

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki oleh peserta didik, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 bertanggung jawab.

Menurut Coleman dan Hammen dalam Utari Sumarno (2013: 245) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang menghasilkan konsep, temuan, seni yang baru. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur yang luas. Berdasarkan pengertian tersebut berpikir kreatif merupakan proses berpikir dengan mencari berbagai ide atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah, dengan menghasilkan gagasan baru atau menggabungkan gagasan-gagasan lama sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik luas.

Terdapat beberapa faktor pendorong kreativitas menurut Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad dalam Yeyen Febrianti, dkk, (2016: 122) diantaranya yaitu kepekaan dalam melihat lingkungan, kebebasan dalam melihat lingkungan, komitmen kuat untuk maju dan berhasil, optimis dan berani mengambil risiko, lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter. Dengan kepekaan dan kebebasan

dalam melihat lingkungan, peserta didik sadar bahwa pengetahuan itu bersifat luas dan mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri agar peserta didik berani berpendapat dan menghasilkan gagasan-gagasan baru dalam menyelesaikan tugas dan dapat memecahkan berbagai masalah yang dihadapinya.

Selain itu faktor guru juga dapat mendorong kreativitas peserta didik, Untuk mendorong tingkah laku kreatif menurut Torrance dikutip Slameto (2015:154) mengemukakan saran-saran tentang apa yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didiknya, diantaranya yaitu hargai pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa, hargailah gagasan-gagasan yang *imaginative* dan kreatif, tunjukan kepada peserta didik bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai, berikanlah kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan di nilai, masukan faktor hubungan sebab akibat di dalam kreativitas. Guru harus memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik agar peserta didik lebih berani dalam mengeluarkan gagasan-gagasan baru hasil pemikirannya, dan guru harus memberikan penguatan terhadap gagasan peserta didik dengan memberikan apresiasi dan nilai terhadap gagasan tersebut dan memberikan pengertian terhadap gagasan yang bersifat *imaginative* atau gagasan yang kurang tepat tanpa mengancam pekerjaannya akan dinilai. Untuk itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik terdorong untuk berpikir kreatif, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian aspek yang meliputi penyajian materi dan segala fasilitas yang terkait sebelum sedang dan sesudah pembelajaran. Joyce and Weil dalam Fathurrohman (2015:30) mendefinisikan

model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat- perangkat pembelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu faktor pendorong kreativitas karena model pembelajaran menentukan bagaimana proses belajar itu berlangsung. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi harus melibatkan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar, untuk itu guru harus bisa menerapkan model pembelajaran dengan lebih bervariasi.

Menurut Slameto (2015:97) “Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan”. Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai pengetahuan saja akan tetapi guru sebagai fasilitator agar peserta didik dapat ikut serta dalam proses belajar secara aktif, dengan begitu peserta didik dapat belajar secara mandiri dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga model pembelajaran yang digunakan tidak cukup hanya dengan cara konvensional. Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan praktik. Dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan guru tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis saja akan tetapi guru harus bisa menumbuhkan kreativitas dan inovasi peserta didik dan bagaimana menerapkannya di lapangan. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti setelah melaksanakan praktik pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Ciawi, dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan guru masih menggunakan model

pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru seperti ceramah, tidak adanya peran aktif peserta didik menyebabkan belajar menjadi cepat jenuh sehingga peserta didik tidak berpikir secara kreatif dalam pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dari hasil observasi yang masih kurang dari KKM, dapat dilihat dari Tabel 1.1 sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Data Rata-rata Nilai Peserta Didik**

No	Kelas XI	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM 75			
					Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas
1	IPA 1	50,5	80	15	25 orang	9 orang	74%	26%
2	IPA 2	60,2	100	20	26 orang	10 orang	72%	28%
3	IPA 3	55,2	90	15	27 orang	10 orang	73%	27%
4	IPA 4	50,5	95	15	27 orang	8 orang	77%	23%
5	IPA 5	45,2	80	10	30 orang	6 orang	83%	17%
6	IPA 6	30,5	75	20	33 orang	2 orang	94%	6%
7	IPA 7	60,2	90	20	29 orang	7 orang	81%	19%
8	IPA 8	55,5	100	20	27 orang	9 orang	75%	25%
Jumlah					221	64	78%	22%

**Sumber: Data Observasi 2019**

Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase pencapaian berpikir kreatif dapat dilihat dari Tabel berikut:

**Tabel 1.2**  
**Data Observasi Indikator Berpikir Kreatif**  
**Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI IPA 6**

No	Indikator Berpikir Kreatif	Persentase Pencapaian
1	Berpikir lancar ( <i>fluency</i> )	38%
2	Berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	42%
3	Berpikir orisinal ( <i>Originality</i> )	35%
4	Berpikir terperinci ( <i>Elaboration</i> )	31%

**Sumber: Data Observasi 2019**

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, maka perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran khususnya melatih kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan Permendikbud No.59 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 untuk SMA/MA dijelaskan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, antara lain: *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Discovery-Inquiry Learning*, *Cooperative Learning*. Dalam penelitian ini penulis memilih salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik untuk dapat mengerjakan suatu proyek. Seperti yang dikemukakan oleh Boss dan Kraus dalam Yunus Abidin (2016:167) mendefinisikan model pembelajaran berbasis proyek sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.

Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ciawi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman tersendiri bagi peneliti untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk dijadikan sebagai modal terjun ke dunia kerja sebagai tenaga pendidik agar proses pembelajaran lebih menarik.

#### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah informasi dan dijadikan referensi bagi tenaga pendidik di sekolah dalam meningkatkan pembelajaran terkait dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

#### c. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif salah satunya yaitu faktor penggunaan model pembelajaran, dengan begitu peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang bermanfaat apabila pada suatu saat akan menulis karya ilmiah dengan topik yang sama.

e. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi agar bisa lebih dikembangkan dalam penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.