

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat memulai kegiatan pembelajaran siswa belum tentu siap untuk belajar. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang menyebabkan siswa belum siap untuk belajar di antaranya adalah stres. Stres pada masa remaja merupakan salah satu respons fisiologis yang ditimbulkan akibat adanya tekanan yang berlebih dalam kehidupan mereka, seperti tuntutan akademik, tekanan teman sebaya, konflik keluarga, merasa perubahan identitas, serta adanya rasa kekhawatiran terhadap masa depan (Setiyawan *et al.*, 2023).

Selain beberapa faktor di atas yang dapat memicu stres siswa ternyata proses pembelajaran di kelas juga dapat menyebabkan stres akademik. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan persaingan antar siswa sehingga dapat menimbulkan tekanan yang berlebihan. Ketidakkampuan siswa dalam mengatasi tekanan dapat menimbulkan stres akademik. Stres akademik yang dirasakan oleh remaja dapat memberikan reaksi dalam bentuk perilaku atau emosi yang bersifat negatif hal ini dapat disebabkan karena tuntutan akademik yang harus dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Setiyawan *et al.*, 2023).

Tuntutan akademik yang dirasakan dapat memicu kejenuhan belajar siswa di sekolah, apalagi pada saat ini masih banyak guru yang menerapkan pola pembelajaran yang monoton terutama yang didominasi oleh guru (Fahrurrozi *et al.*, 2021). Kondisi ini yang menyebabkan siswa menjadi kurang kreatif karena siswa cenderung pasif di kelas dan hanya mengikuti penjelasan guru saja. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara mengaplikasikan model pembelajaran yang menarik pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan suatu kebijakan baru di Indonesia yang mempunyai tujuan untuk menciptakan peserta didik yang mempunyai perilaku mandiri, berani, sopan, dan berkompeten (Hasim, 2020).

Kurikulum merdeka dibentuk sebagai wujud pengembangan kurikulum yang belajarnya tidak hanya dilakukan di kelas namun dapat dilakukan di luar kelas (Hasim, 2020). Kurikulum merdeka diharapkan dapat menciptakan peserta didik

yang tidak hanya unggul di akademik namun juga memiliki karakter yang baik (Putri *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka mempunyai tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik atau *student-centered* (Nisak *et al.*, 2023).

Kegiatan peserta didik berdasarkan kurikulum merdeka mencakup tiga aspek yaitu intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) (Rachmawati *et al.*, 2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilakukan agar dapat melatih peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dan permasalahan yang sering terjadi di lingkungan sekitar (Pribadi *et al.*, 2019). Peserta didik dapat melakukan kolaborasi dengan bimbingan guru agar dapat memecahkan masalah tersebut (Rachmawati *et al.*, 2020). Pembelajaran P5 dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran berbasis proyek.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang mempunyai inti kegiatan berbasis proyek. Model PjBL ini dilakukan agar dapat menuntun siswa untuk merancang sesuatu berdasarkan masalah, serta mencari solusi penyelesaiannya secara mandiri (Arisanty, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model PjBL, siswa melakukan eksplorasi konsep, menilai, serta menginterpretasikan hingga mensintesis informasi secara mandiri melalui proyek tersebut (Pribadi *et al.*, 2019). Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap yang harus dimiliki oleh masing-masing individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Anggelia *et al.*, 2022).

Model PjBL dapat dilaksanakan pada materi perubahan lingkungan hal ini dikarenakan materi perubahan lingkungan merupakan salah satu materi yang cukup kompleks (Nurdayanti *et al.*, 2023). Hal ini dikarenakan materi memuat faktor penyebab terjadinya perubahan lingkungan dan dampaknya, solusi atas permasalahan yang diakibatkan oleh perubahan lingkungan, dan penanganan yang tepat atas kerusakan lingkungan. Materi perubahan lingkungan ini dapat lebih mudah dipahami jika siswa melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Nurdayanti *et al.*, 2023). Sehingga siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan ataupun membuat produk sebagai bentuk hasil belajarnya secara nyata dalam

Feni Puji Saputri, 2024

PENGARUH INTEGRASI EXPRESSIVE WRITING DALAM PEMBELAJARAN PERUBAHAN LINGKUNGAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencegah dan menangani permasalahan lingkungan berdasarkan hasil temuan permasalahan yang dialami siswa (Nurfitriyanti, 2016). Sehingga kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat melatih kreativitas siswa dalam membuat suatu produk (Anggelia *et al.*, 2022).

Kreativitas siswa pada saat ini dituntut berdasarkan keterampilan atau *skills* di abad ke-21 (Redhana, 2019.). Pendidikan abad 21 ini menuntut peserta didik memiliki pengetahuan dikarenakan pada saat ini dikenal sebagai masa pengetahuan (*Knowledge based education*) (Wijaya *et al.*, 2016). Salah satu usaha penelitian terbesar saat ini adalah *Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S)* (Muhali, 2019). Para peneliti ATC21S menyimpulkan bahwa keterampilan abad 21 dapat dikelompokkan menjadi empat kategori luas: (1) cara berpikir, (2) cara bekerja, (3) alat untuk bekerja, dan (4) keterampilan untuk hidup di dunia (Muhali, 2019). Dalam kategori ini terdapat sepuluh keterampilan yang merangkum semua pendekatan. Pada perspektif lain, kreativitas, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan komunikasi terkait erat dengan karakteristik pribadi yang disebut dengan kecerdasan emosional (EI). EI merupakan aspek kepribadian seseorang yang mudah ditempa dan masih berkembang dengan baik dan tidak terkait dengan kemampuan penalaran non verbal (Muhali, 2019).

Penelitian lain menyebutkan bahwa kreativitas, pemecahan masalah bukan hanya pada karakteristik pribadi namun juga menunjukkan kepentingannya dalam hal akademik. Hasil PISA 2012 mencatat terdapat hubungan antara prestasi akademik yang tinggi, dengan pemecahan masalah dan kreativitas (Muhali, 2019). Kreativitas sering digambarkan sebagai pengejaran ide-ide baru, konsep, atau produk yang memenuhi kebutuhan dunia. Kreativitas dan inovasi memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menciptakan pengetahuan dalam mengatasi masalah yang belum terpecahkan, menghasilkan teori dan model, mengambil risiko, mengejar ide dan rencana yang menjanjikan, dan lain-lain (Scardamalia *et al.*, 2012). Hasil PISA 2012 mencatat hubungan antara prestasi akademik yang tinggi dengan pemecahan masalah dan kreativitas (Ananiadou, 2014). Oleh karena itu kreativitas menjadi salah satu hal yang dituntut pada masa sekarang ini yaitu pada keterampilan abad 21 (Muhali, 2019).

Kreativitas merupakan kemampuan dalam memikirkan berbagai macam jawaban (Anggelia *et al.*, 2022). Selain itu kreativitas merupakan kemampuan dalam memperoleh suatu gagasan yang dapat berubah dari suatu pendekatan ke pendekatan lainnya dan dari suatu cara berpikir ke cara berpikir lainnya dan dapat menyediakan gagasan ataupun penyelesaian masalahnya (Putri *et al.*, 2022). Terdapat tingkatan kreativitas atau taksonomi kreativitas yang terdiri dari lima tingkat yaitu 1) Imitasi (*Imitation*), 2) Variasi (*Variation*), 3) Kombinasi (*Combination*) 4) Transformasi (*Transformation*), 5) Kreasi Asli (*Creation Originality*) (Nilsson & Gro, 2015). Setiap individu memiliki tingkatan kreativitas yang berbeda hal ini berdasarkan kemampuan, bakat, serta lingkungan yang dimiliki seseorang (Gunawan, Y., & Nuryana, N, 2019).

Kreativitas peserta didik dapat dikuasai dengan baik jika memiliki kemampuan afektif yang baik yaitu salah satunya efikasi diri (*self efficacy*) (Basir, 2019). *Self efficacy* atau keyakinan diri merupakan suatu keyakinan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Basir, 2019). *Self efficacy* merupakan keyakinan seseorang terkait kemampuan dan keberhasilan dirinya dalam suatu variabel tertentu dan akan berusaha melakukan tindakan atau usaha untuk meraih sesuatu yang direncanakan (Dewi *et al.*, 2022). Terdapat tiga komponen dalam *self efficacy* yakni *strength*, *generality*, dan *magnitude* (Bandura, 1982).

Kemampuan *self efficacy* peserta didik dapat menunjang kreativitas, sehingga kreativitas dan *self efficacy* sangat penting dan berkaitan dalam kegiatan pembelajaran. *Self efficacy* dalam kreativitas mengacu pada kondisi mental peserta didik (Basir, 2019). Hal ini dikarenakan *self efficacy* dapat mengubah perbuatan siswa dalam mencapai tujuan yang akan dicapai, selain itu juga sebagai penggerak bagi peserta didik ketika proses belajar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Terdapat permasalahan belajar siswa yang berhubungan dengan rasa percaya diri. Padahal kepercayaan diri peserta didik sangat menentukan perkembangannya di masa depan. Tidak dapat disangkal lagi bahwa untuk mencapai suatu pencapaian dalam hidup manusia membutuhkan kepercayaan diri, namun pada saat ini banyak peserta didik yang tidak memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi meski peserta

didik tersebut pintar secara akademik (Fajriyah & Hadi, 2023). Untuk itu diperlukan sesuatu yang baru untuk dapat meningkatkan efikasi diri dan kemampuan kreativitas peserta didik yakni *expressive writing*.

Expressive writing menjadi salah satu hal penting yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas dan *self efficacy* (Abadi *et al.*, 2023). *Expressive writing* merupakan teknik pelatihan yang meminta seseorang untuk menuliskan pikiran dan perasaannya tentang masalah yang telah atau sedang dihadapi (Syah *et al.*, 2023). Sebuah tugas proyek yang dihadapi peserta didik dapat dipersepsikan sebagai sesuatu yang dapat menimbulkan pemikiran peserta didik untuk memecahkan masalah dan meningkatkan *self efficacy*. (Fatimah, 2017). Kemampuan meningkatkan kreativitas dan *self efficacy* siswa diharapkan mampu diintervensi menggunakan *expressive writing* karena teknik tersebut dapat membebaskan pikiran dan perasaan negatif yang sedang dirasakan seseorang, memperoleh wawasan (*insight*) tentang perasaan dan pikirannya, serta membantu menjernihkan pikiran dan perasaan negatifnya (Jannah *et al.*, 2019).

Expressive writing dapat meningkatkan efikasi diri hal ini dikarenakan ketika seseorang telah menceritakan keluh kesahnya maka akan timbul motivasi diri yang baik (Khalil *et al.*, 2019). Motivasi diri ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan optimisme dalam diri (Khalil *et al.*, 2019). Selain itu didukung dengan pemahaman materi yang baik, ketika orang tersebut paham konsep materi, mempunyai rasa optimisme dan yakin akan kemampuan dirinya sendiri maka orang tersebut dapat bekerja sama dengan baik dan dapat menghasilkan ide kreatif yang bagus (Scheier *et al.*, 1985).

Expressive writing merupakan *treatment* psikologi di mana siswa dapat menuliskan pikiran, masalah mereka sebelum pembelajaran sehingga dapat meningkatkan fokus siswa. Teknik ini sudah diterapkan dalam berbagai bidang contohnya bidang olahraga yang dilakukan oleh Jannah, Widohardhono, Fatimah, Dewi, dan Umanailo (2019). Penelitian ini mengemukakan legenda atlet dunia yang merasakan manfaat *expressive writing* yaitu Serena Williams. Serena memiliki banyak jurnal yang berisi tulisan yang berkaitan dengan pikiran, masalah, dan perasaan sehingga mampu menjernihkan pikiran dia.

Feni Puji Saputri, 2024

PENGARUH INTEGRASI EXPRESSIVE WRITING DALAM PEMBELAJARAN PERUBAHAN LINGKUNGAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teknik *expressive writing* membuat peserta didik bebas menuliskan masalah, pengalaman yang terkait dengan situasi di pembelajaran di kelas maupun pembelajaran yang tidak diinginkan dalam pembelajaran biologi (Myers *et al.*, 2021). Terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Ramirez *et al.*, 2011) yang mengemukakan bahwa intervensi *expressive writing* dilakukan dengan jangka waktu yang lebih pendek yakni dalam menit bukan hari. Penelitian ini juga mengemukakan bahwa dalam pengaturan kelas laboratorium siswa diminta untuk melakukan *expressive writing* dan dilakukan hanya 10 menit sebelum ujian dan hasil pembelajaran dengan mengintervensikan kegiatan *expressive writing* ternyata dapat meningkatkan kinerja siswa selama kelas praktikum di laboratorium.

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Dorroh, 1993), seorang guru biologi yang memberikan *expressive writing* kepada 25 peserta didik. Penelitian ini mengungkapkan bahwa jika menulis ekspresif atau *expressive writing* ini dapat memberikan wawasan serta pengalaman masing-masing peserta didik dan mengetahui tentang bagaimana belajar sains. Melalui *expressive writing* guru dapat mengetahui permasalahan materi yang belum dimengerti siswa sehingga guru dapat memperkuat konten materi yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan peserta didik menuliskan keluh kesah terkait materi yang belum dipahami di dalam kelas. Melihat pentingnya *expressive writing* maka perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar dapat meningkatkan fokus siswa sehingga proses belajar menghasilkan ide yang kreatif dan dapat menghasilkan efikasi diri siswa yang bagus.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan adanya inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran terutama kreativitas dan efikasi diri peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin menyelidiki pengaruh integrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas dan efikasi diri siswa SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh integrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek terhadap

Feni Puji Saputri, 2024

PENGARUH INTEGRASI EXPRESSIVE WRITING DALAM PEMBELAJARAN PERUBAHAN LINGKUNGAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kreativitas dan efikasi diri siswa?”. Rumusan masalah tersebut dirinci menjadi empat pertanyaan penelitian berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kreativitas siswa setelah melakukan pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek dengan *expressive writing*?
- 1.2.2 Bagaimana efikasi diri siswa setelah melakukan pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek dengan *expressive writing*?
- 1.2.3 Bagaimana hubungan ide kreativitas siswa dengan efikasi diri siswa dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek?
- 1.2.4 Bagaimana respons siswa setelah melakukan pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek dengan *expressive writing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama pada penelitian ini untuk membedakan kreativitas dan *self efficacy* melalui penerapan *expressive writing* pada pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek. Serta untuk mendapatkan informasi hasil kreativitas dan efikasi diri siswa setelah melakukan pembelajaran yang terintegrasi *expressive writing* dalam pembelajaran berbasis proyek pada materi perubahan lingkungan. Selain itu, tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini, yaitu:

- 1.3.1 Mendapatkan informasi tentang kreativitas siswa setelah melakukan pembelajaran yang terintegrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek.
- 1.3.2 Mendapatkan informasi tentang efikasi diri siswa setelah melakukan pembelajaran yang terintegrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek.
- 1.3.3 Mendapatkan informasi tentang hubungan kreativitas siswa dengan efikasi diri siswa dalam pembelajaran yang terintegrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek.
- 1.3.4 Mendapatkan informasi tentang respons siswa setelah melakukan pembelajaran yang terintegrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan kontribusi *expressive writing* terhadap kreativitas dan efikasi diri dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek. Untuk manfaat praktis dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi guru diharapkan dapat memberikan inovasi dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dan menjadi gambaran memilih treatment yang tepat untuk mengembangkan kreativitas dan *self efficacy* siswa.
- 1.4.2 Bagi siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan efikasi diri dari hasil diskusi kelompok serta berbagi informasi dalam belajar proyek.
- 1.4.3 Bagi peneliti dapat menambah wawasan mengenai bagaimana cara mengembangkan kreativitas dan *self efficacy* siswa dengan menggunakan *treatment expressive writing*.
- 1.4.4 Bagi masyarakat dapat memberikan informasi tentang kemajuan pendidikan sehingga masyarakat dapat terus mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, berikut ini beberapa batasan masalah dalam penelitian:

- 1.5.1 Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil produk yang telah dibuat dan diukur dengan rubrik penilaian dan pertanyaan wawancara yang mengacu pada taksonomi kreativitas atau tingkatan kreativitas yaitu: 1) Imitasi (*Imitation*), 2) Variasi (*Variation*), 3) Kombinasi (*Combination*) 4) Transformasi (*Transformation*), 5) Kreasi Asli (*Creation Originality*) (Nilsson & Gro, 2015).
- 1.5.2 Indikator efikasi diri akan diukur dengan mengacu pada *Self-Efficacy for Self Regulated Learning Scale* yang dikembangkan oleh Mcgovern (2001).
- 1.5.3 *Expressive writing* dilakukan dengan cara menyisipkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang di sisipkan di awal pembelajaran, setelah sintaks monitoring proyek, dan setelah sintaks penilaian hasil.
- 1.5.4 Subjek penelitian adalah siswa SMA Kelas X.

1.6 Asumsi dan Hipotesis

1.6.1 Asumsi Penelitian

Pembelajaran melalui integrasi *expressive writing* dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membebaskan pikiran negatif peserta didik dalam membantu menjernihkan pikiran sehingga terdapat ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya (Syah & Dewiyuliana, 2023). Kreativitas ini dapat melatih atau meningkatkan kepercayaan diri siswa (Kisti & Fardana, 2012). Hal ini dikarenakan kreativitas diri siswa dapat meningkatkan *self efficacy* (Hapsah et al., 2015).

1.6.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1.6.2.1 Terdapat pengaruh integrasi *expressive writing* terhadap kreativitas dan efikasi diri siswa dalam pembelajaran lingkungan berbasis proyek.

1.6.2.2 Terdapat hubungan antara ide kreativitas siswa dengan efikasi diri siswa dalam pembelajaran lingkungan berbasis proyek.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi yang diambil oleh peneliti mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2021 yang terdiri dari:

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terdiri atas (1) Latar belakang penelitian terkait kurikulum merdeka, model pembelajaran berbasis proyek, *expressive writing* terintegrasi model pembelajaran, kemampuan kreativitas, dan efikasi diri siswa. (2) Rumusan Masalah. (3) Tujuan Penelitian. (4) Manfaat Penelitian yang memuat tentang gambaran mengenai kontribusi yang dapat diberikan dari hasil penelitian. (5) Batasan Masalah mencakup subjek penelitian, konsep yang akan digunakan dalam penelitian, taksonomi kreativitas, dan komponen efikasi diri. (6) Asumsi dan Hipotesis penelitian yang memuat dugaan dari hasil penelitian. (7) Struktur organisasi skripsi yang memuat sistematika penyusunan skripsi.

1.7.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian tinjauan pustaka berisi tentang teori-teori dan konsep yang dijadikan sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian. Teori yang terdapat dalam BAB ini diantaranya *expressive writing*, kemampuan kreativitas dan efikasi diri siswa serta tinjauan materi mengenai perubahan lingkungan.

1.7.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural, yaitu bagian untuk mengarahkan pembaca mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya. Berikut alur pemaparan metode penelitian dalam skripsi yang menggunakan pendekatan kuantitatif: (1) Definisi Operasional. (2) Metode dan Desain Penelitian. (3) Subjek Penelitian. (4) Instrumen Penelitian. (5) Prosedur Penelitian dan (6) Analisis Data.

1.7.4 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian temuan dan pembahasan berisi tentang temuan dan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti meliputi percobaan pada kelas yang menggunakan pembelajaran model *Project Based Learning* (PJBL) terintegrasi *expressive writing* dan yang menggunakan pembelajaran model *Project Based Learning* (PJBL) tidak terintegrasi *expressive writing* terhadap kemampuan kreativitas dan efikasi diri siswa.

1.7.5 BAB V IMPLIKASI DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang simpulan, implikasi penelitian, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian.