

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru, dan dengan lingkungan pendidikannya. Upaya yang dilakukan selama proses pembelajaran dipertimbangkan secara cermat guna mencapai hasil yang diinginkan. Serangkaian tujuan akan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan, serta pengetahuan yang diharapkan diperoleh di akhir proses pembelajaran.

Sejalan dengan amanat yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Fungsi dan Tujuan pendidikan nasional di atas, maka kegiatan pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu menciptakan sebuah luaran berupa wujud inovasi dari hasil kegiatan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Asiri dalam Teguh Prasetyo (2021, hlm 3619) mengatakan “Berpikir kreatif berkaitan erat dengan peningkatan seorang individu dan kecakapan berpikir setiap individu. Melalui berpikir kreatif seorang individu akan memiliki reaksi awal terhadap suatu kondisi yang sedang dihadapi, bahwa kondisi tersebut telah dipastikan adanya suatu masalah yang ingin dan harus di tuntaskan”.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian dari empat kompetensi penting yang harus dikuasai dan di ajarkan dalam kegiatan pembelajaran guna menghadapi tantangan pendidikan abad 21.

Menurut Mardila Anggela (2022, hlm 6834) menyatakan hasil dari riset *Global Creativity Indeks* di tahun 2015 mengumumkan kompetensi berpikir kreatif peserta didik yang ada di Indonesia masih kurang dan menempati peringkat 115 dari 139 negara yang di riset melalui angka indeks sebesar 0,202. Oleh sebab itu, dikatakan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dan tidak termasuk ke dalam ilmu sains. Kemudian pada tahun berikutnya berdasarkan *Global Creativity Indeks (CGI)* pada tahun 2017 mengemukakan dari total negara yang dilakukan riset yaitu 127 negara, Indonesia menempati peringkat ke 87 untuk kategori *keaktivitas global* dengan skor yang diperoleh adalah 30,10 di atas Kamboja yang memperoleh skor 27,05. Hasil yang menunjukkan rendahnya indeks kreatif seorang siswa dipengaruhi oleh ketidakmampuan siswa dalam kemampuan menemukan alternatif penyelesaian untuk memecahkan suatu masalah (Hasanah dalam Icha Duwi Meidha Sari, 2020, hlm 3).

Fakta lapangan menggambarkan keadaan yang serupa dengan riset yang telah dilakukan oleh Prasetyo., dkk dalam Mardila Anggela (2022, hlm 6834) mengatakan seorang siswa belum menerima kegiatan pembelajaran yang mengarahkannya kepada pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Rancangan pembelajaran yang dibuat dan dilaksanakan di sekolah belum melibatkan kegiatan yang dapat melatih dan mengasah kecakapan berpikir kreatif siswa. Semua itu berdampak pada kendala yang dirasakan siswa pada saat ingin menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-harinya. Pernyataan lain mengungkapkan proses kegiatan belajar yang dilaksanakan di setiap sekolah, seorang pendidik yang menggunakan teknik pembelajaran dengan ceramah menganggap teknik tersebut efektif bagi peserta didik guna menguasai materi pembelajaran yang berujung pada pengukuran keberhasilan belajar peserta didik hanya pada aspek pengetahuan (Rasmawan dalam Mardila Anggela, 2022, hlm 6834). Pernyataan Rasmawan terbukti dengan masih banyaknya sekolah yang menerapkan model pembelajaran dengan metode ceramah. Dengan demikian kecakapan dalam berpikir kreatif siswa di Indonesia perlu ditingkatkan.

Wawancara bersama guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih perlu ditingkatkan karena pada saat pembelajaran siswa kurang mampu menyampaikan gagasan yang memiliki unsur kebaharuan atau inovasi di dalamnya. Cara pandang siswa terhadap suatu persoalan masih seragam, kemampuan dalam menjelaskan pendapatnya pun masih sederhana sesuai dengan konteks tanpa adanya pengembangan. Lebih dari itu suatu ide produk atau kerajinan yang dihasilkan sama dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Tahap yang sulit dalam pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah pada tahap penerapan di mana setiap hasil akhir atau produk akhir dalam kegiatan pembelajaran dijadikan sebuah kegiatan usaha dan pembelajaran yang dilaksanakan belum sampai pada tahap tersebut sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal dan membutuhkan tindakan lain agar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara, kemampuans berpikir kreatif siswa belum sepenuhnya terwujud, dan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan belum membantu mereka mengembangkan kapasitas berpikir kreatifnya. Kondisi tersebut merupakan akibat dari minimnya kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menghambat siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Definisi model pembelajaran *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* mendefinisikan model pembelajaran *project based learning* sebagai kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengerjakan tugas-tugas abstrak dan intelektual guna mempelajari isu-isu rumit dengan memperhatikan pemahaman dasar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang mendukung adanya keaktifan siswa melalui aktivitas mencari, menemukan, mengartikan, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dengan cara yang bermakna.

Menurut Damayanti Nababan (2023, hlm 710) mengungkapkan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) adalah pembelajaran autentik, dan

dalam implementasinya akan secara tidak langsung memasukkan unsur konstruksi melalui aktivitas penyelidikan investigasi konstruktif. Pembelajaran PJBL tidak diragukan lagi perbedaannya dengan pembelajaran konvensional. Dengan harapan pembelajaran ini akan melibatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam aktivitas pembelajaran serta membuat siswa dapat menyampaikan gagasan-gagasannya.

Kesimpulannya adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah suatu pendekatan dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan proyek kerja nyata sebagai sarana pemecahan masalah. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mengantarkan siswa pada aktivitas penyelidikan, penerapan, analisis, dan penilaian secara mandiri. Ide-ide inovatif siswa akan tercermin dari proyek yang diselesaikannya. Model pembelajaran berbasis proyek akan tepat dalam melatih serta mengembangkan kapasitas kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa mengembangkan kapasitas kemampuan berpikir kreatifnya. Untuk itu peneliti tertarik mengkaji dan menguji hal tersebut melalui penelitian eksperimen yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 7 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penyampaian masalah di atas, penulis menyimpulkan titik fokus utama pada permasalahan yang diangkat, yaitu:

1. Peserta didik belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang mengarahkannya kepada pengembangan kemampuan berpikir kreatif.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan.
3. Sekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
2. Objek pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).
3. Proyek yang diberlakukan dalam model pembelajaran PJBL adalah Proyek Prakarya.
4. Subyek penelitian adalah siswa XI SMA Pasundan 7 Bandung dengan adanya kelas eksperimen dan kontrol.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang jelas akan mempermudah penelitian, dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model konvensional di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model konvensional di kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan masukan terkait model pembelajaran yang efektif untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Selain mendapatkan pengetahuan, siswa juga dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran yang mendorong pertumbuhan berpikir kreatif mereka melalui latihan pemecahan masalah secara langsung.

- b. Bagi tenaga pengajar

Bagi tenaga pengajar, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah masukan terkait model pembelajaran yang tepat bagi perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta siswa. Di mana pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas melalui pemaparan materi saja namun disertai dengan proyek pemecahan masalah.

- c. Bagi lembaga pendidikan

Manfaat penelitian bagi lembaga pendidikan adalah dapat menjadi sebuah rujukan atau referensi terkait model pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

- d. Bagi peneliti

Manfaat yang diperoleh oleh peneliti adalah pengetahuan tambahan dan pengalaman tentang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Selain itu, dapat memberi pengetahuan tentang bagaimana model pembelajaran *Project based learning* mempengaruhi kapasitas siswa untuk berpikir kreatif.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi sebuah rujukan atau referensi dalam melaksanakan sebuah penelitian yang serupa atau yang saling berkaitan dan penelitian yang bersifat pengembangan.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran makna atau istilah yang berbeda dari penelitian ini serta memudahkan peneliti dalam menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah berikut secara operasional, antara lain:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh merupakan daya yang ada atau muncul dari sesuatu, seperti individu atau benda, yang ikut membentuk karakter, kepercayaan serta perilaku seseorang. Menurut Hugiono dan Poerwantana mengatakan bahwa pengaruh adalah sebuah motivasi atau bujukan yang bersifat membentuk dan berupa sebuah akibat atau efek.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Menurut Zulkifli (2023, hlm 144) mengatakan model pembelajaran adalah bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan merupakan cara penyampaian materi dengan tujuan untuk mencapai target tertentu. Fungsi utamanya adalah untuk menentukan apakah suatu proses belajar mengajar berhasil atau tidak. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan sejalan dengan karakteristik siswa, sumber daya lingkungan, serta tempat pembelajaran berlangsung.

Menurut Amsal Alhayat (2023, hlm 109) dalam karya jurnalnya menyatakan bahwa “model pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menjadikan proyek sebagai sarana bagi siswa untuk memperoleh pemahaman dan mencapai tujuan pembelajarannya”.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Asmara, dkk., dalam Hafiza (2022, hlm 4037-4038) menyatakan “kemampuan berpikir kreatif adalah sebuah cara berpikir dalam rangka memodifikasi serta mengembangkan sebuah gagasan atau pandangan baru guna menyelesaikan suatu permasalahan dengan permasalahan tersebut dari sudut yang berbeda”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan kegiatan praktik kerja nyata dalam tahapan pembelajarannya dengan tujuan menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri serta mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Pemikiran yang kreatif merupakan bagian dari aspek penting pada kehidupan sehari-hari guna menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada di sekitar menggunakan kreatifitas-kreatifitas baru.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Isi skripsi yang termuat adalah sebagai ikut:

- BAB I : Pendahuluan mencakup beberapa elemen penting seperti pembahasan mengenai permasalahan yang melatarbelakangi penelitian, batasan masalah dari permasalahan yang diangkat, perumusan masalah berdasarkan pembahasan pada latar belakang, tujuan dari adanya penelitian, manfaat adanya penelitian, dan susunan penulisan penelitian
- BAB II : Dasar teori pada penelitian terdahulu, kerangka berpikir pada penelitian, model pembelajaran PJBL

dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

- BAB III : Menjelaskan perencanaan serta tahapan yang ditetapkan untuk menjawab rumusan masalah. Meliputi metode penelitian, desain penelitian, objek dan subjek, variabel yang terdapat dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang akan diterapkan, instrumen yang akan digunakan dan diakhiri pemaparan dari teknik analisis data yang akan digunakan.
- BAB IV : Menjelaskan temuan serta pembahasan dari hasil penelitian memuat deskripsi dari objek yang diteliti. Membahas mengenai pengujian dan hasil dari pengujiannya.
- BAB V : Penutup mencakup kesimpulan dari hasil penelitian dan menyatakan rekomendasi dari peneliti.