BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab I, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2001).

Pengertian pendidikan yang dikemukakan tersebut mengacu pada satu kesimpulan bahwa pendidikan hakikatnya ditujukan untuk menyampaikan peserta didik untuk memiliki keterampilan-keterampilan yang dibutuhkannya untuk berperan dalam masyarakat di masa yang akan datang, sehingga amat pentinglah proses pendidikan di lembaga pendidikan formal diarahkan pada pembentukan keterampilan-keterampilan tersebut.

Salah satu keterampilan yang akan dibutuhkan para peserta didik untuk berperan dalam lingkungan masyarakat dan bangsanya di masa yang akan datang disebut sebagai kecakapan hidup/*life skills*. Kecakapan hidup yang bersifat umum (*General Life Skill*) dapat dipilah lagi atas tiga bagian. Ketiga bagian itu adalah kecakapan personal (*Personal Skill*), kecakapan sosial *(Social Skill*), dan kecakapan berpikir (*Thinking Skill*) (Zulkarnaini, 2004).

Kecakapan berpikir/ *thinking skill* menurut Fisher (1990, dalam *Westminster Institute of Education*, 2008) digambarkan memiliki tiga aspek penting yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan siswa untuk menghadapi masa depan dan masyarakat yang memiliki permasalahan yang kompleks dan juga perubahan zaman yang bersifat tidak menentu. Fisher (2006) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk keberhasilan dalam belajar dan sukses dalam hidup.

Mega Bella Fortuna, 2013
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Dampak Kepadatan Penduduk Terhadap Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kreativitas mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang fleksibel yang akan mereka butuhkan untuk menghadapi masa depan yang tidak pasti (Wang, 2011).

Pada kenyataannya pendidikan atau pengajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi siswa dengan proses pembelajaran yang betul-betul ditujukan untuk membentuk tiga aspek keterampilan berpikir tersebut khususnya bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mengembangan proses pembelajaran dengan peserta didik sebagai objek penerima sejumlah informasi/pengetahuan tanpa banyak mengembangkan keterampilan yang dibutuhkannya untuk berperan di dunia nyata. Slamet (2009) menyatakan bahwa di Indonesia pendidikan pada umumnya belum bersifat kontekstual, sehingga muncul anggapan bahwa relevansi antara pendidikan dengan kehidupan nyata kurang erat. Hal ini berlaku baik dari aspek kualitas maupun kuantitas. Pendidikan makin terisolasi dari kehidupan nyata sehingga tamatan pendidikan dari berbagai jenis dan jenjang pendidikan dianggap kurang siap menghadapi kehidupan nyata.

Kenyataan ini didukung dengan penelitian-penelitian yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang adanya pemberdayaan kemampuan berpikir siswa dan mengarahkan siswa untuk bekerja secara ilmiah (Marlinda, 2012). Secara terpisah beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya peningkatan kemampuann berpikir kreatif yang ditunjukkan oleh siswa. Penelitian yang menunjukkan lemahnya kemampuan berpikir kreatif, antara lain seperti yang dikemukakan dalam Arnyana (2006) bahwa terjadi keluhan tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dimiliki oleh lulusan pendidikan dasar dan menengah. Rendahnya kemampuan berpikir siswa disebabkan karena pembelajaran IPA selama ini cenderung hanya mengasah aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*), yang merupakan *low order of thinking* (Marlinda, 2012). Hal senada juga diungkapkan oleh Suastra *et al*. (2007, dalam Marlinda, 2012) bahwa pembelajaran IPA di sekolah cenderung berupa: Pengulangan dan hafalan, siswa belajar akan ketakutan berbuat salah, kurang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, dan jarang melatihkan pemecahan masalah.

Sementara itu seiring dengan perkembangan zaman, pengembangan dalam proses pendidikan terus dilakukan di berbagai belahan dunia. Hingga di abad 21 ini mulai berkembanglah suatu metode pembelajaran baru yang disebut sebagai metode "Pembelajaran Berbasis Proyek". Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang juga bersifat kooperatif yang sebetulnya merupakan pengembangan dari gagasan yang awalnya dikemukakan oleh John Dewey pada tahun 1916 mengenai pendidikan yang lebih bersifat kontekstual. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan tugas dalam sebuah kelompok kolaboratif untuk mengerjakan sebuah proyek yang berkaitan dengan masalah-masalah yang bersifat kontekstual.

Dalam pelaksanaannya siswa diberi kebebasan untuk membuat perencanaan, melakukan investigasi, dan penyelesaian produk hingga melakukan presentasi. Pembelajaran ini dapat mendukung tercapainya keterampilan berpikir tingkat tinggi juga membantu pengembangan keterampilan sosial bagi siswa. Keuntungan dari penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat dilihat dari bukti-bukti yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kualitas belajar dan mengarah pada perkembangan kognitif yang lebih tinggi melalui keterlibatan siswa yang kompleks selama pelaksanaan pengerjaan proyek dan saat menghadapi masalah baru (BIE, 2001). Hasil penelitian di Amerika juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek telah menunjukkan hasil yang memuaskan (Richmond & Striley, 1996 dalam Miswanto, 2011).

Meskipun metode ini telah banyak digunakan dalam pendidikan dan kurikulum di sekolah-sekolah di luar negeri, di Indonesia sendiri penerapan metode ini masih belum banyak dikembangkan. Pada umumnya pembelajaran di kelas masih lebih banyak berpusat pada guru sehingga siswa bergantung pada guru dan tidak terbiasa melihat alternatif lain yang mungkin dapat dipakai untuk memecahkan suatu masalah (Purworini, 2006).

Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis proyek pada siswa SMP pada kemampuan berpikir kreatif yang merupakan salah satu keterampilan yang akan dibutuhkan siswa di masa yang akan datang, dalam materi dampak

kepadatan penduduk terhadap lingkungan. Materi dampak kepadatan penduduk terhadap lingkungan merupakan materi yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan masyarakat sehingga cukup menunjang untuk penerapan model pembelajaran yang bersifat kontekstual tersebut, karena itu peneliti mengajukan sebuah penelitian yang berjudul : "Kemampuan Berpikir Kreatif siswa SMP Pada Materi Dampak Kepadatan Penduduk terhadap Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek".

B. Rumusan Masalah

"Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi dampak kepadatan penduduk terhadap lingkungan melalui pembelajaran berbasis proyek?"

C. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan pembelajaran berbasis proyek?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek?
3. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam setiap indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi aspek *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek?
4. Bagaimana tanggapan siswa mengenai pembelajaran berbasis proyek terkait dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Batasan Masalah

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 semester 2 tahun ajaran tahun 2012-2013 di SMPN 9 Bandung.
2. Materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah materi mengenai dampak kepadatan penduduk terhadap lingkungan.

3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diidentifikasi pada penelitian ini meliputi kemampuan untuk berpikir lancar (*fluency*), berpikir fleksibel *(flexibility)*, berpikir asli *(originality)* dan berpikir merinci *(elaboration).*
4. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis proyek

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi dampak kepadatan penduduk terhadap lingkungan, melalui pembelajaran berbasis proyek.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi siswa, guru, maupun bagi peneliti. Manfaat tersebut diantaranya dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Siswa
   a. Siswa mendapatkan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran di kelas yang biasa mereka lakukan, sehingga diharapkan mereka akan memiliki motivasi dan penghargaan diri yang lebih tinggi dalam melakukan pembelajaran.
   b. Pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengondisikan pembelajaran agar lebih berpusat pada siswa, dan membuat mereka lebih banyak mengeksplorasi pengetahuan yang mereka miliki, berinteraksi lebih banyak dengan lingkungan sekitar mereka dan mendapatkan pengalaman bekerja sama dan berkolaborasi yang lebih banyak dalam kelompok juga melatih dan membiasakan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

2. Bagi Guru
   a. Selain bagi siswa, penelitian ini pun diharapkan agar bermanfaat bagi guru, untuk memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, yang dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat

dipilih guru sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan kecakapan hidup yang akan berguna bagi mereka di masa yang akan datang.

3. Bagi Sekolah
   a. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk melakukan pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan proyek sebagai salah satu bagian dari kurikulum yang lebih bersifat multidisipliner.
4. Bagi Peneliti
   a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah informasi mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.
   b. Selain itu juga penelitian ini bisa memberi gambaran bagi peneliti mengenai kelebihan dan kelemahan model Pembelajaran Berbasis Proyek saat diterapkan pada siswa SMP.

G. Asumsi

Adapun asumsi yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. "Jika kita menganggap berpikir sebagai sebuah kecakapan maka kita bisa meningkatkan kecakapan berpikir seperti halnya kita meningkatkan kecakapan apapun melalui memperhatikan dan mempraktikkan" (Edward de Bono, 1985 dalam Filsaisme, 2008).
2. "Potensi kreatif ada diantara semua orang dan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran" (Wang, 2011).
3. "Model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembiasaan berpikir, dalam hal ini pembiasaan berpikir tersebut menyangkut berpikir kreatif" (Purworini, 2006).

H. Hipotesis

Dari asumsi tersebut maka hipotesis yang diajukan adalah: “Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi dampak kepadatan penduduk terhadap lingkungan dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran berbasis proyek.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN