

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada permulaan abad kesembilan belas kata kerja "to create" jarang digunakan, namun dewasa ini kreativitas semakin penting. Profesional dari semua bidang yang menjadi sadar akan pentingnya dan perkembangan pemikiran kreatif. Di bidang pendidikan, pemikiran kreatif bervariasi dari ide-ide baru benar-benar cara baru untuk mempertimbangkan dan memecahkan masalah. Dapat dikatakan bahwa kreativitas bukanlah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari ketiadaan, tetapi kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan menggabungkan, mengubah atau menerapkan pemikiran yang telah ada sebelumnya (Nadeem Anwar, et. al.:2012). Pendidikan sebagai salah satu sistem yang menjawab tuntutan ini juga mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman, perubahan ini terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lanjutan pendidikan menengah pertama yang mempunyai tujuan utama menyiapkan tenaga kerja yang terampil profesional dan berdisiplin tinggi sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Tujuan tersebut tercantum dalam UU Sisdiknas pasal 15 dimana menyebutkan tujuan khusus SMK adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Salah satu usaha untuk mewujudkannya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran (Bekti dan Herman, 2013).

Pembelajaran sains sebagai bagian dari proses pendidikan memiliki peran besar dalam upaya pengembangan individu di era global. Tuntutan pembelajaran sains pada era global menurut *National Science Teachers Association* (2010) yaitu untuk menyiapkan peserta didik dengan berbagai keterampilan dan kecakapan seperti berpikir kreatif, inovatif, kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, ICT *literacy* dan kepemimpinan. *European Commission for Research Dian Hartaman Sitinjak, 2017*

*PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*and Innovation* (2015:14) memaparkan bahwa pembelajaran sains mempunyai fungsi vital dalam pengembangan kompetensi peserta didik dalam hal penyelesaian masalah (*problem-solving*), inovasi, serta pemikiran analisis dan kritis. Pembelajaran sains juga harus mempersiapkan peserta didik yang berkualitas yaitu peserta didik yang sadar sains (*scientific literacy*), memiliki nilai, sikap dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) sehingga akan muncul sumber daya manusia yang dapat berpikir kritis, berpikir kreatif, membuat keputusan dan memecahkan masalah (Liliasari, 2011).

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran sains sebagai bekal peserta didik untuk menghadapi tantangan dan rintangan di masa mendatang. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu modal dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi persaingan di era global. Tiruneh, et. al. (2014:1-2) menjelaskan bahwa pemupukan kemampuan berfikir kritis dalam tingkat pendidikan yang lebih lanjut merupakan hal yang esensial, penguasaan atas kemampuan berfikir kritis dipandang sebagai hal yang penting dalam membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan dalam fase kehidupan remaja serta sebagai metoda berfikir dalam menjawab permasalahan di dunia yang semakin kompleks. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif untuk dikembangkan juga tercermin pada tujuan pendidikan nasional UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kreatifitas adalah kemampuan dasar manusia dalam berfikir, menyimpulkan sebuah persoalan, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan sebuah ide, akan tetapi, tidak semua manusia mampu mengembangkan daya kreatif mereka sehingga diperlukan stimulus untuk merangsang hal tersebut (Wang et. al., 2013:1). Di sinilah pentingnya pendidikan yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif yang sangat diperlukan dalam bidang ekonomi dan bisnis, karena bukan tidak mungkin, salah satu pertimbangan dari masyarakat

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

yang lebih memilih produk luar ini diakibatkan oleh produsen dari luar yang lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain maupun memasarkan suatu produk.

Pendidikan pada hakekatnya merupakan syarat mutlak bagi pengembangan sumber daya manusia dalam menuju masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan dapat dibentuk manusia yang mampu membangun dirinya sendiri dan bangsanya, maka dari itu perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu pengembangan kurikulum, peningkatan mutu lingkungan pengajar serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Cara-cara tersebut apabila diperhatikan, yang berperan aktif dalam pelaksanaan dan kegiatan kurikulum adalah guru, sedangkan yang berperan aktif sebagai subjek adalah siswa. Interaksi antara guru dengan siswa diperlukan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Hosseini (2014:138) menyebutkan bahwa hasil terbaik yang diperoleh dari sebuah proses pembelajaran didapatkan melalui sebuah interaksi yang terbuka antara guru dan siswa. Guru diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengemukakan pendapatnya selama proses belajar, melalui proses interaksi seperti ini guru dapat mengidentifikasi kemampuan dari setiap siswa.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, salah satunya yakni dengan menetapkan kewirausahaan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan sasaran para generasi muda tentunya, bahkan pemerintah menetapkan kewirausahaan sebagai mata pelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di sekolah menengah kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut siswa untuk lebih kreatif dan inovatif guna menjawab berbagai tantangan global di berbagai bidang, termasuk dalam bidang ekonomi dan bisnis. Hasil dari itu, maka kewirausahaan dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran di SMK. Pada mata pelajaran ini, siswa dituntut lebih proaktif guna mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan. Dalam kegiatan pembelajarannya, siswa dibekali dengan keterampilan untuk menjadi wirausahawan yang sukses guna meningkatkan perekonomian negara.

Terdapat 16 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Sukabumi baik itu negeri dan swasta yang terdiri dari beberapa jurusan diantaranya Bisnis dan

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

Manajemen, Tehnik, Tata boga, Informatika dan lainnya. Sebagai salah satu SMK Bisnis dan Manajemen di Kota Sukabumi SMK Negeri 2 Sukabumi merupakan satu-satunya SMK Negeri dalam bidang Manajemen dan Bisnis. SMK Negeri 2 Sukabumi menetapkan nilai ambang batas pada mata pelajaran dasar produktif dengan nilai 78 dan mata pelajaran adaptif dengan nilai 75.

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan mata pelajaran adaptif bagi siswa SMK. Dimana kewirausahaan dapat membekali siswa untuk menghadapi lingkungan setelah lulus sekolah, baik yang akan melanjutkan pada perguruan tinggi, bekerja atau berwirausaha tentunya sesuai tujuan utama SMK. Oleh karena itulah mata pelajaran kewirausahaan menjadi mata pelajaran yang penting dan perlu ada di setiap seluruh SMK. Berikut merupakan rekapitulasi rata-rata nilai kelas X Pemasara pada mata pelajaran kewirausahaan semester ganjil 2016/2017:

**TABEL 1.1**  
**REKAPITULASI RATA-RATA NILAI SISWA KELAS X PEMASARAN**  
**MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**  
**SMK NEGERI 2 SUKABUMI SEMESTER GANJIL 2016/2017**

Kelas	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Rata-Rata Kelas	Kriteria
X Pemasaran 1	3,09	3,14	3,29	3,17	Baik
X Pemasaran 2	2,91	3,10	3,26	3,09	Baik
X Pemasaran 3	2,96	3,14	3,31	3,14	Baik

**Sumber:** Bagian Kurikulum SMK Negeri 2 Kota Sukabumi diolah kembali

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran kewirausahaan kelas X Pemasaran semester Ganjil tahun 2016/2017 berada pada kriteria Baik. Namun dalam beberapa aspek terdapat nilai yang masih rendah. Pada aspek Kognitif kelas X Pemasaran 2 dan X Pemasaran 3 memiliki nilai rata-rata kelas yang masih rendah yaitu 2,91 dan 2,96 yang berada pada kriteria Cukup. Nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM), namun nilai rata-rata kelas yang baik tersebut diperoleh dari hasil akumulatif seluruh nilai siswa dari nilai tertinggi hingga terendah, sehingga seluruh semua siswa belum mampu mencapai nilai sesuai KKM pada semester Ganjil. Berdasarkan hasil survei Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 2 Sukabumi mata

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

pelajaran kewirausahaan kelas X Pemasaran tahun ajaran 2016/2017 pada semester Genap terdapat pencapaian sebagai berikut:

**TABEL 1.2**  
**REKAPITULASI NILAI ULANGAN SISWA KELAS X PEMASARAN**  
**MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**  
**SMK NEGERI 2 SUKABUMI SEMESTER GENAP 2016/2017**

No.	Kelas	KKM	Nilai			Jumlah	Presentase di Bawah KKM	Presentase di Atas KKM
			< 75	76-89	>90			
1	X Pemasaran 1	75	12	27	1	40	30%	70%
2	X Pemasaran 2	75	12	22	2	36	33%	67%

**Sumber:** Bagian Kurikulum SMK Negeri 2 Kota Sukabumi diolah kembali

Berdasarkan Tabel 1.2 menunjukkan presentase perbandingan di bawah KKM pada tahun pelajaran 2016/2017 mengalami penurunan di beberapa kelas. Sebagian besar kelas telah mencapai presentase nilai diatas KKM, namun hampir diseluruh kelas masih terdapat siswa yang belum mampu mencapai KKM. Pada kelas X Pemasaran 1 presentase di bawah KKM mencapai 30%, dan pada kelas X Pemasaran 2 mencapai 33% dari jumlah seluruh siswa. Data tersebut memberikan informasi bahwa nilai siswa Kelas X Pemasaran pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Sukabumi tahun pelajaran 2015-2016 masih belum maksimal. Kriteria kemampuan berpikir kreatif siswa adalah sebagai berikut:

**TABEL 1.3**  
**INTERPRETASI KRITERIA BERPIKIR KREATIF SISWA**

Nilai	Kriteria
$0% < \alpha \leq 20%$	Tidak kreatif
$20% < \alpha \leq 40%$	Kurang kreatif
$40% < \alpha \leq 60%$	Cukup kreatif
$60% < \alpha \leq 80%$	Kreatif
$80% < \alpha \leq 100%$	Sangat kreatif

(Sudijono, 2010:43)

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

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

Data nilai diatas rata-rata keahlian siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan telah menunjukkan usaha yang maksimal dalam proses pembelajaran kompetensi dan telah terampil dalam melaksanakan praktek. Namun, disisi lain keseluruhan kemampuan siswa belum menampilkan hasil yang lebih baik. Terlihat bahwa nilai belum memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh sekolah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 100%.

**TABEL 1.4**  
**REKAPITULASI NILAI PRETEST SISWA KELAS X PEMASARAN**  
**MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**  
**SMK NEGERI 2 SUKABUMI TAHUN AJARAN 2015/2016**

No.	Kelas	Jumlah	Rata-rata Pretest	Kriteria
1	Kelas XA	40	24%	Kurang Kreatif
2	Kelas XB	36	23,61%	Kurang Kreatif

Sumber: Hasil olah data *pre-test* menggunakan penilaian Interpretasi Kriteria Berfikir Kreatif Siswa

Informasi yang disajikan dalam Tabel 1.4 merupakan nilai hasil *pretest* kelas X Pemasaran dengan mata pelajaran Kewirausahaan, yang diambil sebagai sampel penelitian ini adalah tiga kelas yakni kelas XA dan XB. Aspek yang digunakan dalam *pretest* ini diantaranya kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi para siswa/i dalam pertanyaan-pertanyaan *pretest*. Untuk kelas XA yang masih diduduki oleh 40 siswa, memiliki rata-rata nilai *pretest* sebesar 24% yang menunjukkan masuk dalam kategori kurang kreatif dan juga untuk kelas XB yang satu kelas berjumlah sebanyak 36 siswa dan memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 23,61% dengan kategori kurang kreatif. Kategori kreatif berada di nilai rata-rata *pretest* antara 60% hingga 80%, dari hasil tabel 3.1 terlihat bahwa pelajar SMKN 2 Sukabumi belum termasuk ke kategori kreatif karena hasil rata-rata *pretestnya* dibawah 60%.

Pernyataan lainnya yang diperoleh peneliti selama melakukan pengamatan ditemukan bahwa para siswa Kelas X Jurusan Pemasaran menganggap mata pelajaran kewirausahaan masih bersifat hafalan sehingga mengundang kebosanan, karena banyak konsep yang harus dihafalkan dan dirasa terlalu membebani proses berpikir. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 2 Sukabumi pada Kelas X Jurusan Pemasaran belum mampu

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

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

menciptakan suasana belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar aktif dalam mengkonstruksi pemikirannya, sehingga kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan pemecahan masalah pun sangat rendah.

Kemampuan berpikir kreatif patutnya mendapat perhatian lebih terutama dalam segi pembangunan generasi penerus bangsa, khususnya generasi muda yang sedang mengenyam pendidikan. Untuk mewujudkan itu, maka dibutuhkan suatu metode dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan kemampuan berpikir kreatif. Metode tersebut hendaknya dimulai dari lingkungan pendidikan itu sendiri dimana proses pembelajaran seyogyanya dapat membentuk siswa untuk berpikir kreatif.

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar dan mengajar antara siswa dengan guru yang didesain sedemikian rupa. Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dimiliki oleh siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan. Tanpa adanya aktivitas maka tidak ada proses belajar. Perlu diketahui bahwa aktivitas siswa dalam belajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja, tetapi lebih dari sekadar itu. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka kreativitas siswa akan semakin terlihat dan proses belajar siswa akan semakin baik. Jika begitu, maka pembelajaran semestinya tidak terpaku pada aktivitas yang berlangsung di dalam kelas saja, lingkungan di luar kelas pun dapat dijadikan objek dalam aktivitas pembelajaran. Guru sangat berperan dalam aktivitas mengajar yang meliputi seluruh kegiatan guru untuk mendidik, mengarahkan, dan memfasilitasi siswa untuk belajar. Aktivitas mengajar sejatinya berada pada kendali guru, namun tidak selalu fokus pada guru semata. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif dan inovatif agar siswa mampu menguasai materi pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011 : 6) “penguasaan materi pada siswa tidak dapat diharapkan waktu singkat, siswa perlu melakukan pengulangan waktu belajar. Oleh karena itu, guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga siswanya melakukan pengulangan belajar”. Pernyataan tersebut mengarah pada peran guru untuk mengemas dan mendesain pembelajaran sedemikian rupa dengan tujuan untuk memunculkan keaktifan siswa. Andai saja pembelajaran dikemas dan didesain agar siswa lebih aktif, maka siswa akan lebih mudah dalam

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

*PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA*

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

mencerna berbagai pengetahuan dan secara bersamaan kemampuan berpikir kreatif siswa akan tertanam sekaligus membentuk pribadi siswa yang kreatif.

Kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pendidikan disekolah sampai saat ini mayoritas masih kurang mendapat perhatian. Hasil pengamatan peneliti di SMK Negeri 2 Sukabumi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas X Jurusan Manajemen Bisnis masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan sebagian besar adalah metode ceramah. Kegiatan belajar didominasi oleh guru, sementara siswa hanya memperhatikan dan cenderung pasif tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran, serta lebih berperan sebagai penerima informasi saja. Kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran diantaranya hanya menerima informasi dari guru, mencatat materi, membaca buku sumber atau materi yang diberikan guru, mempelajari contoh soal serta pembahasannya dan mengerjakan tugas ataupun soal yang diberikan oleh guru.

Melihat fenomena di atas, sudah semestinya guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam hal berpikir kreatif. Beberapa upaya dapat dilakukan oleh guru, misalnya dengan pemberian metode pemecahan masalah. Mengingat pemahaman akan masalah erat kaitannya terhadap kemampuan berpikir kreatif, maka masalah ini mulai dijadikan objek dalam kegiatan pembelajaran sehingga ada salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai acuan. Model pembelajaran ini disebut dengan model *problem based learning* atau dikenal dengan istilah *problem based learning* (PBL). Dalam PBL, masalah yang dijadikan fokus pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam hal membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, membuat kesimpulan, mempresentasikan, berdiskusi, dan membuat laporan.

Proses pembelajaran didasarkan masalah didasarkan atas interaksi antara stimulus dan respon, yang mana kedua hal tersebut merupakan sebuah hubungan dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

*PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari permasalahannya dengan baik.

Selama ini aktivitas pembelajaran di SMK masih menekankan pada perubahan kemampuan berpikir pada tingkat dasar, belum memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa juga sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir siswa sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan adalah kemampuan berpikir kreatif.

PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Contoh masalah dalam kehidupan digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu materi. Berdasarkan penelitian Akinoglu dan Tandongan (2011), model ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dalam pemecahan masalah. Dalam PBL, sikap siswa seperti pemecahan masalah, berpikir, bekerja kelompok, komunikasi dan informasi berkembang secara positif. *Problem based learning* juga memfasilitasi siswa untuk saling bertukar pendapat, menganalisis masalah menggunakan berbagai cara, dan memikirkan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan suatu permasalahan (Yuan dkk., 2012).

Salah satu model yang diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan model pembelajaran PBL. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Awang dan Ramly (2012: 2-5) “pada fase *solve*, merujuk pada aktivitas menghasilkan dan mengimplementasikan rencana untuk menemukan solusi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, mengajukan hipotesis, memilih metode yang sesuai untuk menyelesaikan masalah, mengoleksi data, dan menganalisisnya” menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian Chen (2013) dalam *International Journal Of Education And Information Technologies* menyebutkan bahwa untuk membantu siswa mengintegrasikan dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

merupakan topik terpenting bagi seorang guru. Hal ini diketahui bahwa metode PBL adalah pendekatan yang efektif untuk membantu siswa belajar mandiri dalam mencari solusi sebuah masalah, Secara khusus, ini dapat membantu mereka untuk mengintegrasikan pengetahuan dan konsep-konsep yang sebelumnya dipelajari dalam kelas. Oleh karena itu, bagaimana memberikan siswa dengan pengalaman belajar yang mengesankan, menarik dan interaktif ini kemudian penting untuk seorang pendidik karena akan memungkinkan siswa untuk menikmati pembelajaran mereka sementara memperoleh pemahaman besar bahan dan dapat menerapkan gagasan belajar (Chen, 2013:73). Konsep inti dari PBL adalah penggunaan pengetahuan profesional, menetapkan tujuan, penyelesaian masalah dan evaluasi hasil. PBL ini berlaku untuk berbagai skenario, meskipun sedikit penyesuaian dari proses PBL diperlukan. Dalam hal ini, PBL memiliki beberapa karakter sebagai berikut (1) menstimulasi proses pembelajaran menggunakan permasalahan sehari-hari; (2) menghubungkan antara kognisi dan pengetahuan profesional peserta didik dan masalah; (3) proses belajar diadakan dalam beberapa kelompok kecil; (4) model belajar mandiri; (5) guru berperan sebagai fasilitator (Chen, 2013:74-76).

Berkaitan dengan penciptakan berpikir kreatif melalui metode PBL, Birgili (2015) dalam *Journal of Gifted Education and Creativity* menjelaskan bahwa berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan oleh individu menurut objek tertentu, masalah dan kondisi atau jenis usaha ke arah tujuan tertentu dan masalah berdasarkan kapasitas individu. Mereka mencoba untuk menggunakan imajinasi, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi situasi sebenarnya (Birgili, 2015:72). Salah satu metode yang mendorong siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah melalui PBL. PBL adalah pendekatan pedagogis yang menggunakan kasus dan permasalahan sebagai tahap awal dalam mencapai tujuan proses belajar (Birgili, 2015:75). Sebenarnya, PBL adalah salah satu metode pengajaran paling inovatif dalam sejarah pendidikan di mana permasalahan nyata disajikan kepada siswa dan melibatkan mereka ke proses pembelajaran dengan membangun pengetahuan baru memecahkan masalah itu sendiri. Proses pemecahan masalah, belajar

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

mandiri, keterampilan pembelajaran kolaboratif dan tingkat motivasi ditujukan untuk dikembangkan selama proses pemecahan masalah.

Penggunaan metode PBL kerap kali digunakan dalam proses pengajaran mata pelajaran kewirausahaan. Fadly (2012:2-3) dalam Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang menyebutkan bahwa PBL adalah metode yang menantang siswa untuk bekerja kooperatif, mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analisis, dan menggunakan sumber belajar yang sesuai. Masalahnya adalah di tengah fokus harus mendorong proses di antara para siswa menilai dan membahas isu-isu masalah. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan pengetahuan siswa dan membantu mereka untuk memulai sebuah proses belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode PBL dalam mata pelajaran kewirausahaan mampu mencerminkan kemampuan siswa dalam mencapai suatu kompetensi dasar. Hasil belajar berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan tingkah laku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil dari penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I dan siklus II. Pada siklus 1, Peningkatan nilai rata-rata dari pre-test 70,70 dan post-test sebesar 71,64. Pada siklus 2, peningkatan nilai rata-rata dari pre-test 77,94 dan post-test sebesar 79,11 (Fadly, 2012:11).

Sekolah Kejuruan Bisnis Manajemen merupakan wadah dimana para siswanya dipersiapkan mempunyai sikap profesional dalam lingkungan Bisnis Manajemen. Selain itu, sekolah kejuruan juga merupakan lingkungan pendidikan yang membekali peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang adaptif dan kreatif. Tujuan ini dapat diwujudkan atas sinergi dari kemampuan tenaga pengajar dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar berbasis KBK (Kemampuan Berpikir Kreatif). Namun, tujuan peningkatan kreatifitas siswa dalam mengembangkan KBK kerap kali menghadapi hambatan berupa ketidaksesuaian model pembelajaran, media pembelajaran yang tidak tepat, tingkat motivasi siswa yang rendah, keterbatasan bakat, minat dan keahlian siswa, serta faktor lingkungan yang tidak mendukung untuk pengembangan ide-ide kreatif.

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

Hambatan tersebut tentu saja dapat diatasi dengan bekal tenaga pengajar yang mampu untuk menggali tingkat kreatifitas siswa dalam hal bisnis manajemen dan keahlian lainnya yang menjadi kekhususan dari Sekolah Kejuruan. Dalam hal ini, SMK Negeri 2 Sukabumi yang mempunyai kekhususan dalam bidang keahlian bisnis manajemen dan Teknologi Informasi merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Sukabumi yang menjadi pilihan lulusan Sekolah Menengah Pertama untuk melanjutkan jenjang pendidikan di bidang Bisnis Manajemen dan Teknologi Informasi. Sekolah ini telah menorehkan berbagai macam prestasi di bidangnya yang terbukti pada tahun 2012 sampai dengan 2014 dengan memenangkan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) tingkat Kota Sukabumi untuk bidang Bisnis Manajemen dan Teknologi Informasi. Pada LKS yang diadakan oleh Dinas Pendidikan Kota Sukabumi, SMKN 2 Sukabumi mampu menjadi pemenang dalam limamata lomba yaitu, mata lomba penjualan, administrasi perkantoran, *web design*, *IT-Networking support*, sertakemampuan kewirausahaan (<http://www.smkn2smi.sch.id/index.php/web/data/4.2>).

Kurangnya ketercapaian KKM yang masih tinggi mengindikasikan bahwa pembelajaran belum maksimal. Banyak siswa yang belum paham pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang kurang optimal merupakan inti permasalahan pada kajian penelitian ini khususnya pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Sukabumi.

Penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional membuat proses belajar mengajar hanya berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya memperoleh pelajaran melalui ranah kognitif saja. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Banyaknya siswa yang belum mencapai KKM membuat SMK Negeri 2 Sukabumi mengalami masalah yaitu kualitas lulusan yang siap bekerja belum memenuhi kriteria untuk menghadapi dunia kerja. Dunia kerja identik dengan permasalahan yang ada disekitar, yang menggunakan kemampuan berpikir kritis

**Dian Hartaman Sitinjak, 2017**

dalam upaya penyelesaiannya. Berbicara mengenai kreativitas, setiap manusia pasti memiliki daya kreatif, akan tetapi tidak semua manusia mampu mengembangkan daya kreatif mereka sehingga diperlukan stimulus untuk merangsang hal tersebut. Di sinilah pentingnya pendidikan yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif yang sangat diperlukan dalam bidang ekonomi dan bisnis, karena bukan tidak mungkin, salah satu pertimbangan dari masyarakat yang lebih memilih produk luar ini diakibatkan oleh produsen dari luar yang lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain maupun memasarkan suatu produk.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka yang menjadi tema sentral masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam meningkatkan daya kreatifitas berpikir sehingga belum tercapainya KKM, proses pembelajaran yang tergolong masih konvensional, serta pemikiran yang belum mendalam untuk menghadapi dunia kerja mengindikasikan belum optimalnya pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terdapatnya masalah pada kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang berbasis masalah di lingkungan sekitar. Selain itu, dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang menitikberatkan kepada intelektualitas peserta didik yang berdampak kepada rendahnya tingkat kreatifitas siswa (Momon, 2013:129). Pernyataan ini diperkuat berdasarkan peringkat kreativitas Indonesia dalam *Creativity and Prosperity: Global Creativity Index* tahun 2015 yang dipublikasikan oleh *Martin Prosperity Institute* (MPI) bahwa Indonesia berada pada peringkat 115 dari 139 negara. Selain itu, *Creative Class Rankings* Indonesia menurut *Global Creativity Index* berada pada peringkat 86 dari 93 negara, posisi tersebut jauh dibawah Thailand yang menempati peringkat 81 dan Malaysia yang berada di peringkat 49 (MPI, 2015:57-59). Pendidikan kewirausahaan dapat diberikan dengan penyampaian teori-teori yang seimbang dengan praktek yang dilakukan guna mengetahui masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun kurangnya pengajar yang mendasarkan pengajarannya pada masalah di

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

dunia nyata mengakibatkan kurangnya tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada SMK Negeri 2 Sukabumi. Hal tersebut telah dibuktikan melalui hasil *pretest*, dimana berdasarkan interpretasi kriteria berpikir kreatif siswa, rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* siswa berada di bawah 60% yang termasuk kedalam kategori kurang kreatif. Maka dari itu pencapaian pengajar yang menggunakan masalah lingkungan sekitar diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian di atas maka dipandang perlu melakukan penelitian yang dituangkan dalam judul: **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 2 Sukabumi)”**

### 1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat ditarik perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan hasil *pre-test* antara kelas kontrol (tidak menerapkan metode *Problem Based Learning*) dengan kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan hasil *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Sukabumi pada kelas yang menggunakan metode *Problem Based Learning* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat disusun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar dalam kemampuan berpikir kreatif antara kelas yang mendapat perlakuan metode *problem based learning* dengan kelas yang tidak

Dian Hartaman Sitinjak, 2017

mendapat perlakuan metode *problem based learning* pada pengukuran tes awal (*pre-test*)

2. Perbedaan hasil belajar dalam kemampuan berpikir kreatif antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pengukuran test akhir (*post-test*)
3. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Sukabumi antara kelas control dengan kelas eksperimen

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Penulis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan penulis, khususnya ilmu Pendidikan Manajemen Bisnis yang berkaitan dengan *Pengaruh Model Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
2. Sebagai Bahan Masukan Bagi Guru dan Siswa SMK Negeri 2 Sukabumi dalam Pengaruh Model *Problem Based Learning* dalam Kaitannya dengan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Sukabumi.
3. Pengembangan ilmu pendidikan, diharapkan dapat memberi pengetahuan tentang ilmu pengetahuan pendidikan. Khususnya Pendidikan Manajemen Bisnis tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan Berpikir Kreatif, yang dimana PBL ini sebagai alat bantu pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran Kewirausahaan yang efektif dan efisien.
4. Peneliti lain, penelitian ini juga berguna untuk memberikan wawasan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *Model Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan alat bantu PBL.