

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan era globalisasi pada abad 21 ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat dan makin canggih, serta memiliki peran yang makin luas maka dari itu diperlukan guru yang mempunyai karakter kuat. Guru sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah di sekolah-sekolah diuntut untuk menerapkan kompetensi pembelajaran abad 21 baik di sekolah formal maupun informal. Maka dari itu kualitas pendidikan harus di tingkatkan, karena bangsa yang tidak siap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa di pastikan akan tertinggal serta menyebabkan keterbelakangan pendidikan dan ekonomi sebagai tanda dari adanya globalisasi itu sendiri. Menurut Simanjuntak (2019:928), “generasi abad 21 adalah generasi yang hidup di era dimana teknologi sudah berkembang pesat, informasi mudah diakses, serta diberikan berbagai fasilitas yang dibutuhkan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup manusia baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar”. Maka di abad 21 sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan berfikir kreatif (*creative thigking*), berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa dikenal dengan sebutan 4C. Simanjuntak (2019:922), menjelaskan bahwa “keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap siswa guna menghadapi tantangan abad 21”.

Pada kurikulum 2013 dalam Septikasari & Nugraha Frasandy (2018:108), terdapat perubahan terutama pada permendikbud nomor 20 tahun 2016 “perubahan tersebut menjelaskan tentang keterampilan berfikir yang sangat di perlukan oleh anak-anak bangsa”. Oleh karena itu untuk bisa berperan dan mengikuti perubahan pada era globalisasi di abad 21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman salah satunya yaitu berfikir kreatif. Menurut Maulidya (2018:21), “kreatif merupakan salah satu dari 4 kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam

pembelajaran abad 21, serta dalam pencapaian akademik dan kesuksesan bekerja sehari-hari”. Hal ini dirumuskan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Menurut Suratno (Septikasari & Nugraha Frasandy;2018:111), “berfikir kreatif adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri”. Oleh karena itu, kemampuan berfikir kreatif dipandang penting dan harus dimanifestasikan dalam setiap mata pelajaran disekolah termasuk mata pelajaran ekonomi, karena hal ini akan membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba, dan senang bermain serta memungkinkan siswa menghasilkan ide ide yang segar dalam proses belajarnya. Sejalan dengan menurut Lindren (Yamin;2013:928), menjelaskan “berfikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan baru terhadap suatu persoalan”. Sehingga berfikir kreatif erat sekali kaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menuntut peran pendidik untuk mengembangkan keterampilan berfikir kreatif pada siswa dalam pembelajaran di sekolah agar siswa memiliki daya saing untuk bisa masuk perguruan tinggi dan mampu berkompetisi dengan negara lain.

Setelah saya melakukan observasi, masalah yang harus dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu hampir semua siswa (77%) tidak memiliki kemampuan berfikir kreatif pada saat pembelajaran. Hal ini disebabkan kemampuan berfikir kreatif siswa kurang dilatih, karena pada proses pembelajaran hanya dipusatkan pada guru saja dan guru hanya menyampaikan apa yang ada dibuku paket dan kurang mengakomodasi siswanya. Dengan begitu guru tidak memberikan kesempatan untuk siswa mengeksplor materi dari sumber yang lainnya. Sehingga menjadikan siswa belum mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif yang

menjadikan mereka hanya bisa mengingat dan mengulang materi pelajaran serta belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan kemampuan berfikir kreatif siswa rendah atau kurang berkembang. Berdasarkan data global *creativity index* menurut Florida (2015: 17), “yang ditinjau dari segi teknologi, talenta, dan toleransi, Indonesia berada pada ranking 115 dari total 139 negara yang memiliki kemampuan berfikir kreatif”. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kreatif di Indonesia masih tergolong rendah, padahal pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan keterampilan berfikir kreatif kedalam sistem pendidikan. Masalah ini yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Dimana materi pelajaran ekonomi yang cukup banyak dan panjang serta sulit dihafal membuat siswa kesulitan dan bosan akan mata pelajaran ekonomi. Menurut Pratama (2019:3), menyebutkan “dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat siswa menjadi bosan, jenuh, dan cenderung ramai sendiri”. Dimana dalam hal ini siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi di depan kelas karena siswa saling mengobrol dan terdapat beberapa siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran. Maka penggunaan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk bisa meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa agar memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi. Menurut Hamruni (Maria;2012:928) “salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa adalah dengan menggalakkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses belajar”. Dalam pengertian konsep ini masalah atau pertanyaan-pertanyaan digunakan untuk memunculkan “budaya berfikir”(salah satunya berfikir kreatif) pada diri siswa. Selain itu, menurut Munandar (Maulana; 2011: 8) “ada empat indikator keterampilan berfikir kreatif yang dapat dirumuskan sebagai *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi)”. Selaras dengan pendapat Maria (2019:928) “kreatifitas merupakan

bagian dari proses berfikir secara divergent yang mencakup aspek *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality*". Berikut data persentase kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

Tabel 1.1

**Data Persentase Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS
SMA Negeri 7 Tasikmalaya**

No	Kelas	Presentase Indikator yang di ukur			
		Berfikir Lancar	Berfikir Luwes	Berfikir Orisinil	Berfikir Elaborasi
1.	XI IPS 6	23 %	52%	32%	26 %
Kategori		Rendah	Cukup	Rendah	Rendah

Sumber : Hasil Nilai Pra Eksperimen

Berdasarkan hasil Pra-Eksperimen pada tabel 1.1 dalam pembelajaran Ekonomi yang dilakukan Peneliti di kelas XI IPS 6, selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif dan siswa tidak mampu memberikan jawaban yang bervariasi (beragam). Dapat diartikan bahwa siswa yang mampu memberikan keberagaman jawaban merupakan bagian dari berfikir kreatif. Menurut Treffinger (Vendiktama et al., 2016:811), "ciri dari indikator *flexibility* (keluwesan) pada keterampilan berfikir kreatif adalah menghasilkan ide yang bervariasi, logis, relevan, dan berasal dari beberapa sudut pandang yang berbeda". Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa hanya 52 % siswa di kelas XI IPS 6 (34 orang) yang mampu menjawab soal dengan benar dan mampu melaksanakan indikator *flexibility* dalam keterampilan berfikir kreatif, dan termasuk golongan cukup karena siswa cukup mampu untuk memberikan jawaban yang relevan pada materi ketenagakerjaan . Indikator *fluency* diperoleh sebesar 23 % termasuk pada golongan rendah karena hampir semua siswa tidak mampu memunculkan banyak ide pada pertanyaan yang di berikan dan tidak mampu melaksanakan inikator *fluency* dalam keterampilan berfikir kreatif. Indikator *originality* menunjukkan 32 % termasuk golongan rendah karena peseta didik tidak mampu memberikan ide yang unik dan relative sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Indikator *elaboration* sebesar 26 % karena jawaban

siswa kurang memperkaya dan merinci ide pada materi ketenagakerjaan dan digolongkan rendah.

Berdasarkan kesulitan diatas, kemampuan berfikir kreatif siswa tergolong rendah dan semua indikator kurang dari 50%. Menurut Ilyas (2018: 62), “metode pembelajaran mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan karenanya terdapat suatu prinsip yang umum dalam memfungsikan metode yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima siswa”. maka guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Metode pembelajaran tersebut salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran project based learning dan problem based learning. Menurut Caesariani *et all.*, (2018:7), “salah satu model pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran konstruktivisme adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning (PBL)*”, kemudian menurut Sani (2014: 15) “Teori belajar konstruktivisme mendukung model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ini siswa berperan aktif dalam membangun atau mengkontruksi pengetahuannya sendiri dengan mencari berbagai ide untuk menghasilkan suatu produk dan guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam menyelesaikan proyek yang dilakukan”.

Mengingat banyaknya jenis model pembelajaran yang ada, maka dalam usulan penelitian ini akan dibahas dan dibandingkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Project Based Learning*. Karena keduanya mencakup teori konstruktivisme, dimana teori ini menekankan pada proses dan kebebasan siswa dalam menggali serta mencari informasi dan pengetahuannya sendiri dengan upaya mengkontruksi pengalamannya sendiri, serta dalam langkah-langkah penerapannya mencakup 4 indikator berfikir kreatif. Sofyana (2016: 4), “model Pembelajaran berbasis proyek (Pjbl) merupakan adaptasi dari model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Perbedaan utamanya adalah pada *Project Basd Learning* yaitu berupa produk yang harus ditampilkan

sedangkan pada *Problem Based Learning* menekankan pada pemahaman suatu permasalahan dan memunculkan solusi”. Model tersebut dipandang memiliki potensi yang besar dalam proses pembelajaran, yang memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Kedua model pembelajaran tersebut sama-sama dapat memunculkan kemampuan berfikir kreatif siswa, namun belum diketahui mana yang lebih unggul dari keduanya, maka dari itu peneliti ingin mengkomparasikan antara kedua model pembelajaran tersebut. Studi komparasi merupakan penelitian yang membandingkan dua hal berdasarkan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Komparasi Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap berfikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model *project based learning* (PjBL) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1 ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model *problem based learning* (PBL) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2 ?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol ?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Konvensional* (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*) ?
5. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan *Konvensional* (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*) ?

6. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) sesudah perlakuan (*treatment*) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model *project based learning* (PjBL) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) yang digunakan di kelas eksperimen 1.
2. Perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model *problem based learning* (PBL) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) yang digunakan di kelas eksperimen 2.
3. Perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) yang digunakan di kelas kontrol.
4. Perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*).
5. Perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*).
6. Perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dan *problem based learning* (PBL) sesudah perlakuan (*treatment*).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan perbandingan model pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran, serta penelitian ini dapat

memberikan informasi bahwa seorang pendidik harus bisa memberikan inovasi dalam pembelajaran agar mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran .

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah

Memberikan saran kepada pihak sekolah untuk penerapan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

2. Bagi guru atau pendidik

Sebagai informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa.

Diharapkan dapat meningkatkan berfikir kreatif pada siswa, serta meningkatkan pemahamannya mengenai materi yang telah disampaikan khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan ilmu dan pengalaman secara langsung serta mampu mengetahui perbedaan mengenai model pembelajaran yang tepat dan bagaimana adanya perbandingan antara model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya.