawah rata-rata OECD yakni sebesar 78%. Selain itu, hanya 5% siswa di Indonesia yang menjadi top performer dalam berpikir kreatif, dibandingkan dengan rata-rata OECD yang sebesar 27%. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih jauh tertinggal, sehingga untuk mencapai standar internasional masih harus ditingkatkan.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif di Indonesia dapat menggambarkan permasalahan yang lebih kompleks dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran abad 21 yang diperlukan di era *modern* ini, maka para penggerak harus mampu

mencapai perubahan yang lebih luas dan berkelanjutan, termasuk kebutuhan dalam pendekatan pembelajaran yang menekankan pada berpikir kreatif siswa. Meskipun kurikulum saat ini memberikan keleluasaan yang lebih besar, tantangan utama tetap terletak pada pengeimplementasiannya di lapangan. Menurut Bara dalam Lestari (2023, hlm. 18) menyatakan “Kemampuan berpikir kreatif berperan penting dalam menemukan solusi inovatif, mendorong siswa agar mengembangkan imajinasi dan berani berinovasi sebagai langkah strategis dalam membangun generasi yang tangguh dalam menyikapi tantangan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik”. Upaya bersama dari berbagai pihak tentunya diperlukan untuk mencapai kemampuan berpikir kreatif yang baik. Salah satunya yaitu upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas.

Tabel 1. 1
Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

KELAS	JUMLAH SISWA	KATEGORI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE (%)
X-1	38	Sangat Baik (A)	8	21.05%
		Baik (B)	8	21.05%
		Cukup (C)	10	26.32%
		Kurang (D)	12	31.58%
X-2	37	Sangat Baik (A)	5	13.16%
		Baik (B)	6	15.79%
		Cukup (C)	10	26.32%
		Kurang (D)	16	44.74%

Sumber: Data Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Hasil observasi pada siswa kelas X-1 dan X-2 di SMA Nasional Bandung menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang (D), yaitu sebesar 26.32% untuk kelas X-1 dan 44.74%, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa rendah. Hal tersebut juga dapat dilihat pada proses belajar siswa didalam kelas. Banyak siswa yang hanya

mengandalkan hafalan tanpa mencoba memahami atau menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan, siswa cenderung menjawab soal dengan jawaban yang sangat dasar atau sesuai dengan materi yang sudah diajarkan tanpa berpikir untuk memberikan solusi baru. Siswa juga enggan untuk mengajukan pertanyaan atau ide-ide baru, merasa ragu untuk mencoba memecahkan masalah, dan lebih mengikuti intruksi yang sudah ada tanpa ada upaya untuk bereksperimen dengan cara baru. Selain itu, guru juga hanya memberikan tugas mencatat saja, sehingga siswa sering kali merasa bosan.

Permasalahan tersebut tentunya guru bertanggungjawab atas kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan Teori Konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Jean Piaget menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Siswa membutuhkan lingkungan yang memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan bereksplorasi secara aktif. Menurut Jean Piaget dalam Udin Bahrudin (2022, hlm. 48) “Pendidikan yang optimal membutuhkan pengalaman belajar yang menantang bagi peserta didik, sehingga menghasilkan pertumbuhan kognitif siswa dalam mengolah informasi”.

Pembelajaran mengolah informasi yang dikembangkan oleh Bruce Joyce juga menekankan pentingnya strategi kognitif dalam memproses informasi. Menurut Bruce Joyce dalam Febrina (2020, hlm. 27) menekankan bahwa siswa perlu dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Sopiansah & Almujab (2019, hlm. 14) peran guru adalah membimbing siswa agar mampu meraih tujuan mereka. Guru lebih berfokus dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran daripada sekadar menyampaikan informasi, Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mencari dan menggali informasi sendiri. Sehingga untuk membantu siswa mengolah informasi dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya, dibutuhkan sebuah pemilihan model pembelajaran yang tepat agar siswa di dalam kelas lebih aktif.

Salah satu upaya yang dapat membantu permasalahan tersebut adalah *Project based learning*, karena mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui proyek yang menantang dan relevan dengan

kehidupan nyata. *Project based learning* memberikan peluang kepada siswa untuk merencanakan, menyelidiki, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif. Sjamsulbachri (2019, hlm. 133) menjelaskan *Project based learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam suatu proyek tertentu dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi dalam aspek pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yamin dkk dalam Ironita (2024, hlm. 32) yang menyatakan “*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam proses belajar mengajar”.

Selain *Project based learning*, media pembelajaran juga dapat membantu untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Canva*. Menurut Melanie Perkins dalam Lembang (2021, hlm. 92) menyatakan bahwa *Canva* merupakan Representasi dalam bentuk ilustrasi melalui *canva* yang menggambarkan suatu ide, materi pembelajaran, yang dirancang untuk mempermudah penyampaian informasi. Menurut Safrida dalam Oktaviani (2020, hlm. 2) “*Canva* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang dapat menunjang pelaksanaan model *project based learning* dalam proses belajar mengajar”. *Canva* memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya untuk menjelaskan urutan materi atau sebagai informasi lainnya yang dapat mendukung model *project based learning*.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Project based learning* Berbantuan *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” yang dilaksanakan di SMA Nasional Bandung pada siswa kelas X.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang penelitian telah menguraikan berbagai macam masalah yang ditemukan, sehingga perlu dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan atau ide baru.
2. Banyak siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami konsep secara mendalam.

3. Siswa cenderung menjawab soal dengan jawaban dasar tanpa solusi inovatif.
4. Minimnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri.
5. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah telah dilakukan pada penelitian ini sehingga dilakukan pembatasan pada masalah untuk mencegah penelitian ini menyimpang atau memperluas subjek. Sehingga masalah penelitian ini dibatasi pada:

- a. Model pembelajaran yang diteliti dibatasi, yaitu *Project based learning* pada kelas eksperimen dan pembelajaran langsung pada kelas kontrol.
- b. Media yang digunakan dibatasi, yaitu *Canva*.
- c. Kemampuan berpikir yang diteliti dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran ekonomi.
- d. Subjek penelitian adalah Siswa kelas X SMA Nasional Bandung Tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project based learning* berbantuan *Canva* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran langsung di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh model *Project based learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project based learning* berbantuan *Canva* di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran langsung di kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui pengaruh model *Project based learning* berbantuan *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari melakukan penelitian ini adalah untuk menjawab semua rumusan masalah yang disajikan di atas. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, studi ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang interaktif, yang memadukan pembelajaran berbasis proyek dengan alat bantu visual untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa melalui implementasi model *Project based learning* berbantuan *Canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan mudah diterapkan untuk membantu siswa memahami materi secara visual dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Kemampuan berpikir kreatif siswa akan terangsang dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari penerapan model *Project based learning* berbantuan *canva*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk dikembangkan dalam kompleks yang lebih luas.

d. Bagi Pembuat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan petunjuk bagi pembuat kebijakan seperti kepala sekolah dan yang lainnya dalam mengambil keputusan. Selain itu, temuan penelitian ini meningkatkan pengetahuan pendidik tentang cara melaksanakan model pembelajaran berbasis proyek.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Menurut Arikunto dalam Fikri (2024) Pengaruh merupakan efek atau dampak dari suatu variable terhadap variable lainnya. Dalam konteks penelitian, pengaruh sering kali menjadi focus utama untuk mengetahui hubungan antar variable atau fenomena yang sedang diteliti.

2. Model *Project based learning*

Menurut Bell dalam Ishayati & Rintayati (2025, hlm. 615) *Project based learning* didasarkan pada teori konstruktivisme dimana pembelajaran terjadi Ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka berdasarkan kehidupan nyata. Menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 131) menjelaskan *Project based learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam suatu proyek tertentu dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.

Dapat disimpulkan *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep dengan menyelesaikan proyek yang bermakna dan menciptakan produk yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Model ini menekankan eksplorasi dan pemecahan masalah sehingga siswa dapat belajar secara aktif. Selain itu, *Project based learning* didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui kejadian yang terjadi di kehidupan nyata.

3. *Canva*

Menurut Melanie Perkins dalam Suharyanto (2022, hlm. 173) *Canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang berfungsi sebagai alat bantu bagi pemula untuk membuat, merancang, dan mengedit berbagai jenis desain secara online. Menurut Hidayatus dalam Ironita (2024, hlm. 328) *Canva* adalah sebuah aplikasi yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan karena dapat digunakan untuk membuat desain yang modern seperti poster, *banner*, *booklet*, brosur, dan yang lainnya, yang berguna untuk proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Canva dapat disimpulkan sebagai sebuah *platform* berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembuatan konten visual yang menarik dan modern. Dalam konteks Pendidikan, *canva* memiliki peran penting dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui desain seperti poster, *banner*, *blooklet*, dan brosur. Dengan kemudahan akses dan fitur yang ditawarkan, *canva* menjadi media yang efektif bagi pendidik dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif,

4. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Torrance dalam Consulted (2024) kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan yang mencakup kemampuan dalam mengidentifikasi kesenjangan atau masalah, menciptakan gagasan-gagasan baru, serta menemukan keterkaitan unik antara ide-ide yang telah ada. Proses ini melibatkan inovasi, fleksibilitas berpikir, kemampuan mengembangkan solusi yang orisinal, efektif, dan relevan untuk diterapkan dalam berbagai situasi.

Rachmatika dalam Hafiza dkk., (2022, hlm. 4682) kemampuan berpikir kreatif adalah proses berpikir kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan suatu masalah, bersikap terbuka terhadap ide-ide, serta mampu memandang situasi dari perspektif yang berbeda. Menurut Semiawan dalam Rahmah Wardani (2021, hlm. 88) kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dengan mengembangkan ide-ide baru serta menghubungkan dan mengidentifikasi lebih dari satu gagasan.

Kemampuan berpikir kreatif disimpulkan sebagai keterampilan untuk menyelesaikan masalah dengan cara mengembangkan ide-ide baru, serta mampu melihat masalah dari berbagai perspektif. Hal ini juga melibatkan kemampuan untuk menghubungkan dan mengidentifikasi gagasan untuk menemukan solusi yang lebih baik.

H. Sistematika Skripsi

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP UNPAS (2022, hlm. 27) prosedur yang digunakan untuk menyusun skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, pembaca akan diperkenalkan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Disini dijelaskan mengapa masalah tersebut penting untuk diteliti, terutama ketika ada perbedaan antara kenyataan dan apa yang diharapkan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca akan lebih memahami tujuan penelitian dan dapat lebih mudah mengikuti isi penelitian selanjutnya.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka pemikiran

Ulasan teoritis berisi penjelasan tentang ide-ide, konsep, aturan, dan kebijakan yang didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya. Para peneliti melakukan studi ini untuk memberikan definisi yang jelas tentang variabel-variabel yang mereka teliti, baik dalam pengertian umum maupun dalam konteks penelitian tersebut. Peneliti juga menyusun kerangka kerja yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang relevan dalam penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian, termasuk desain penelitian, subjek yang terlibat, serta tujuan dari penelitian tersebut. Selain itu, bab ini juga mencakup penjelasan mengenai alat atau instrumen yang digunakan dalam penelitian dan bagaimana proses pengumpulan data dilakukan. Dengan kata lain, bab ini memberikan gambaran yang sistematis tentang langkah-langkah dan teknik yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta bagaimana proses tersebut dilakukan dengan hati-hati untuk memperoleh hasil yang valid dan dapat dipercaya.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas beberapa poin penting, yaitu:

- a. Hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan penyusunan data.
- b. Pembahasan temuan penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan sebelumnya.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bagian ini menjelaskan hasil penelitian dan memberikan saran tentang bagaimana cara memahami hasil analisis tersebut. Saran-saran ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti, pengguna, dan pihak, pihak terkait di masa depan.