

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Situasi terkini sangat tampak menggambarkan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak-anak Indonesia. Sejalan yang diungkapkan Haryanto & Kusmiyati (2022) bahwa dominannya para generasi muda masa sekarang mengenai kurangnya kemampuan berpikir kritis sehingga memberikan dampak juga pada sulitnya mereka untuk bisa berpikir dengan mandiri dan kreatif saat meleraai suatu konflik yang muncul. Apalagi jika tidak sengaja didorong oleh suatu hal, misalnya di ranah pendidikan yakni sekolah dengan didukung oleh stimulus yang diberikan guru.

Hal di atas juga dibuktikan dengan adanya data terkait tingkat kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak-anak Indonesia dengan didapatkan dari hasil kegiatan yang dilaksanakan oleh beberapa lembaga, yakni diuraikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.1 Data Tingkat Kemampuan Bepikir Kritis dan Kreatif di Indonesia**

No.	Studi Proyek	Tahun	Hasil	Keterangan
			<b>Berpikir Kritis</b>	
1.	<i>Programne for International Student Assessment (PISA)</i>	2012	Nilai literasi Indonesia berada di posisi peringkat 64 dari 65 negara yang skornya ialah 382, dan siswa yang ada di Indonesia hanya memperoleh capaian pada level 1 dan level 2 dengan total 6 level soal.	PISA menyatakan bahwasannya siswa di Indonesia mengenai kemampuan berpikirnya masih tergolong sangat rendah, maka dari itu, sebenarnya Indonesia mempunyai peluang untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis karena melihat pada kapasitas dan kemampuan yang dimiliki itu masih belum dikembangkan (Lidiawati & Aurelia, 2023).

2.	<i>Programne for International Student Assessment (PISA)</i>	2018	Kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia mendapat posisi rendah, yakni di bawah rata-rata negara-negara lain.	Banyaknya siswa yang sukar melakukan analisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat suatu keputusan berdasarkan data yang akurat (Yumnia & Maknun, 2024).
3.	<i>Programne for International Student Assessment (PISA)</i>	2022	Indonesia tertinggal dengan 117 poin dari jumlah skor rata-rata dunia	Permasalahan literasi yang menjadi topik di Indonesia, karena aktivitas literasi mampu menjadi wahana membentuk kemampuan berpikir kritis siswa (Amelia et al., 2023)
<b>Berpikir Kreatif</b>				
3	<i>Programe for International Student Assesment (PISA)</i>	2015	Tingkat kemampuan berpikir kreatif Indonesia berada pada posisi ke 63 dari 72 negara dengan nilai 404,2	Tingkat kemampuan berpikir kreatif Indonesia masih rendah (G. A. Ramadhan, 2019)
4.	<i>Creativity Crisis Index (CCI)</i>	2017	Indonesia berada pada posisi ke-62 dari 80 negara mengenai kemampuan berpikir kreatif.	Menggambarkan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif anak-anak (siswa) Indonesia yang dilihat pada posisi peringkat yang diperoleh (Sakti & Pratama, 2024).
5.	<i>United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)</i>	2018	Data 12,7% dari semua siswa di Indonesia yang dapat memperlihatkan kemampuan berpikir kreatif dengan baik.	
6.	<i>Program for International Student Assessment (PISA)</i>	2022	Hasil PISA menunjukkan terdapat penurunan hasil belajar secara internasional akibat pandemi, hingga berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa	Keterangan mengenai wawasan di beberapa aspek kinerja siswa, termasuk juga pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Ayurachmawati et al., 2024)

Sumber: Diolah Peneliti Tahun 2024

Ismi Adnin, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN CHATGPT UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Raja, Ogan Ilir, Sumatera Selatan)**

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

Dilihat juga dari hasil penelitian-penelitian yang lain mengungkapkan juga bahwa penelitian yang diadakan oleh *The Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2019 Indonesia mendapat posisi peringkat 36 dari 49 negara dalam skor internasional untuk kemampuan menalar, hasil analisis menyatakan skor siswa di Indonesia mendapat posisi di bawah rata-rata skor siswa Internasional. Terdapat 17% siswa Indonesia yang memenuhi kemampuan penalaran, hal ini terjadi karena rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa, karena kedua hal tersebut masuk pada komponen dari penalaran (Fatimah et al., 2024).

Pada bidang PKn juga terdapat penelitian-penelitian yang mengungkapkan hal serupa. Penelitian yang dilakukan Fitriani & Novitawati, (2024) ini dikarenakan adanya masalah terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan PKn, yang disebabkan saat tahapan kegiatan pembelajaran, saat memahami materi itu masih kurang, belum mampunya dalam melakukan pengembangan pemecahan masalah dan pasifnya dalam menanggapi suatu masalah yang disodorkan guru. Novitasaria et al. (2024) juga melakukan penelitian dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena terdapat masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa yang berpengaruh pada perolehan belajar siswa. Deing & Rumiati (2024) melakukan penelitian karena adanya latar belakang kemampuan berpikir kritis siswa yang masih kurang terlatih. Dan Hidayat et al. (2024) meneliti karena terlihat nyata pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan PKn, yang terjadi oleh kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah, belum optimalnya keterlibatan siswa saat kegiatan belajar, dan saat berpikir kritis siswa masih kurang terampil. Kemudian untuk rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn ini juga terdapat penelitian-penelitian yang membuktikannya, yakni penelitian oleh Febrianti et al. (2023) yang dilakukan karena dilatar belakang dari adanya keadaan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PKn.

Triantoro (2022) juga melakukan penelitian di ranah PKn karena terdapat masalah saat kegiatan belajar masih terlihat kemampuan berpikir kreatifnya

rendah saat menyelesaikan suatu konflik, kemudian terlalu fokus hanya pada sumber referensi yang diperoleh saat belajar, dengan tidak diikuti inisiatif dalam melakukan pengembangan pemikirannya saat menyelesaikan suatu masalah. Selanjutnya Pramesty (2024) melakukan penelitian disebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran PKn yakni sebesar 28,5% ialah kurang kreatif, terjadinya hal ini disebabkan kegiatan belajar yang dilaksanakan guru masih menggunakan model yang konvensional dan juga tanya jawab.

Data di atas menunjukkan bahwa memang benar anak-anak Indonesia ini mengenai kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya masih begitu rendah apabila dibandingkan dengan negara-negara lain termasuk dalam mata pelajaran PKn, bahkan ini sudah terlihat dari beberapa tahun lalu hingga saat ini. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu untuk melihat 2 ranah kemampuan tersebut, yakni terdapat penelitian yang dilakukan oleh Damaianti tahun 2020 yang memaparkan kemampuan berpikir kritis siswa yang ada pada beberapa wilayah Indonesia hanya berada pada posisi kompetensi ke-8 dari seluruhnya yakni 11 (Hartati et al., 2022, hlm. 41). Kemudian didukung juga perolehan penelitian yang dilakukan Fitriya et al (2022, hlm. 366) yang memperoleh bahwa siswa di Indonesia terkait kemampuan berpikir kritisnya masih dikatakan rendah dan memerlukan suatu perubahan pada ranah kemampuan berpikir kritis pada siswa di Indonesia. Sejalan juga yang diungkapkan Anisa et al (2021) bahwa yang termasuk pada salah satu masalah yang lagi dihadapi Indonesia pada ranah pendidikan terutama di sekolah ialah tingkat kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah. Apalagi ketika telah banyak menggunakan waktu selama bertahun-tahun mengikuti pembelajaran dalam kelas yang tujuannya memberikan pelajaran pada siswa supaya bisa berpikir dengan baik, namun hasilnya masih saja banyak siswa ketika selesai menempuh pendidikan, kompetensi berpikir kritisnya masih kurang (Goodsett, 2020). Padahal berawal dari sebuah pemahaman terhadap hal apapun itulah, terutama materi pelajaran ini merupakan suatu tahap awal yang menjadi pegangan mereka untuk sampai pada ranah tingkatan yang lebih tinggi lagi, yakni berpikir kritis.

Ismi Adnin, 2024

***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN CHATGPT UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Raja, Ogan Ilir, Sumatera Selatan)***

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

Sedangkan untuk ranah kemampuan berpikir kreatif yakni terdapat penelitian yang dilakukan Hans Jellen (1987, dalam Irawan et al., 2020) yakni dilaksanakan pada anak usia ke-10 tahun yang menunjukkan tingkatan berpikir kreatifnya anak-anak Indonesia sangat rendah dibandingkan pada anak-anak yang sama taraf usianya pada 8 negara yang lain. Sejalan yang diungkapkan Amrullah et al (2017) bahwa terdapat sangat banyak yang mendapatkan kegagalan saat bersaing pada keadaan yang sudah modern saat ini, yang disebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif hingga rentannya rasa menyerah saat mempunyai suatu permasalahan. Berdasarkan uraian di atas bahwa memang masalah terkait kurangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya anak-anak Indonesia ini sangat menjadi sorotan dan memerlukan perhatian yang lebih, mengingat juga dengan berada pada era abad ke-21 sangat memerlukan dua kemampuan tersebut.

Berada pada era teknologi yakni abad 21 sangat diharapkan kemampuan penggunaan teknologi ini dimiliki oleh individu terutama bagi siswa yang sedang menempuh pendidikan, karena akan berdampak bagi kehidupannya yang akan datang. Semua individu yang ada pada era abad 21 saat ini, minimal mempunyai 4 kemampuan yakni berpikir kritis, berpikir kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi (Putri et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa memang benar yang diharapkan itu setiap individu termasuk siswa di sekolah harus mempunyai kemampuan yang ada pada abad 21, yakni termasuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, apalagi mengingat saat ini adanya *Artificial Intelligence* (AI) atau disebut kecerdasan buatan, seharusnya lebih dominan bisa mengendalikan kemajuan teknologi yang ada sekarang.

Berpikir kritis merupakan pada salah satu kemampuan yang harus dimiliki karena bisa memberikan peran bagi keberhasilan akademik dan keberhasilan karir di abad ke-21 ini (Shaw et al., 2020). Mengingat menurut Fathurrohman (2008) bagian yang dianggap urgensinya tinggi untuk dibangun dalam pembelajaran PKn ialah membangun warga negara yang cerdas (mempunyai pengetahuan warga negara), berkarakter, serta membimbing warga negara yang berkemampuan dalam berpikir kritis. Kemudian juga yang termasuk dalam salah

satu tujuan mata pelajaran PKn ialah siswa mempunyai kompetensi dalam berpikir secara kritis, logis, dan kreatif saat menyelesaikan masalah kewarganegaraan (Anatasya & Dewi, 2021). Dengan begitu, dibutuhkan langkah usaha supaya siswa terlibat secara nyata dan merasa berkesan saat dalam pembelajaran PKn atau yang saat ini disebut Pendidikan Pancasila. Hal ini didukung juga dengan yang diungkapkan Wahab & Sapriya (2023, hlm. 3-4) bahwa saat mempersiapkan suatu program yang akan diterapkan untuk warga negara supaya nantinya bisa berguna sesuai dengan yang diharapkan negara, hal tersebut diajarkan melalui pembelajaran PKn, dalam hal ini harus disusun isi, langkah-langkah, hingga pendekatan-pendekatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pendidikan bagi warga negara. Artinya dalam hal ini diperlukan perancangan yang khusus karena menyesuaikan tujuan apa yang hendak dicapai berdasarkan dengan kondisi saat ini sebagai pembekalan kemampuan bagi siswa sebagai warga negara.

Saat ini dunia sangat digemparkan oleh adanya penemuan baru oleh Open AI yang sangat membantu dalam menyelesaikan berbagai tugas dengan waktu yang cepat, salah satu layanan AI ialah ChatGPT (Chat Generative Pre-Trained Transformer). ChatGPT yang merupakan chatbot, dimaknai sebagai suatu program hasil ciptaan yang tergabung dalam AI (kecerdasan buatan), yang mampu menawarkan jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan pengguna dengan cara yang sama pada manusia akan tetapi berupa teks otomatis (Manik et al., 2023). Hal ini juga diungkapkan oleh Tanawan (2023) yang menjelaskan bahwa AI merupakan kecerdasan yang dirancang untuk dimanfaatkan dalam penyelesaian masalah kognitif yang pada dasarnya berhubungan pada kecerdasan manusia misalnya proses belajar, AI memberikan dampak yang luas di kehidupan seseorang yakni mempermudah siswa saat belajar misalnya saat sukar dalam menjawab soal yang diberikan pendidik.

Keadaan yang sekarang ini tentu tidak dapat dihindari dan bahkan tidak bisa melarang siswa untuk tidak menggunakan teknologi kecerdasan buatan, yakni ChatGPT. Terdapat peluang suatu kegunaan dari AI itu sendiri, apalagi dalam

peningkatan pengalaman belajar siswa, dan juga posisi ChatGPT yang berada pada suatu teknologi yang digunakan supaya dapat menjadi penggerak dalam memberikan dukungan saat proses belajar siswa (Dai et al., 2023). Artinya dengan keberadaan teknologi tentu dapat menjadi lompatan ke arah yang lebih baik.

Penggunaan ChatGPT diarah pendidikan mempunyai hal positif yakni bisa menolong siswa saat menyelesaikan tugas yang tentunya tetap diperlukan pendampingan dan pengarahan dari guru saat menggunakannya, kemudian ChatGPT juga mempunyai kemampuan dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran (Ramadhan et al., 2023). Terlihat juga peluang ketika menggunakan ChatGPT pada berbagai bidang misalnya asisten virtual, pelayanan pada pelanggan, hingga pendidikan yang artinya sangat terlihat dari urgensi pemberian fasilitas dalam hal komunikasi antara manusia dan teknologi (Zein, 2023). Penggunaan ChatGPT pada ranah pendidikan juga mampu meningkatkan suatu kemampuan yang dituntut pada abad ke-21 misalnya berpikir kritis dan kreatif, hingga sampai pada bisa meminimalisir tingkat kecemasan yang dialami siswa (Pertiwi et al., 2023). Hal ini sejalan juga yang dinyatakan Suharmawan (2023) bahwa dengan adanya ChatGPT ini memberikan potensi agar dimanfaatkan dalam ranah pendidikan di Indonesia, terutama saat proses mengembangkan kemampuan siswa yang dibutuhkan dalam abad ke-21.

Pemanfaatan ChatGPT oleh siswa mampu memicu peningkatan kemampuannya pada kompetensi-kompetensi, yang dikarenakan oleh adanya interaksi pada teknologi misalnya ChatGPT yang memberikan peluang pada siswa supaya bisa melatih dan mengembangkan kemampuannya dengan aktif (Kharis & Zili, 2024). Menggunakan program ChatGPT dapat menjadi pilihan solusi yang berpeluang pada peningkatan kemampuan saat belajar dan melatih kemampuan dalam berpikir kritis (Hayati et al., 2024). Saat pembelajaran di suatu mata pelajaran yang menggunakan media berbasis AI seperti ChatGPT mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang membangun kemampuan siswa yakni berpikir kritis dan kreatif (Meiliawati et al., 2024). Hal tersebut bisa dilakukan dengan melontarkan pertanyaan pada ChatGPT kemudian membiasakan diri

berlatih melakukan analisis jawaban secara kritis, lalu siswa juga bisa melalui ChatGPT mendapatkan bantuan dalam mencari beberapa solusi dalam penyelesaian masalah hingga pemilihan solusi yang paling sesuai, melalui perolehan jawaban dari ChatGPT itulah secara tidak langsung menolong siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis hingga mendukung siswa berpikir kreatif dan logis juga (Kembaren, 2024).

ChatGPT mampu memicu adanya perkembangan kemampuan berpikir kritis hingga menyodorkan panduan yang begitu berperan bagi pelajar saat proses pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan kreatifnya (Nabilah & Andaryani, 2023). ChatGPT mampu menjadi media bantu dalam memacu seseorang berpikir kreatif hingga memproduksi ide-ide yang unik dan terbaru (Harsya et al., 2024). Sesuai juga dengan tuntutan zaman sekarang dan kemudian hari yakni kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif, karena itu begitu penting terutama bagi warga negara Indonesia yang nanti diharapkan juga dapat memberikan dampak atau kontribusi positif bagi negara. Ketika siswa kesulitan atau dalam keadaan malas untuk menjawab soal yang diberikan saat belajar maka ChatGPT adalah solusi yang mereka gunakan, dengan adanya kemudahan teknologi ini menjadi pendongkrak yakni sebagai media yang hanya membantu saja, mempermudah, mempercepat kerja akan tetapi tetap anak-anak harus bisa lebih berpikir kritis dan berpikir kreatif saat siswa belajar, karena yang diperoleh dari ChatGPT tadi tidak lepas dari bimbingan oleh guru.

Berlandaskan masalah-masalah yang sudah dijelaskan di atas yakni terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak-anak Indonesia saat ini, untuk menanggulangi permasalahan tersebut, dalam penelitian ini peneliti mengajukan solusi dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT. Serta ditinjau juga dari sekolah tempat saya melakukan penelitian, para guru memperbolehkan siswa untuk mengakses teknologi saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan guru. Dalam proses pembelajaran, teknologi sebagai media penunjang, dan didukung juga dari model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan. Warsono & Hariyanto

(2017, hlm. 153) mengungkapkan bahwa pembelajaran proyek jika dimaknai dengan sederhana ialah kegiatan pengajaran yang berusaha menghubungkan penggunaan teknologi dengan permasalahan yang muncul di kehidupan sehari-hari siswa, atau melalui suatu proyek di sekolah tersebut. Dengan demikian terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terkait pada proses peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam diri siswa saat proses pembelajaran dengan adanya program ChatGPT ini memberikan dampak saat proses tersebut, artinya bahwa ChatGPT mempunyai posisi sebagai dasar suatu bahan informasi yang diperoleh siswa, dan bagaimana hal tersebut ditanggapi pendidik melalui penerapan model pembelajaran tertentu, yakni salah satunya model pembelajaran berbasis proyek yang nanti diterapkan.

Peneliti memberikan solusi dengan melakukan penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui ChatGPT ini, karena melihat juga secara rasionalnya bahwa pembelajaran berbasis proyek ini siswa-siswa dapat memecahkan masalah yang sangat kompleks lalu di bantu oleh ChatGPT yang pintar selaku media atau alat bantu saja dan pastinya yang harus lebih pintarnya itu ialah siswanya. Tentunya berlandaskan pada teori pembelajaran berbasis proyek yakni oleh John Dewey dan kelas demokrasi bahwa dengan menganggap kelas adalah suatu laboratorium siswa supaya bisa belajar dalam memecahkan masalah yang ada dan lanjut diterapkan secara nyata di kehidupan, lalu ada teori dari Piaget, Vygotsky dan konstruktivisme yakni siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga menuntut siswa untuk mampu melakukan modifikasi pada pengetahuan baru atau awalnya, lalu dipercayai juga adanya perkembangan intelektual itu saat ada pengalaman baru serta menantang sehingga mereka dengan sangat keras dalam menyelesaikan masalah yang timbul karena pengalaman tersebut (Setiani & Priansa, 2015, hlm. 169). Dari uraian di atas dengan menerapkan PjBL merupakan sebagai cara ketika ingin meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Dilihat juga pada manfaat pembelajaran berbasis proyek yakni melalui dorongan yang diberikan oleh guru kepada siswa supaya bisa terlibat aktif,

interaktif, berkembangnya potensi siswa secara optimal, memotivasi siswa untuk belajar dengan mandiri, mendukung siswa untuk lebih berpikir kritis, kreatif, dan mendalam (Setiani & Priansa, 2015 hlm. 170). Kemudian ada juga penelitian dari Putri et al (2020) bahwa model PjBL bisa menjadi salah satu solusi oleh guru saat kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Didukung juga dari kelebihan ChatGPT seperti yang telah paparkan di atas, harapannya dapat menolong meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dengan dipandu oleh guru dalam penggunaannya, jangan sampai siswa langsung menyalin hasil yang diberikan namun tetap menggunakan secara bijaksana.

Pada semua bidang sudah mulai memanfaatkan program AI yakni ChatGPT ini, termasuk dalam dunia pendidikan. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri melihat pada keadaan sekarang yang memasuki dunia digital dengan sampai adanya kecerdasan buatan yang diciptakan. Kendati demikian kemudahan yang dibuat tersebut harus digunakan dengan semestinya, apalagi pada dunia pendidikan yang nanti akan berpengaruh pada hasil keluaran siswa bagi negara Indonesia. Hasil survey Study.Com pada bulan Januari 2023 tentang ChatGPT mengungkapkan dari total 1000 peserta didik yang menjadi responden survey ini terdapat 89% menggunakan ChatGPT dalam aktivitas belajarnya yakni menyelesaikan tugas sekolah, kemudian terdapat 48% peserta didik menggunakan ChatGPT dalam menyelesaikan tes maupun kuis di rumah, dan 53% untuk memperoleh tulisan (esai dan 22% untuk merancang *outline* tulisan (Study.com, 2023).

Terdapat data pengguna ChatGPT selama 3 tahun terakhir, sejak pertama kali diluncurkan secara resmi pada 30 November 2022, yakni melalui diagram batang berikut.



**Gambar 1. 1** Data Pengguna ChatGPT

Sumber: Nashir et al (2024), Annur (2023), Duarte (2024), Diolah Peneliti Tahun 2024

Diagram batang di atas menggambarkan kenaikan penggunaan ChatGPT sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 2022 karena kecanggihannya yang diberikan oleh program ini, apalagi bisa langsung diakses hanya dengan berbasis web, kemudian program ini juga bisa digunakan oleh banyak bidang, misalnya meliputi bidang baik pendidikan, perbankan, *e-commerce*, media, bahkan bidang kesehatan. Artinya berdasarkan uraian data di atas penggunaan ChatGPT ini memang sudah masif termasuk pada bidang pendidikan. Maka apabila tidak digunakan secara bijak maka penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berimplikasi pada tidak adanya kemampuan berpikir secara kreatif dan kritis lagi dengan cepat (Cladis, 2020).

Dalam menghadapi keadaan sekarang ini yang tidak lepas dari sentuhan teknologi maka diperlukan tindakan khusus terutama mengenai sesuatu hal yang memang tepat dilakukan supaya ditengah kemudahan yang diberikan oleh AI yakni ChatGPT, pada diri siswa ini tetap mempunyai pegangan yang sangat krusial sebagai warga negara apalagi untuk di masa yang akan datang yakni terkait dengan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif, kemampuan kedua hal ini agar tetap ada dan bahkan meningkat maka peneliti melakukan penerapan model pembelajaran proyek dengan ChatGPT seperti yang telah dijelaskan

Ismi Adnin, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN CHATGPT UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Raja, Ogan Ilir, Sumatera Selatan)**

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

sebelumnya. Mengingat kembali terkait dengan adanya pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia tentu untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Dari beberapa aspek tersebut penting untuk diketahui bahwasannya, berpikir kritis dan kreatif penting untuk digunakan, tidak hanya sebatas menghafal teori saja yang mudah dilupakan, namun mampu menganalisis dan memahami maknanya serta mendapatkan kemampuan yang berguna dalam kehidupannya di lingkungan masyarakat (Septiana & M. Ragil, 2018). Terdapat penelitian terdahulu yang menjadi rujukan yakni hasil penelitian dari Manurung, dkk yang berjudul “Identifikasi Pengaruh Penggunaan ChatGPT terhadap Kemampuan Berfikir Mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta Prodi Sistem Informasi Angkatan 2021” yang dilakukan pada tahun 2023, penelitiannya menghasilkan bahwa program ChatGPT ini memang termasuk salah satu yang lumrah dimanfaatkan, mengingat juga dari sisi kecanggihannya bisa berpotensi menaikkan keaktifan aktivitasan pelajar, karena kemudahan dalam penggunaannya, dan dengan apa yang dihasilkan ChatGPT dapat memberikan gambaran suatu ide yang menambah jangkauan informasi dari beberapa lingkup (Manurung et al., 2023). Penelitian ini mengangkat terkait penggunaan ChatGPT yang sama dengan penelitian yang saya lakukan namun bedanya pada penelitian saya terkait penerapan model pembelajaran proyek berbasis ChatGPT untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa di sekolah, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Manurung, dkk melihat hanya pada kemampuan berpikir pada lingkup mahasiswa.

Lalu penelitian kedua yang menjadi perbandingan peneliti yakni yang dilakukan oleh Merentek, dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT dalam Pembelajaran”, pada penelitian ini menghasilkan bahwa ChatGPT berguna dalam menolong siswa untuk mempunyai pemahaman terkait materi yang dibahas, menyelesaikan perbedaan dalam memahami, dan terjadinya kenaikan efektivitas kegiatan belajar mengajar, ia lebih dominan disenangi dari sisi memberikan jawaban secara sistematis dan bisa

terselesaikannya suatu masalah secara cepat, pada penelitian ini menegaskan bahwa sangat penting memanfaatkan teknologi saat kegiatan belajar mengajar yang menggunakan langkah yang benar dengan berhubungan juga pada kemampuan guru saat menyusun aktivitas belajar menggunakan teknologi (Merentek et al., 2023). Berbeda dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan yakni terkait penerapan model pembelajaran proyek menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan kompetensi berpikir kritis dan kreatif sedangkan pada penelitian oleh Merentek, dkk berkenaan dengan penerapan ChatGPT dalam pembelajaran yang berkenaan dengan penggunaan langkah yang tepat oleh guru saat pembelajaran.

Kemudian juga ada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Penggunaan ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran itu tergantung pada niat yang ingin diterapkan, karena terdapat peluang untuk kegiatan yang bertentangan dengan sebagaimana mestinya, apalagi dalam aksi plagiat, tentu ChatGPT memberikan kegunaan pada saat proses belajar, dan itu tergantung dari bagaimana pengguna terutama siswa dalam menggunakannya apakah akan keranah positif atau sebaliknya (Duong et al., 2023; Sullivan et al., 2023; Vargas et al., 2023; Shoufan, 2023). Dari hasil perbandingan dari penelitian terdahulu inilah saya menganggap bahwa hal tersebut perlu dilakukan penelitian untuk menemukan jawabannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengindikasikan terdapat suatu masalah yakni masih rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa saat ini maka diperlukan suatu upaya untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa di sekolah, yakni dengan adanya penggunaan ChatGPT sebagai media pendukung yang digunakan secara bijak, dan tetap selalu dibimbing oleh guru apalagi saat proses pembelajaran atau bahkan diluar kegiatan pembelajaran, karena dengan penggunaan ChatGPT saat menyelesaikan tugas sekolah maupun saat pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas bahwa diharapkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran yang mendalam dan pengolahan dengan berpikir secara kreatif terkait materi itu meningkat.

Jika tidak didampingi guru dengan bimbingan yang diberikan melalui penggunaan model pembelajaran proyek dengan ChatGPT sebagai solusi permasalahan yang ada, nanti dikhawatirkan terjadi secara terus menerus dan tentu merugikan siswa itu sendiri bahkan sampai pada ruginya bagi negara karena terbawa arus kemudahan yang difasilitasi teknologi ini tidak dimanfaatkan dengan tepat. Oleh karena itulah peneliti ingin meneliti terkait penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, karena diharapkan dari hasil penelitian ini memberikan implikasi sebagai arahan atau panduan terkait salah satu langkah yang menjadi gambaran nantinya agar pembelajaran tetap berjalan positif dan pada ranah yang baik yakni sampai mampunya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang sangat krusial harus dimiliki siswa sebagai pegangan di masa sekarang dan yang akan datang sebagai warga negara.

## 1.2. Rumusan Permasalahan Penelitian

Penelitian ini mempunyai fokus permasalahan utama pada dampak adanya program ChatGPT pada dunia pendidikan terutama di sekolah dan kemudian dilihat pada ranah penerapan model pembelajaran proyek menggunakan ChatGPT untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Peneliti menjabarkan fokus permasalahan kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
4. Apakah terdapat perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
5. Apakah terdapat perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan memiliki tujuan yang ingin dicapai, yakni bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran proyek menggunakan ChatGPT, seberapa besar pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT terhadap kemampuan berpikir kritis, dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran proyek berbasis ChatGPT terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Menganalisis tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas eksperimen.
2. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menerapkan model pembelajaran

berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Menganalisis perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
5. Menganalisis perbedaan signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT (eksperimen) dibanding kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek tanpa ChatGPT (kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, baik secara teoritis dan praktis yang ingin diberikan, berikut adalah manfaat secara teoritis dan praktis dalam penelitian ini.

##### **1.4.1. Segi Teori**

Manfaat hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk pengembangan keilmuan PKN dalam hal memperkuat peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila melalui penerapan model PjBL dengan ChatGPT, kemudian kontribusi terhadap teori kewarganegaraan neo republikan tentang bagaimana saat berhadapan dengan tantangan yang ada dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila terutama dalam penggunaan teknologi sebagai media penunjang.

##### **1.4.2. Segi Kebijakan**

Ismi Adnin, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN CHATGPT UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Raja, Ogan Ilir, Sumatera Selatan)**

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

Manfaat penelitian dari segi kebijakan dalam bidang yang dikaji mampu menawarkan masukan kepada pengembangan kurikulum agar dapat menginternalisasikan pembelajaran berbasis teknologi seperti ChatGPT dan berbentuk dalam model pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

### **1.4.3. Segi Praktik**

Manfaat penelitian pada segi praktik yakni bisa bagi beberapa komponen yang ada sebagai berikut.

#### **1.4.3.1. Bagi Guru**

Memberikan alternatif atau solusi dari permasalahan saat proses pembelajaran secara tatap muka atau dalam jaringan, dan atau dengan menerapkan model pembelajaran di sekolah supaya bisa dimanfaatkan dan diaplikasikan dalam tahapan belajar.

#### **1.4.3.2. Bagi Siswa**

Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya program ChatGPT, sehingga dapat berpikir kritis dan kreatif.

#### **1.4.3.3. Bagi Orang Tua**

Mendorong orang tua untuk memberikan semangat belajar pada siswa, dan memberikan pengawasan secara intensif penggunaan program ChatGPT secara proporsional dalam rangka melatih disiplin belajar, sehingga ChatGPT betul-betul dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

#### **1.4.3.4. Bagi Ahli Media**

Pengembangan program atau pemanajemenan penggunaan program yang berkembang dan digunakan saat kegiatan pembelajaran, sehingga bisa lebih dimanfaatkan dengan baik dan bijak.

#### **1.4.3.5. Bagi Ahli Kurikulum**

Menjadi bahan pertimbangan untuk bisa diterapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk peningkatan kemampuan siswa melalui program yang dirancang oleh ahli kurikulum.

### **1.4.4. Segi Isu serta Aksi Sosial**

Ismi Adnin, 2024

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN CHATGPT UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Raja, Ogan Ilir, Sumatera Selatan)*

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

Manfaat penelitian dalam segi isu serta aksi sosial yakni melihat pada yang berkembang saat ini yakni mengenai maraknya penggunaan ChatGPT, kompetensi abad ke-21, kecerdasan buatan, dan kemudian sangat pentingnya pembelajaran berbasis IT, sehingga dengan adanya isu-isu di atas melalui penelitian ini diharapkan nantinya setelah paham dan kebermanfaatannya dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan ChatGPT ini bisa lebih peka terhadap masalah dan bisa menyelesaikannya dengan baik bagi lingkungan sekitar.

### **1.5. Struktur Organisasi Tesis**

Sistematika dalam menulis adalah sesuatu yang penting untuk berjalan lancarnya suatu proses penulisan tesis yang ada, yang dimuat dalam tesis ialah terstruktur mulai dari: Bab I Pendahuluan, Bab ini memuat tentang latar belakang suatu penelitian yang berlandaskan pada kondisi faktual, penelitian terdahulu yang berguna sebagai roadmap dan dipaparkan sesuai dengan kelemahan yang ada dalam penelitian terdahulu, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

Pada Bab II Kajian Teoritis, bab ini memuat tentang teori dan penelitian relevan yang mendukung sesuai dengan permasalahan penelitian, termasuk juga menjelaskan terkait model pembelajaran berbasis proyek, program ChatGPT, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Selanjutnya Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini membahas suatu desain, pendekatan penelitian, responden, kemudian teknik dalam mengumpulkan data, dan analisis perolehan data penelitian.

Kemudian Bab IV Temuan Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini membahas deskripsi, analisis, dan pembahasan hasil penelitian, yang dilanjutkan dengan pengujian teori yang berhubungan dalam pertegasan perolehan penelitian yang sudah melalui pengujian oleh teknik analisis data yang didapatkan. Lalu, terdapat Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, dalam bab ini memuat terkait simpulan dan pemaknaan peneliti mengenai hasil analisis temuan penelitian. Bab ini memuat terkait simpulan yang berasal dari analisis data, dan pembahasan.