

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu pondasi dasar dari proses pendidikan, ruang lingkup paling kecil dalam pendidikan yang menentukan lancar atau tidaknya suatu pendidikan sangat ditentukan dari pembelajarannya. Pembelajaran merupakan elemen terpenting yang memiliki berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar”. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, kreativitas dan kemampuan guru dalam memilih model dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar serta menentukan baik tidaknya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah berakhirnya proses belajar. Hamdani (2011, hlm. 71) menjelaskan bahwa pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Komponen-komponen penting dalam pembelajaran diantaranya : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2003, hlm. 30) bahwa pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, diharapkan mampu menghasilkan output yang bagus dalam proses pendidikan. Trianto (2009, hlm. 5) mengemukakan bahwa Komisi Pendidikan Abad ke-21 (*Commission on Education for the “21” Century*) merekomendasikan empat strategi dalam menyukkseskan pendidikan, yaitu :

1. *Learning to learn*, yaitu memuat bagaimana pelajar mampu menggali informasi yang ada di sekitarnya dari ledakan informasi itu sendiri;
2. *Learning to be*, yaitu pelajar diharapkan mampu untuk mengenali dirinya sendiri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya;
3. *Learning to do*, yaitu berupa tindakan atau aksi, untuk memunculkan ide yang berkaitan dengan dengan sainstek; dan

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

4. *Learning to be together*, yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara yang satu dengan yang

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerjasama serta mampu untuk dapat menghargai orang lain.

Merujuk pada konsep strategi pendidikan di atas, tentunya melalui pembelajaran, menjadi salah satu akses utama dalam menyukseskan pendidikan. BSNP (2010, hlm. 39) menjelaskan mengenai tujuan pendidikan nasional di abad-21 yaitu bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lainnya dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan, dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya. Peran guru menjadi ujung tombak dari keberhasilan dan terwujudnya tujuan pendidikan, salah satunya melalui proses pembelajaran yang dipilih, sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran, M. Hosnan (2014, hlm. 19) menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran, terjadi melalui empat azas, yaitu :

1. Logika, yaitu keterampilan berpikir kritis dan berpikir logis, dilatih melalui berbagai mata pelajaran;
2. Praktika, yaitu hal-hal yang bersifat praktik, harus dipraktikkan, tidak hanya dipikirkan, diangankan atau dipelajari secara teori saja;
3. Etika, yaitu budi pekerti, sopan santun, adat dan nilai-nilai setempat, yang semua itu dapat dilatih melalui tata tertib sekolah, peraturan yang disepakati bersama, pembiasaan dan contoh-contoh konkret. Ada teguran dan juga sanksi jika dilanggar, serta ada pujian jika dilaksanakan dengan baik; dan
4. Estetika, yaitu tentang keindahan, kebersihan, dan kerapian, perlu pembinaan sejak dini di sekolah. Baik melalui tata tertib sekolah, pekerjaan tangan dan kesenian yang memupuk rasa kehalusan budi, serta melalui pelajaran-pelajaran yang lain.

Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 yang menjelaskan tentang Standar Nasional Pendidikan memberikan arahan tentang perlunya disusun dan dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan, yaitu : standar isi, standar proses, standar kompetensi kelulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan. Pendidikan akan menjadi berkualitas jika memiliki standar proses dan perencanaan yang baik, seperti yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK***

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

22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, menyebutkan bahwa setiap pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mukminan (2010, hlm. 43 ) menurut BSNP, paradigma pendidikan di abad-21 menerangkan bahwa ada delapan acuan paradigma pendidikan nasional di abad-21 yaitu :

1. Untuk menghadapi di abad-21 yang makin syarat dengan teknologi dan sains dalam masyarakat global di dunia ini, maka pendidikan kita haruslah berorientasi pada matematika dan sains disertai dengan sains sosial dan kemanusiaan (humaniora) dengan keseimbangan yang wajar.
2. Pendidikan bukan hanya membuat seorang peserta didik berpengetahuan, melainkan juga menganut sikap keilmuan dan terhadap ilmu dan teknologi, yaitu kritis, logis, inventif, serta konsisten, namun disertai pula dengan kemampuan beradaptasi. Disamping memberikan ilmu dan teknologi, pendidikan ini harus disertai dengan menanamkan nilai-nilai luhur dan menumbuhkan kembangkan sikap terpuji untuk hidup dalam masyarakat yang sejahtera dan bahagia di lingkup nasional maupun di lingkup antar bangsa dengan saling menghormati dan saling dihormati.
3. Untuk mencapai ini dimulai dari sistem pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi haruslah merupakan suatu sistem yang tersambung erat tanpa celah, setiap jenjang menunjang penuh jenjang berikutnya menuju ke frontier berikutnya.
4. Pada setiap jenjang pendidikan perlu ditanamkan jiwa kemandirian pribadi mendasari kemandirian bangsa, kemandirian dalam melakukan kerjasama yang saling menghargai dan menghormati untuk kepentingan bangsa.
5. Khusus di perguruan tinggi dalam menghadapi konvergensi berbagai bidang ilmu dan teknologi, maka perlu dihindarkan spesialisasi yang terlalu awal dan terlalu tajam.
6. Dalam pelaksanaan pendidikan perlu diperhatikan kebhinekaan etnis, budaya, agama dan sosial, terutama di jenjang pendidikan awal. Namun demikian, pelaksanaan pendidikan yang berbeda ini diarahkan menuju ke satu pola pendidikan nasional yang bermutu.

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK***

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

7. Untuk memungkinkan seluruh warga negara mengenyam pendidikan sampai ke jenjang pendidikan yang sesuai kemampuannya, pada dasarnya pendidikan harus dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat dengan mengikuti kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah (pusat dan daerah).
8. Untuk menjamin terlaksananya pendidikan yang berkualitas, sistem monitoring yang benar dan evaluasi yang berkesinambungan perlu dikembangkan dan dilaksanakan dengan konsisten. Lembaga pendidikan yang tidak menunjukkan kinerja yang baik harus dihentikan.

BSNP (2010) menerangkan mengenai pengembangan framework pembelajaran di abad 21 mengharuskan peserta didik untuk memiliki keterampilan di berbagai bidang kehidupan. Etistika dkk menjelaskan tentang framework pembelajaran di abad-21, yaitu :

1. Kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and problem-Solving Skills*), mampu befikir secara kritis, lateral, dan sitematik terutama dalam konteks pemecahan masalah;
2. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*) mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak;
3. Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk berbagai terobosan yang inovatif;
4. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Tehnology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari;
5. Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Leaning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi;
6. Kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*), mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan berbagai pihak.

Kreativitas dalam mengemukakan ide-ide atau gagasan-gagasan yang inovatif dalam pembelajaran oleh peserta didik, akan dapat terwujud melalui pola perilaku atau keterampilan yang mempunyai nilai guna. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam memunculkan ide-ide kreatif atau gagasan-gagasan terhadap suatu materi pelajaran,

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

dapat dilatih dan dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran yang mendukung. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munanadar (2009, hlm. 31) bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik perlu untuk digali dan dikembangkan :

- 1) Dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*Self Actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya.
- 2) Sekalipun setiap orang memandang bahwa kemampuan berfikir kreatif itu perlu untuk dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kemampuan berfikir kreatif itu belum memadai khususnya dalam pendidikan formal.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Sehingga manusia menyadari bagaimana bentuk kreativitas pendahulu yang dengan idenya mampu menyelesaikan dan memecahkan berbagai permasalahan yang dialami.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 81 A tahun 2013 telah mengatur bahwa dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 hendaknya terdiri dari lima pengalaman belajar yaitu : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan yang dikenal dengan pendekatan saintifik. Hal ini dipertegas oleh Kemendikbud (2014) bahwa model pembelajaran yang diterapkan untuk melaksanakan pendekatan saintifik diantaranya adalah *Discovery Learning* (DL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning* (PjBL).

Kamdi (2007) dan Thomas (2000) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Hal ini dipertegas oleh Ledward dan Hirata (2011) menjelaskan bahwa melalui pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang bersifat otonom dapat melatih tanggung jawab peserta didik dan dapat memunculkan ide-ide kreatif peserta didik karena dalam proses pengerjaan proyek menjadikan sebagai tugas yang bermakna dan menantang.

Tarpin Juandi dan Anhar (2017, hlm. 51) dari hasil penelitiannya menemukan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kreativitas siswa dan prestasi belajar siswa. Doppelt, Krajcik dkk (2003; 1994 dalam Oktay Kızıkan dan Oktay Bektaş 2017, hlm. 38) *Project Based Learning* (PjBL) memungkinkan siswa menyelesaikan masalah dengan partisipasi aktif.

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

Alasan di atas menjadi penguat bahwa model pembelajaran yang dirasa tepat dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Sutirman (2013 dalam Widowati, 2015, hlm. 9) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan proyek yang nyata dibuat oleh siswa yang dapat mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga keterampilan praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap; menentukan tujuan sendiri; dan kerjasama kelompok.

Tan, Hargrove dan Greensten (dalam Yusnaeni dkk 2017, hlm. 246) berpendapat bahwa pemikiran kreatif adalah salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting untuk dikembangkan di abad ke-21. Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam penelitian ini yang bertujuan untuk melatih kemampuan keterampilan berpikir kreatif peserta didik didukung dengan acuan penilaian berpikir kreatif. Silver (1997, hlm. 78) menjelaskan acuan penilaian berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Acuan Penilaian Berpikir Kreatif**

<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>Komponen Kreativitas</b>	<b>Pengajuan Masalah</b>
Siswa menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam interpretasi solusi dan jawaban	Kefasihan	Siswa membuat banyak masalah yang dapat dipecahkan. Siswa berbagi masalah yang diajukan.
Siswa menyelesaikan (menyatakan atau justifikasi) dalam satu cara, kemudian dengan cara lain. Siswa mendiskusikan berbagai metode penyelesaian.	Fleksibilitas	Siswa mengajukan masalah yang dapat dipecahkan dengan cara-cara yang berbeda. Siswa menggunakan pendekatan “what-if-not?” untuk mengajukan masalah.
Siswa memeriksa berbagai metode penyelesaian atau jawaban-jawaban (pernyataan atau justifikasi) kemudian membuat metode lain yang berbeda.	Kebaruan	Siswa memeriksa beberapa masalah yang diajukan kemudian mengajukan suatu masalah yang berbeda.

Sumber : Tatag Yuli E, S. (2005, hlm. 5)

*Buck Institute for Education* (BIE) (dalam Ngilimun, 2013, hlm. 185) *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana dijelaskan oleh Kunandar (2013, hlm. 279) sebagai berikut:

1. Peserta didik bebas mengeluarkan ide;
2. Banyak kesempatan untuk berkreasi;
3. Mendidik peserta didik lebih mandiri dan bertanggung jawab;
4. Meringankan guru dalam materi pembelajaran;
5. Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik
6. Ada rasa tanggung jawab dari peserta didik terhadap tugas-tugas yang diberikan; dan
7. Guru dan peserta didik lebih kreatif.

De Bono (Barak dan Doppelt, 2000 dalam Tatag Yuli E. S. dan I Ketut. B. 2006, hlm. 2), mendefinisikan empat tingkat perkembangan keterampilan berfikir kreatif, yaitu : kesadaran berfikir, observasi berfikir, strategi berfikir dan refleksi berfikir. Alimuddin (2009, hlm. 356) menjelaskan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional secara tegas menekankan satu unsur penting yaitu kreatif. Pemerintah menetapkan unsur kreatif sebagai salah satu tujuan pendidikan dengan alasan, yaitu :

1. Manusia kreatif mampu menghadapi tantangan kehidupan bagaimana pun sulitnya;
2. Manusia kreatif dapat menciptakan ide-ide atau gagasan yang cemerlang dalam mengatasi masalah yang dihadapi; dan
3. Manusia kreatif dapat hidup lebih mapan.

Trilling dan Fadel (dalam Etistika ddk 2016, hlm. 267-269) menerangkan bahwa keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad-21 dibagi atas tiga keterampilan, yaitu :

1. *Life and Career Skills* (keterampilan hidup dan berkarir) meliputi :
  - (a) fleksibilitas dan adaptabilitas (*Flexibility and Adaptability*),
  - (b) inisiatif dan mengatur diri sendiri (*Initiative and Self-Direction*),
  - (c) interaksi sosial dan budaya (*Social and Cross Cultural Interaction*),
  - (d) produktivitas dan akuntabilitas (*Productivity and*

*Akccountability*), dan (e) kepemimpinan dan tanggungjawab (*Leadership and Responsibility*). Berikut adalah tabel deskripsi keterampilan hidup dan berkarir di abad-21, yaitu :

**Tabel 1. 2 Keterampilan Hidup dan Berkarir**

<b>Keterampilan Abad 21</b>	<b>Deskripsi</b>
Keterampilan hidup dan berkarir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fleksibilitas dan adaptabilitas : siswa mampu mengadaptasi perubahan dan fleksibel dalam belajar dan berkegiatan dalam kelompok.</li> <li>2. Memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri : siswa mampu mengelola tujuan dan waktu, bekerja secara independen dan menjadi siswa yang dapat mengatur diri sendiri.</li> <li>3. Interaksi sosial dan antar budaya : siswa mampu berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam.</li> <li>4. Produktivitas dan akuntabilitas : siswa mampu mengelola proyek dan menghasilkan produk.</li> <li>5. Kepemimpinan dan tanggungjawab : siswa mampu memimpin teman-temannya dan bertanggungjawab kepada masyarakat luas.</li> </ol>

Sumber : Trilling dan Fadel (2009, hlm. 48)

2. *Learning and Innovation Skills* (keterampilan belajar dan berinovasi) meliputi : (a) berpikir kritis dan mengatasi masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), (b) komunikasi dan kolaborasi (*Communication and Collaboration*), dan (c) kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*). Berikut adalah tabel deskripsi ketrampilan belajar dan berinovasi di abad-21, yaitu :

**Tabel 1. 3 Keterampilan Belajar dan Berinovasi**

<b>Keterampilan Abad 21</b>	<b>Deskripsi</b>
Keterampilan belajar dan berinovasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpikir kritis dan mengatasi masalah : siswa mampu menggunakan berbagai alasan (reason) seperti induktif atau deduktif untuk berbagai situasi, menggunakan cara berpikir sistem, membuat keputusan, dan mengatasi masalah.</li> <li>2. Komunikasi dan kolaborasi : siswa mampu berkomunikasi dengan jelas</li> </ol>

	<p>dan melakukan kolaborasi dengan anggota kelompok lainnya.</p> <p>3. Kreativitas dan inovasi : siswa mampu berpikir kreatif, bekerja secara kreatif, dan menciptakan inovasi baru.</p>
--	--

Sumber : Trilling dan Fadel (2009, hlm. 49)

3. *Information Media and Technology Skills* (keterampilan teknologi dan media informasi) meliputi : (a) literasi informasi (*Information literacy*), (b) literasi media (*Media literacy*), dan (c) literasi ICT (*Information and Communication Technology Literacy*). Berikut adalah tabel deskripsi ketrampilan teknologi dan media informasi di abad-21, yaitu :

**Tabel 1. 4 Keterampilan Teknologi dan Informasi**

<b>Keterampilan Abad 21</b>	<b>Deskripsi</b>
Keterampilan teknologi dan informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Literasi informasi : siswa mampu mengakses informasi secara efektif (sumber informasi) dan efisien (waktunya), mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis dan kompeten, menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah.</li> <li>2. Literasi media : siswa mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk berkomunikasi.</li> <li>3. Literasi ICT : siswa mampu menganalisis media informasi dan mencipta media yang sesuai untuk melakukan komunikasi.</li> </ol>

Sumber : Trilling dan Fadel (2009, hlm. 50)

Dalam hal ini, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran Geografi di SMA Kelas XI semester ke-2 pada materi Budaya Tradisional sebagai Potensi Wisata dan Ekonomi Kreatif, dirasa mampu untuk melatih kemampuan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam mengembangkan dan mengasah ide-ide kreatifnya dalam suatu project yang berwujud produk yang memiliki unsur budaya dan bernilai ekonomi, sehingga mampu dikembangkan menjadi suatu produk atau kreativitas seni dan menjadi salah satu daya tarik wisata yang dalam kajian ini adalah wisata budaya Minangkabau.

Weiler dan Hall (dalam Nasution dkk, 2005) menjelaskan mengenai pergeseran preferensi perjalanan wisata terjadi dari bentuk

individual tourism, yaitu kecenderungan untuk meninggalkan produk-produk wisata standar berskala massal menuju produk-produk wisata yang unik, beragam dan bermutu tinggi (*High value production of unique commodities*). UNESCO (2006) menjelaskan bahwa pariwisata kreatif merupakan generasi baru pariwisata. Generasi pertama adalah pantai, kedua adalah wisata budaya yang berorientasi pada wisata museum dan budaya. Mengacu pada hal tersebut Ohridska, dkk (dalam M. Damayanti dan Latifah, 2015, hlm, 102) mengatakan bahwa permintaan terhadap keaslian dalam pariwisata budaya telah mengubah pendekatan dalam upaya pelestarian warisan budaya melalui pariwisata kreatif.

Adanya pengklaiman beberapa budaya Indonesia oleh negara tetangga seperti Batik Parang, Reog Ponorogo, Angklung, lagu Rasa Sayange, Tari Tor-tor dan Tari Pendhet, menjadi alasan kuat untuk semakin memperhatikan, mempertahankan, dan melestarikan kebudayaan asli Indonesia pada setiap daerah dengan berbagai macam cara, sehingga tidak ada lagi pengakuan oleh negara lain, salah satunya melalui pengembangan produk kreatif budaya tradisional dalam aspek pariwisata. Hal ini bertujuan agar setiap wisatawan yang mengunjungi suatu daerah wisata dapat mengenal lebih jauh mengenai aset-aset budaya masing-masing daerah di Indonesia.

Wisata budaya Minangkabau merupakan salah satu destinasi wisata budaya yang sangat diminati oleh para wisatawan, baik wisatawan dalam maupun luar negeri. Produk-produk seni seperti ukiran, tenunan, lukisan, atau yang lainnya menjadi salah satu daya tarik wisata di Minangkabau. Pengembangan produk-produk budaya dalam bentuk ekonomi kreatif pun menjadi suatu kreativitas seni yang layak untuk mendapatkan apresiasi positif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari selalu berinovasi, sangat membawa pengaruh terhadap pola pikir masyarakat Indonesia, terutama peserta didik, nilai-nilai budaya yang semakin hari semakin tergerus menjadi momok yang sangat mengkhawatirkan.

Kota Bukittinggi merupakan salah satu kota di Sumatera Barat yang menjadi pusat pengembangan dan pemasaran hasil industri produk kreatif budaya Minangkabau. Kota Bukittinggi juga merupakan destinasi wisata yang menjadi pilihan yang sayang untuk dilewatkan oleh wisatawan. Tidak hanya terkenal dengan wisatanya, Bukittinggi dikenal juga sebagai kota yang sarat akan nilai-nilai religiusnya. Kondisi topografi kota Bukittinggi yang dikelilingi gunung, perbukitan, dan lembah, menjadikan kota Bukittinggi memiliki objek wisata yang beragam, tidak hanya wisata alam, wisata budaya, dan wisata sejarah

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

pun menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan dalam negeri maupun luar negeri.

Kota Bukittinggi juga terkenal dengan wisata kulinernya, berbagai macam makanan berat dan cemilan pun bisa ditemui di pusat kota Bukittinggi dan sekitaran kota Bukittinggi. Tidak hanya menjual produk asli kota Bukittinggi, produk-produk dari berbagai daerah di Sumatera Barat juga bisa diperoleh di kota Bukittinggi. Beragam cendera mata asli kota Bukittinggi banyak di jual di pusat kota Bukittinggi, mulai dari pernak-pernik sampai hasil tenunan asli Minangkabau dijual di kota Bukittinggi dengan harga yang tentunya disesuaikan dengan jenis bahan dan proses pengerjaannya. Sulaman, bordiran, tenunan songket, hingga hiasan dinding yang disulam sendiri tanpa menggunakan mesin yang canggih, menjadi ciri khas tersendiri karena keunikan dan keindahannya. Ini menjadi salah satu mata pencaharian bagi masyarakat kota Bukittinggi dan sekitarnya, bahkan keahlian masyarakat kota Bukittinggi dalam menenun sudah menjadi tradisi yang sudah turun temurun, tentunya ini sangat membantu perekonomian masyarakat kota Bukittinggi dan sekitarnya.

Aldian Sanesta (2015, hlm. 4) dalam penelitiannya menjelaskan tentang kebijaksanaan dari dinas kebudayaan dan pariwisata kota Bukittinggi dalam pengembangan kepariwisataan yang tercantum dalam Rencana Strategis (RENSTRA) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bukittinggi, sebagai berikut:

1. Kebijakan pembangunan bidang parowisata diarahkan pada :
  - a. Peningkatan koordinasi, integrasi, dan sinkronisasi antara instansi dan pelaku industri pariwisata.
  - b. Peningkatan kualitas dan intensitas promosi pariwisata.
  - c. Pengembangan destinasi dan objek wisata.
  - d. Peningkatan akses menuju objek, event, dan paket wisata.
  - e. Sosialisasi dalam rangka menumbuhkan apresiasi dan sadar wisata bagi masyarakat.
  - f. Penyiapan sumber daya manusia yang profesional di bidang pariwisata.
2. Kebjikan pembangunan budaya, dalam jangka panjang diarahkan untuk pengembangan suatu tatanan masyarakat kota Bukittinggi yang menghargai dan melestarikan identitas dan kearifan lokal sebagai bagian integral dari kepribadian nasional, serta memiliki kemampuan beradaptasi dan merespon setiap perubahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan informasi. Sedangkan dalam lima tahun kedepan pembangunan bidang kebudayaan terutama diarahkan pada:

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK***

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

- a. Revitalisasi lembaga-lembaga adat agar berfungsi dan berperan dalam pembangunan masyarakat.
- b. Meningkatkan apresiasi dan partisipasi masyarakat terhadap pengembangan kebudayaan daerah.
- c. Mengelola, mengembangkan, dan memperkenalkan peristiwa budaya, kesenian daerah, dan benda-benda budaya untuk dikemas sebagai objek wisata yang menarik untuk dijual.

Melalui materi wisata budaya sebagai bentuk ekonomi kreatif pada pembelajaran geografi kelas XI semester ke-2 dengan Kompetensi Dasar 4.5 yaitu :Menyajikan analisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional pada konteks interaksi global dalam bentuk gambar dan peta. Pada materi pokoknya adalah budaya tradisional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif. Pada penelitian ini peserta didik dikenalkan kembali pada salah satu potensi ekonomi kreatif wisata budaya di Minangkabau. Menurut Robert Lucas (dalam Herie Saksono, 2012, hlm. 95), menjelaskan bahwa pertumbuhan ekonomi suatu wilayah sangat ditentukan oleh tingkat produktivitas dan kemampuan orang-orang kreatif yang memiliki talenta khusus dengan kemampuan mengaplikasikan ilmu pengetahuan untuk menciptakan suatu inovasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian eksperimen melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dalam penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Model Kota Bukittinggi di Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dalam mata pelajaran Geografi pada materi Budaya Tradisional sebagai Potensi Wisata dan Ekonomi Kreatif. Peneliti memilih MAN 1 Model Kota Bukittinggi sebagai tempat dilaksanakannya penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Geografi, karena model pembelajaran ini belum pernah digunakan di sekolah ini pada mata pelajaran Geografi. Metode ceramah masih menjadi pilihan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, untuk itu melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan peserta didik mampu mengembangkan ide-ide kreatif serta gagasan-gagasan yang inovatif dan mampu mengkombinasikan ide kreatif dalam bentuk project kreatif yang bernilai budaya dan bernilai ekonomi serta memiliki potensi dalam daya tarik wisata budaya di Kota Bukittinggi khususnya. Oleh karena itu perlu dilakukan kajian dalam sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik (Studi Eksperimen Kelas XI Semester 2 pada Materi Budaya Tradisional**

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

## sebagai Potensi Wisata dan Ekonomi Kreatif di MAN 1 Kota Bukittinggi”.

### B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas eksperimen, sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas kontrol, tanpa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan keterampilan berfikir kreatif di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas kontrol tanpa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL)?
4. Bagaimanakah hasil produk kreatif budaya di kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi?
5. Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata pelajaran geografi pada materi Budaya Tradisional sebagai Potensi Wisata dan Ekonomi Kreatif?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas eksperimen, sebelum dan sesudah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi.
2. Menganalisis perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas kontrol, tanpa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi.
3. Menganalisis perbedaan kemampuan keterampilan berfikir kreatif di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan kelas kontrol tanpa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).
4. Untuk mengetahui hasil produk kreatif budaya di kelas eksperimen dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) di MAN 1 Model Bukittinggi.
5. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam mata

**Yuaffi Nazhifa, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**

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

pelajaran geografi pada materi Budaya Tradisional sebagai Potensi Wisata dan Ekonomi Kreatif.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kebermanfaatan bagi dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran geografi SMA. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran materi Wisata Budaya sebagai Bentuk Ekonomi Kreatif untuk tingkat SMA/MA.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk referensi bagi guru-guru lain dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dan inovatif.
- b. Pada penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dengan memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan ide-ide yang inovatif serta gagasan-gagasan dalam pembelajaran Geografi pada materi potensi wisata budaya sebagai bentuk ekonomi kreatif.
- c. Output dari penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki dan menjadi salah satu celah dalam pengembangan variasi penerapan pembelajaran di kelas dalam mewujudkan kualitas sekolah yang lebih baik.
- d. Penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman serta pemahaman penulis dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan kompetensi yang diharapkan.

#### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Struktur organisasi tesis merupakan sistematika dari isi tesis itu sendiri, dimulai dari latar belakang masalah, kajian pustaka, metode penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan kesimpulan dari hasil penelitian. Berikut adalah struktur organisasi tesis :

##### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

## 2. Bab II Kajian Pustaka

Bab II merupakan bagian kajian pustaka yang terdiri dari teori pendukung, konsep Project Based Learning, kemampuan berfikir kreatif, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

## 3. Bab III Metode Penelitian

Bab III merupakan bagian metode penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian dan waktu penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, dan teknik analisis data.

## 4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV merupakan bagian dari pembahasan dari hasil penelitian berdasarkan temuan di lapangan.

## 5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab V merupakan bagian dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian untuk peneliti berikutnya.

## 6. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisikan rincian dari seluruh sumber informasi dan data-data dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, skripsi, tesis, dan lembaga-lembaga terkait.

## 7. Lampiran-lampiran

Berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian ini, baik itu perangkat pembelajaran, instrumen-instrumen yang digunakan, dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran, surat-surat izin dari lembaga terkait dalam penelitian ini.