

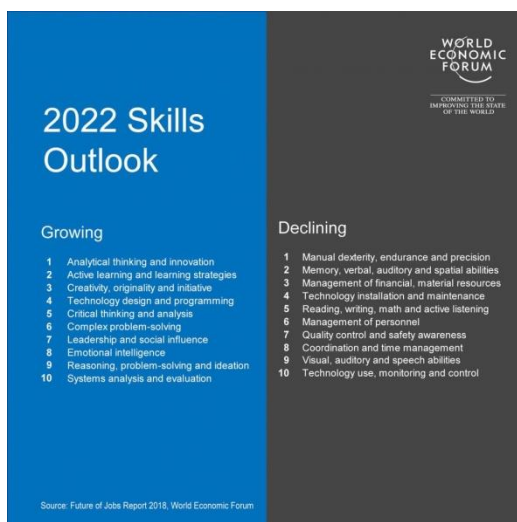
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan temuan *The Global Creativity Index 2015* berlandaskan hasil penelitian ilmiah yang telah dilakukan di 139 negara, diketahui bahwa Indonesia menempati posisi ke-67 dalam kemampuan berpikir kreatif. Posisi Indonesia dalam kawasan Asia Tenggara dibawah negara seperti Malaysia pada posisi ke-24 dan Singapura pada posisi ke-7, bahkan posisi Indonesia dibawah negara Vietnam pada posisi ke-45 dan Thailand pada posisi ke-38. (Florida, Mellander, & King, 2015). Dengan temuan ini Indonesia masih tertinggal jauh dalam aspek kemampuan berpikir kreatif, dilihat dari penilaian 3T yaitu, *technology*, *tolerance*, dan *talent*. Pada aspek teknologi diukur dengan menggunakan variabel : 1) *global R&D investment*, sebagai belanja R&D sebagai presentase dari PDB; 2) *global research* atau peneliti profesional penduduk; dan 3) *global innovation* atau jumlah paten per kapita penduduk. Aspek *talent* diukur dengan dua variabel, yaitu : 1) *human capital* atau ukuran jumlah penduduk yang mengenyam pendidikan tinggi dan 2) *creative class population* atau porsi tenaga kerja beberapa profesi dengan tuntutan penyelesaian masalah yang tinggi. Selanjutnya aspek *tolerance* diukur dengan survei yang dilakukan oleh *Gallup Organization World Poll* terkait dengan derajat toleransi sebuah negar terhadap kaum minoritas. (Wibowo, 2016)

Sesuai dengan pemaparan sebelumnya, tingkat kemampuan kreativitas Indonesia tergolong rendah dilihat dari indeks 3T. Kreativitas di Indonesia tergolong rendah dikarenakan minimnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif melalui pendidikan yang diterapkan di Indonesia, padahal kemampuan berpikir kreatif masuk ke dalam salah satu kompetensi yang dibutuhkan pada tahun 2022 sesuai dengan kompetensi *World Economic Forum* yang digambarkan pada gambar 1.1 dibawah ini



Sumber : *Future of Jobs Report 2018, World Economic Forum*

Gambar 1. 1 2022 Skills Outlook

Kemampuan berpikir kreatif masuk ke dalam salah satu kompetensi yang dibutuhkan menurut *Global Economic Forum* . Pada pendidikan abad 21 menekankan pada 4C yaitu *critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication*. Akan tetapi pada kenyataannya posisi Indonesia di kawasan Asia Tenggara sendiri masih dibawah dari Singapura, Malaysia, Thailand, dan Vietnam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Indonesia masih tertinggal jauh dari negara Asia Tenggara lainnya. Selain itu, menurut *World Economic Forum* dalam riset yang berjudul *Future of Jobs Report 2018* terdapat sepuluh kompetensi yang harus dimiliki pada tahun 2020, hal itu digambarkan melalui gambar 1.2 dibawah ini.



Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

Sumber : *Future of Jobs Report, World Economic Forum*

Gambar 1. 2 *Top 10 Skills*

Berdasarkan gambar sebelumnya terdapat sepuluh kompetensi yang harus dimiliki dalam pekerjaan yang disinggung dalam kompetensi pendidikan abad 21 yang dibutuhkan dalam kemampuan menurut *World Economic Forum* kemampuan kognitif C1-C6 seperti *critical thinking* dan *creativity*.

Kreativitas sendiri menurut Menurut Torrance (dalam Munandar, 2002, hlm. 36) kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hidupnya, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin merumuskan dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Kemampuan berpikir kreatif sendiri masuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berpikir kreatif masuk ke dalam ranah berpikir pada taksonomi Bloom. Pada taksonomi Bloom sendiri terbagi menjadi tiga kategori kemampuan berpikir seperti *lower order thinking skills*, *middle order thinking skills*, dan *high order thinking skills*. Dalam taksonomi Bloom (dalam Boles, Goncher, & Jayalath, 2015) untuk level pengetahuan, kemampuan siswa hanya meliputi pengetahuan mengenai informasi, ide, dan gagasan yang telah dipelajari. Dalam kemampuan pemahaman *cognitive* tingkat 2 siswa memiliki kompetensi memahami dan mengartikan informasi yang didapat dari hal yang telah dipelajari. Dalam kemampuan aplikasi *cognitive* tingkat 3 siswa dapat memilih, mentransfer, dan menggunakan data dan prinsip untuk melengkapi masalah atau soal dengan petunjuk yang minim. Selanjutnya untuk kemampuan analisis *cognitive* tingkat 4 siswa mampu menstimulasi, mengklasifikasikan, dan mengaitkan asumsi dan hipotesis berdasarkan permasalahan atau pertanyaan yang diberikan. Kemampuan kelima merupakan evaluasi *cognitive* tingkat 5 siswa mampu menilai atau mengkritik berdasarkan standar spesifik dan kriteria. Yang terakhir kemampuan mensintesa atau membuat *cognitive* tingkat 6 siswa mampu mendesain, mengintegrasikan, dan mengkombinasi ide ke dalam produk, rencana, atau penawaran pada seseorang.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya kemampuan berpikir kreatif masuk ke dalam *cognitive* tingkat 5 kemampuan evaluasi dan *cognitive* tingkat 6 kemampuan menciptakan kembali. Dalam mengembangkan kemampuan tersebut dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

menunjang siswa untuk menggerakkan dan memberikan stimulus kepada siswa agar dapat menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pada saat ini terdapat pergeseran pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran, pembelajaran yang diterapkan saat ini menggunakan pendekatan saintifik, dimana siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan guru hanya berperan sebagai fasilitator siswa dalam kelas. Dalam menggunakan pendekatan saintifik, penggunaan pendekatan *inquiri* dimana pembelajaran menggunakan pendekatan dengan mengkaji permasalahan yang ada. Pendekatan inkuiri sendiri menurut Schmidt (dalam Rusman, 2014) dilandaskan pada teori belajar konstruktivisme, dimana pembelajaran dibangun berdasarkan dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dan menciptakan stimulus kognitif.

Penerapan model pembelajaran yang tepat dalam menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan inkuiri seperti pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek sendiri Menurut *Buck Institute for Education* (dalam Ni Wayan Rati, 2017) *project based learning* merupakan serangkaian metode pembelajaran yang sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan masalah-masalah nyata dan pembuatan berbagai karya dengan hati-hati. Pembelajaran berbasis proyek sendiri merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan kemampuan pendekatan pada masalah, kemampuan kolaborasi dan komunikasi, serta evaluasi.

Menurut *National Council for Social Studies* (NCSS) (dalam Shodiq Ashori, 2014) definisi dari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah *social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*

Berdasarkan uraian diatas sebelumnya, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu rumpun keilmuan terapan yang mempelajari mengenai kajian sosial humaniora meliputi ilmu

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu politik, dan lain sebagainya membantu alam mengembangkan kajian sosial untuk menciptakan masyarakat yang berbudaya dan demokratis yang saling berkaitan dengan dunia. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk menciptakan *good citizen* dikarenakan mengkaji rumpun ilmu sosial dalam mata pelajaran tersebut.

Pendidikan sendiri memiliki peranan guna membentuk masyarakat yang dapat menjadi *problem solver* dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Itulah merupakan salah satu peranan pendidikan dalam peranan sosial yang ada pada masyarakat sendiri, sehingga kegiatan pembelajaran bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk menyiapkan individu dengan pembekalan yang mumpuni dalam peranannya sebagai masyarakat nantinya. Untuk membentuk individu yang mampu menjadi *problem solver* dalam masyarakat dibutuhkan pendidikan dengan pendekatan yang diambil dari permasalahan yang terjadi di lapangan.

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hal ini telah dibuktikan melalui penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wafik Khoiri, Rochmad, dkk pada tahun 2013 yang berjudul *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam *journal of mathematic education* , Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh beliau, menjelaskan mengenai hasil penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam aspek-aspek berpikir kreatif meliputi, *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Tabel 1.1 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	Pretest	Posttest	Gain	Kategori
<i>Fluency</i>	59,41	80,29	0,51	Sedang
<i>Flexibility</i>	13,82	32,94	0,22	Rendah
<i>Originality</i>	16,18	68,53	0,62	Sedang
<i>Elaboration</i>	14,12	54,12	0,47	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam aspek-aspek *fluency*,

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

flexibility, *originality*, dan *elaboration*. Akan tetapi peneliti sebelumnya menemukan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada aspek *flexibility* cenderung lebih rendah, dikarenakan ketika siswa tidak dapat menemukan cara lain dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga dalam aspek keluwesan berpikir siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, dalam penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Diah Ayu Widyaningrum dan Titik Wijayanti pada tahun 2017 yang berjudul Pemberdayaan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan Media Video dalam Matakuliah Biokimia di IKIP Budi Utomo Malang, pada jurnal Pendidikan IPA Pascasarjana UM, Vol. 2. Mendapatkan temuan bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui penggunaan model pembelajaran SSCS berbantuan dengan media video pada matakuliah Biokimia, hal tersebut ditunjukkan melalui hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran SSCS memiliki skor peningkatan kemampuan sebanyak 8,2% dibandingkan dengan mahasiswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan skor 7,4%.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di SMP Global Insani School melalui wawancara dan observasi tak terstruktur, menemukan bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional dalam kegiatan pembelajaran terbatas dan berpusat pada guru, sehingga kemampuan siswa kurang berkembang terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan model pembelajaran konvensional tersebut membatasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek kemampuan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Berdasarkan hasil wawancara peneliti ketika melakukan studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di Global Insani School Kabupaten Bogor mendapatkan temuan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek kelancaran mendapatkan siswa cukup fasih dalam mengutarakan gagasan, hal ini dilihat dari sudut pandang guru mata pelajaran terkait dimana siswa mampu mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan atau soal-soal yang diberikan oleh guru. Untuk kemampuan berpikir kreatif pada aspek keluwesan siswa memiliki kesulitan dalam mengembangkan gagasan yang mereka miliki, siswa masih beracuan pada argumen dari guru sehingga siswa memiliki kesulitan dalam mengkreasikan gagasan mereka. Untuk kemampuan

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

berpikir kreatif siswa dalam aspek keaslian berpikir siswa masih kurang, menurut guru mata pelajaran terkait siswa memiliki kekurangan apabila diminta untuk memberikan gagasan dengan sudut pandang sendiri, sehingga masih meniru atau mengemukakan pendapat berdasarkan pendapat guru atau mengikuti apa yang telah tertulis dibuku. dan untuk kemampuan berpikir kreatif siswa dalam aspek elaborasi siswa belum sempurna dalam mengembangkan gagasan mereka sendiri.

Berdasarkan temuan kondisi di lapangan seperti itu dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai efektivitas dan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), penulis berniat untuk melakukan penelitian di SMP Global Insani School tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media video terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subjek mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian yang akan diajukan berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project based learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP” .

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ”. Untuk rumusan masalah khusus dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif dalam aspek kelancaran (*fluency*) setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS?
- 2) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif aspek keluwesan (*flexibility*) setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS?
- 3) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif aspek keaslian (*originality*) setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS?
- 4) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif aspek memerinci/memperjelas (*elaboration*) setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS?

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

1.3 Tujuan

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun, untuk lebih spesifik dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek kelancaran (*fluency*) pada mata pelajaran IPS.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek keluwesan (*flexibility*) pada mata pelajaran IPS.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek keaslian (*originality*) pada mata pelajaran IPS.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek memerinci/memperjelas (*elaboration*) pada mata pelajaran IPS.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk uji coba teori keilmuan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, terutama berkenaan dengan efektivitas penerapan model pembelajaran dalam ranah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Fenti Al Fitri Setiawan, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

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

Sebagai pedoman atau referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

4. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Menambah kajian keilmuan dan pengetahuan dalam mengembangkan model-model pembelajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, yang menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori, dalam bab ini memuat kajian pustaka pendukung penelitian berupa konsep, teori, dan teori pendukung penelitian lainnya. Selain itu juga memuat kerangka berpikir dan juga hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini memuat mengenai prosedur-prosedur yang dilakukan dalam penelitian, seperti desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, dalam bab ini memuat mengenai temuan yang di dapatkan berdasarkan analisis data dan membahas hasil temuan analisis data yang dikaitkan dengan rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi bab ini memuat mengenai kesimpulan dari penelitian yang dibuat sesuai dengan analisis data yang telah dilakukan dan saran yang perlu dilakukan guna penelitian selanjutnya.