

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya pendidikan menjadi suatu proses dimana individu saling berinteraksi dengan berbagai situasi disekitarnya, sehingga setiap individu akan mengamati, memerhatikan, dan memahami hal-hal melalui proses belajar yang dijalani. Pelaksanaan dari pendidikan dimulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi yang senantiasa mengalami pembaharuan supaya layanan pendidikan yang aplikatif dan terbaru dapat terwujud. Pembaharuan yang kini sedang dicanangkan yaitu diterapkannya kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada pendidikan perguruan tinggi. Untuk jenjang pendidikan dasar hingga menengah, penerapan kurikulum ini diterapkan sebagai upaya pengembangan perencanaan Pelajaran yang menerapkan pendekatan diversifikasi yang cocok dengan situasi sekolah, potensi wilayah, serta karakteristik siswa yang bertujuan untuk mengatasi keterlambatan pembelajaran atau *learning loss* akibat keadaan tertentu (Gusti Ayu et al., 2022). Hal ini lah yang membuat sistem pendidikan terus berkembang sebagaimana kebutuhan zaman, kurikulum dibentuk untuk menyesuaikan pembelajaran yang bisa didapatkan oleh siswa. Model pembelajaran pun banyak diciptakan dan digunakan untuk bisa menggapai tujuan yang dibuat oleh kurikulum dengan maksimal, tidak semua model pembelajaran bisa membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, karena setiap model pembelajaran dan penerapannya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam dunia pendidikan terutama pada lingkungan sekolah, kemampuan kreativitas dianggap sebagai indikator bahwa siswa telah mengalami perkebangan yang ditandai dengan kemampuannya dalam menciptakan suatu karya atau gagasannya sendiri (Aprilia et al., 2021).

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya diperlukan model pembelajaran yang dapat membentuk siswa agar bisa mendapatkan bekal sebagai calon lulusan yang siap untuk bekerja. Sebagaimana dengan pengertian dari SMK yang tercantum pada Undang-undang yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah jenis Pendidikan menengah yang mengarahkan peserta didik agar siap bekerja di sektor industri sesuai dengan bidang yang dipelajarinya (Raihani, 2016). Maka dari itu perlulah dibuat model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tersampaikan. Peran guru untuk menerapkan model pembelajaran ini tentu sangat ditentukan dari sejauh mana kemampuan guru atau seorang pendidik dalam menghasilkan perencanaan pengajaran yang kreatif, mulai dari menyusun materi secara sistematis dengan kreativitas, mengatur kelas dengan kreatif, serta memanfaatkan media dan metode pembelajaran secara kreatif karena hal tersebutlah yang akan berpengaruh terhadap kemampuan daya serap siswa (Hadisi et al., 2017).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 9 Bandung, siswa cenderung memiliki kreativitas yang masih rendah. Siswa sering mengajukan suatu pernyataan atau ide yang sama dan hanya sebagian kecil siswa yang bisa memberikan pernyataan kreatif sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originalitas), dan elaborasi (elaboration) (Kamalia & Ruli, 2022). Kemampuan dari berpikir kreatif ini dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan dan menyelesaikan masalah melalui tugas yang diberikan kepada peserta didik yang digunakan untuk mengidentifikasi individu-individu yang kreatif (Darwanto, 2019). Maka dari itu, peneliti melakukan pretest dengan memberikan beberapa soal esai kepada siswa kelas sepuluh yang dinilai sesuai dengan Rubric for Creative Thinking Skill Evaluation dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan (Santika, 2016).

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif

| Indikator | Skor | Kategori |
|--|------|---|
| Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>) | 4 | Menjawab lebih dari 5 jawaban dengan benar |
| | 3 | Menjawab 4-5 jawaban dengan benar |
| | 2 | Menjawab 2-3 jawaban dengan benar |
| | 1 | Menjawab 1 jawaban dengan benar |
| | 0 | Tidak menjawab/jawaban salah |
| Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>) | 4 | Menyebutkan 4 kegunaan atau lebih |
| | 3 | Menyebutkan 3 kegunaan |
| | 2 | Menyebutkan 2 kegunaan |
| | 1 | Menyebutkan 1 kegunaan |
| | 0 | Tidak memberikan jawaban/jawaban tidak tepat |
| Berpikir Asli (<i>Originalitas</i>) | 3 | Semua jawaban unik |
| | 2 | Jawaban yang mencakup 2-4% dari total jawaban siswa |
| | 1 | Jawaban yang mencakup 4-9% dari total jawaban siswa |
| | 0 | Jawaban yang mencakup 9% dari total jawaban siswa siswa |
| Berpikir Elaborasi (<i>Elaboration</i>) | 4 | Memberikan jawaban yang benar disertai dengan 4 kalimat untuk menjelaskan jawaban |
| | 3 | Memberikan jawaban yang benar disertai dengan 3 kalimat untuk menjelaskan jawaban |
| | 2 | Memberikan jawaban yang benar disertai dengan 2 kalimat untuk menjelaskan jawaban |
| | 1 | Memberikan jawaban yang benar disertai dengan 1 kalimat untuk menjelaskan jawaban |
| | 0 | Tidak memberikan jawaban/jawaban tidak tepat |

Setelah data didapatkan, data ditinjau untuk bisa menemukan seperti apa tingkat kemampuan dalam berpikir kreatif siswa dari persentase rata-rata agar indikator ketercapaian kreativitas bisa ditemukan (Himmah et al., 2021). Sehingga didapatkan hasil penilaian berpikir kreatif dari 36 siswa SMKN 9 Bandung memiliki persentase rata-rata 68% untuk tingkat berpikir lancar (*fluency*) yang berarti memenuhi kriteria kreatif, 65% untuk tingkat berpikir luwes (*flexibility*) yang berarti memenuhi kriteria kreatif, 19% untuk berpikir asli (*originalitas*) yang berarti memiliki kriteria sangat

kurang kreatif, dan 29% untuk berpikir elaborasi (elaboration) yang berarti memiliki kriteria kurang kreatif. Meskipun siswa dapat memenuhi indikator flexibility (keluwesan/memberikan solusi yang bervariasi) dan indikator fluency (kelancaran/memikirkan lebih dari satu jawaban) siswa tersebut masih belum bisa dikategorikan sebagai berpikir kreatif karena siswa tidak dapat memenuhi indikator tertinggi daripada indikator lainnya yaitu elaboration atau memperluas suatu gagasan yang disebutnya (E. Anggraini & Zulkardi, 2020). Hal ini semakin diperkuat lagi bahwa siswa yang termasuk pada kategori sangat dan cukup kreatif ditandai dengan mampunya merumuskan penyelesaian pertanyaan dengan rinci yang selanjutnya digabungkan dengan beberapa pendapat yang dimilikinya dan dapat mereka sampaikan dengan lisan atau tulisan yang baik dan jelas (Lislina et al., 2020).

Penyebab permasalahan tersebut tentu kemungkinan besarnya karena cara mengajar guru atau pendidik masih dirasa belum mampu untuk melatih siswa atau peserta didik berpikir kreatif dan analitis. Justru mengarahkan dan melatih siswa berpikir hanya dalam konseptualnya saja mengakibatkan siswa berpikir pasif. Artinya secara istilah siswa hanya mendapatkan materi substansi yang tercantum pada buku-buku paket saja (Nuzullah, 2016). Sehingga akar permasalahan yang terjadi karena proses dan model pembelajaran di kelas yang tidak tepat sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang memiliki kesempatan untuk memikirkan dan mengembangkan potensi-potensinya dan hal inilah yang mengakibatkan rendahnya kreativitas dalam pembelajaran siswa. Oleh karena itu, dengan mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang baru dan inovatif dapat membuat kemampuan siswa berkembang secara maksimal dengan mengaitkan dan menyimpulkan konsep materi dengan fenomena-fenomena yang ada di sekitar mereka (Lubis, 2018).

Dalam proses pengajaran, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menerapkan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi agar siswa dapat terbantu dalam memahami segala informasi yang disampaikan. Hal ini memiliki tujuan agar perkembangan prestasi belajar

siswa dapat terlihat dari hasil evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai, siswa diharapkan dapat memahami dan menguasai materi-materi yang telah diberikan, sehingga pengetahuan ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan yang nyata (Abdullah, 2017). Dalam upaya ini, terdapat tujuh syarat keterampilan yang harus bisa dimiliki oleh guru atau seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, termasuk keterampilan dalam memberi pertanyaan, memberi penguatan, membuat variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing jalan diskusi, dan mengelola seluruh rangkaian kelas. Guru diharapkan mampu melaksanakan keterampilan-keterampilan tersebut agar dapat memahami dasar-dasar pengetahuan yang terkait dengan perencanaan dan pelaksanaannya yang mendukung perkembangan pola pikir kreatif siswa.

Model pembelajaran menjadi unsur penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pendidikan, karena: a) model pembelajaran yang efektif akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran, b) model pembelajaran dapat menyampaikan informasi dengan tepat kepada peserta didik, c) beragam model pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar, menghindari kejenuhan, dan berdampak pada minat serta motivasi peserta didik, d) keberagaman model pembelajaran diperlukan untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik, kepribadian, dan gaya belajar para peserta didik, e) kemampuan guru atau pendidik dalam mengadopsi model pembelajaran bervariasi, dan mereka tidak terikat pada satu model atau pendekatan tertentu, f) guru juga perlu mempunyai sikap profesionalisme dalam melaksanakan tugas mengajar sesuai profesinya (Asyafah, 2019).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Project Based Learning* yang mana metode ini dianggap sebagai suatu cara yang efektif dalam mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif. Hal ini dapat disebabkan karena siswa didorong agar tidak bergantung sepenuhnya kepada guru, sehingga siswa diarahkan agar bisa belajar secara mandiri.

Model *project based learning* ini mengacu pada filosofis konstruktivisme

kognitif yang merancang kegiatan aktivitas belajar siswa agar nantinya dapat mengkonstruksikan pengetahuannya melalui pengalamannya yang nyata. *Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti dari pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan cara berpikir kreativitas siswa (Afriana et al., 2016). Tidak hanya itu, teori pembelajaran konstruktivisme menyatakan bahwa terdapat empat kemungkinan yang terjadi ketika siswa berada dalam lingkungan yang baru antara lain: Pertama, siswa akan mendapatkan pengetahuan baru jika pengetahuan tersebut tidak berbeda dengan pengetahuan sebelumnya. Kedua, siswa dapat mengembangkan gagasan baru ketika merasa tidak cukup hanya dengan konsep yang sudah dimilikinya. Ketiga, siswa cenderung menerima pengetahuan dari pembelajaran dengan kebenaran yang sudah teruji. Keempat, siswa menyadari keterbatasan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi hal ini bukan merupakan hambatan bagi mereka untuk menggali pengetahuan yang terbaru. Oleh karena itu, diharapkan siswa akan mampu untuk membuat gagasan baru, menyusunnya dan juga mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kreatif mereka. (Lindawati et al., 2012).

Pendekatan pembelajaran tertentu mampu menggerakkan peserta didik menjadi aktif, sehingga mendorong munculnya kreativitas dalam proses pembelajaran. Faktor ini membantu siswa atau peserta didik dalam mendapatkan pengertian yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya memicu keterlibatan peserta didik, tetapi juga menggali serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Kreativitas memiliki peran yang penting dalam pertumbuhan serta perkembangan peserta didik adalah karena: 1) melalui hasil karya yang ditunjang oleh teknik-teknik yang dikuasai, peserta didik belajar untuk mengekspresikan diri, 2) mereka memahami cara mencari alternatif solusi terhadap berbagai masalah, 3) pengembangan kreativitas membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami berbagai pengalaman, 4) inisiatif ini memupuk kepuasan diri dan penghargaan terhadap hasil karya sendiri serta hasil karya orang lain. Bagaimana

kreativitas siswa berkembang bergantung pada cara guru memahami dan mendorong perkembangan kreativitas ini (Meita et al., 2018). Salah satu pendekatan untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang gagasan-gagasan kreatif siswa, sesuai dengan penerapan kurikulum yang berlaku.

Seorang pendidik bisa menerapkan suatu kerja proyek tertentu yang dapat memuat tugas-tugas menjadi lebih kompleks berdasarkan pernyataan dan juga permasalahan (problem) yang sangat sulit sehingga dapat membuat siswa dituntut untuk bisa merancang, memecahkan masalah, menghasilkan keputusan, melaksanakan kegiatan investigasi dan dapat memberikan banyak kesempatan untuk siswa agar dapat bekerja secara mandiri. Selain itu pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi bagian dari proses pembelajaran dengan penekanan untuk memecahkan masalah sebagai usaha kolaboratif dalam masa pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan melibatkan seluruh siswa untuk belajar dalam bentuk kelompok pembelajaran kooperatif (Hakim, 2015). Melalui sebuah kegiatan proyek, siswa diajak bereksplorasi sehingga dapat terlibat secara aktif dalam setiap prosesnya sehingga tumbuh rasa untuk berpikir kritis, kreatif, analitis, dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada diri siswa (Ismayani, 2016) dari terbentuknya kelompok, diharapkan siswa dapat mengetahui perannya dan ikut berkontribusi sehingga tujuan bersama dari kelompok dapat tercapai serta dapat menimbulkan rasa saling percaya. Kerjasama dalam bentuk kelompok dapat terjadi dengan baik jika setiap siswa bisa berperan secara aktif dan kreatif di setiap kegiatan kelompok tersebut dan merasa memiliki tanggung jawab untuk membantu keberhasilan atau ketercapaian tujuan bersama (Maulina, 2017).

Penerapan pembelajaran kooperatif ini menekankan adanya hubungan sosial yang terjadi dari kegiatan belajar dan membuat beberapa kelompok belajar memiliki tujuan yang sama untuk mengupayakan perubahan konseptual meskipun dengan kemampuan anggotanya berbeda. Berdasarkan teori tentang pembelajaran ini, siswa lebih mudah mendapatkan dan memahami semua konsep yang sulit dipecahkan dengan

mendiskusikan masalah tersebut bersama teman kelompoknya, siswa menjadi memiliki kemampuan kreativitas lebih baik dibandingkan ketika belajar perseorangan. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Group Investigation* yang penerapannya hampir sama dengan belajar secara diskusi atau kelompok biasa. Hanya saja, *group investigation* ini membahas materi yang bersifat penemuan atau kerja proyek yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu yang dapat menghasilkan sebuah produk, dan hasilnya dapat ditampilkan atau dipresentasikan (Negeri et al., 2017). Dinilai sangat pentingnya proses belajar mengajar ini bagi setiap siswa atau individu, maka pendidik atau guru haruslah bisa mencapai keberhasilan pembelajaran yang sesuai harapan dengan memperhatikan siswa saat belajar, menyampaikan materi pelajaran dengan baik, serta menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat.

Didasarkan akan hal tersebut metode pembelajaran berbasis *Project Based Learning* jika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* dirasa cocok untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran Dasar-dasar Kepariwisata. Tentunya karena metode pembelajaran ini akan berpusat pada peserta didik atau student centered maka mereka akan bisa melakukan eksplorasi, menilai dan mengembangkan keterampilannya secara bersamaan dengan teman kelompoknya agar tujuan dari kompetensi pembelajaran bisa tercapai dengan baik dan merata. Hal ini lah yang menuntut seorang pendidik untuk bisa menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan, kemampuan dan karakteristik peserta didik. Sehingga tujuan pelaksanaan pembelajaran yang disusun sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan metode *Project Based Learning* guna mengatasi permasalahan yang muncul. Oleh karena itu, peneliti memilih menuangkannya dalam bentuk judul penelitian skripsi **“Penerapan *Project Based Learning* Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Usaha Layanan Pariwisata”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas x usaha layanan pariwisata?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas x usaha layanan pariwisata?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa kelas X usaha layanan pariwisata setelah dilakukan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk: sebagai berikut:

1. Mengetahui perencanaan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas x usaha layanan pariwisata.
2. Mengetahui pelaksanaan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas x usaha layanan pariwisata.
3. Mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik setelah dilakukan penerapan *project based learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap siswa kelas x usaha layanan pariwisata.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi banyak pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoris

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman secara ilmiah mengenai penerapan *project based learning* dengan model kooperatif tipe *group investigation* agar dapat meningkatkan kreativitas siswa serta dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru atau tenaga pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk bisa meningkatkan kreativitas siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih efektif untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas khususnya dalam kegiatan pembelajaran kelompok.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan berharga kepada pihak sekolah untuk meningkatkan fasilitas pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar siswa agar lebih efektif dan efisien.

d. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memberikan suatu masukan kepada pembaca apabila ingin melakukan penelitian yang serupa.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kesempatan berharga dan pengalaman langsung dalam mengeksplorasi ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dari hasil yang telah dipelajari sebelumnya.

1.5 Struktur Penelitian

Struktur penulisan skripsi disesuaikan dengan lingkup dan kerangka disiplin ilmu yang terdapat di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Oleh karena itu, struktur penyusunan penelitian ini meliputi unsur-unsur berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, akan diuraikan faktor-faktor atau alasan yang mendorong dilakukannya penelitian. Isi dari bab ini mencakup identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari segi teori dan praktis, serta struktur penulisan keseluruhan penelitian.

BAB II Kajian Teori

BAB ini akan menjelaskan tinjauan teoritis penelitian, termasuk definisi dan pandangan, elemen-elemen yang mempengaruhi pandangan, prinsip dasar pandangan, objek dan metode pengukuran pandangan. Bab ini peneliti tulis dengan bahasan mengenai teori Pendidikan, Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*, Kreativitas Siswa, Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kepariwisata dan Kerangka Berpikir.

BAB III Metode Penelitian

Pada BAB ini, akan dijelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

BAB ini akan memaparkan hasil temuan penelitian dan melakukan analisis data yang melibatkan pengolahan dan interpretasi hasil guna menjawab pertanyaan penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

BAB ini akan menggambarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian, implikasi dari temuan tersebut, serta rekomendasi yang bisa diambil untuk pengembangan selanjutnya.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka akan mencantumkan semua sumber yang dijadikan referensi dalam penelitian, baik itu artikel, buku, jurnal, dokumen resmi, maupun sumber dari internet.

Lampiran

Bagian ini akan mencakup elemen-elemen yang mendukung pelaksanaan penelitian, termasuk data-data pendukung dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama penelitian lapangan.