

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dimana peserta didik diberi bekal keterampilan kejuruan agar dapat mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri. Pemerintah melalui Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Di abad 21 ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat, hal tersebut mempengaruhi kehidupan dan memunculkan berbagai tuntutan. Keadaan tersebut menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif agar siap bekerja dalam dunia nyata. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk (Munandar, 2012). Aspek kemampuan berpikir kreatif siswa meliputi berpikir lancar (*fluency*) yakni mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, pertanyaan, atau penyelesaian masalah, berpikir luwes (*flexibility*) yakni memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, berpikir orisinal (*originality*) yakni melahirkan ungkapan yang baru dan unik dan berpikir elaborasi (*elaboration*) yakni menambahkan atau memperinci detail-detail dari objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik (Munandar, 2012). Pengukuran produk kreatif dapat dilakukan menggunakan model *Creative Product Analysis Matrix* atau CPAM oleh Besemer dan Treffinger (1981). Model ini terdiri dari 3 aspek yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan kerincian (*elaboration*).

Berdasarkan observasi saat PPL yang dilakukan pada kelas XI APHP 3 di SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur terutama pada mata pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan, menunjukkan masih rendahnya kreativitas peserta didik terutama dalam hal membuat desain kemasan produk. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru di SMKN 2 Cilaku, peserta didik hanya mampu membuat label kemasan produk seadanya saja. Selain itu proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*).

Dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, kreativitas peserta didik dapat diukur melalui kegiatan membuat kemasan produk. Dengan membuat kemasan produk peserta didik dituntut untuk mengasah kreativitasnya dalam memecahkan suatu persoalan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk merangsang kreativitas peserta didik adalah model *Project Based Learning (PjBL)*. Penelitian Setiana (2016) menyatakan bahwa terdapat peningkatan kreativitas peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Desain *Prototype* Kemasan Produk di SMK Negeri 2 Cilaku.”

1.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan penilaian kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada materi desain *prototype* kemasan produk. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengacu pada Munandar (2012) yakni pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. dalam pencarian ide untuk merancang desain kemasan produk baru atau pengembangan kemasan produk yang telah ada dan melakukan inovasi kemasan produk. Pengukuran produk kreatif yang digunakan dalam penelitian kreativitas ini menggunakan model *Creative Product Analysis Matrix* atau CPAM oleh Besemer dan Treffinger (1981). Terbentuknya kemampuan tersebut didasarkan atas penilaian produk kreatif peserta didik meliputi kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan kerincian (*elaboration*) dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk?
3. Bagaimana kreativitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk.
2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk.
3. Mengetahui kreativitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi desain *prototype* kemasan produk.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui kreativitas peserta didik pada materi desain *prototype* kemasan produk melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Bagi Peserta Didik

Arisya Apilia, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI DESAIN PROTOTYPE KEMASAN PRODUK DI SMK NEGERI 2 CILAKU

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

Peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

3. Bagi Guru dan Sekolah

Guru dan sekolah dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran *Project Based Learning* bagi peserta didik yang merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran produktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian yang dilakukan peneliti meliputi :

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi laporan skripsi.
2. BAB II Tinjauan Pustaka, pada bab ini penulis menguraikan tentang teoriteori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III Metodologi, pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu pelaksanaan, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini penulis menguraikan temuan yang ada pada saat penelitian dan membahas semua temuan tersebut.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab ini penulis menguraikan simpulan penelitian dan implikasi serta rekomendasi yang diajukan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya.