

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seseorang pada abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan tersebut memiliki peran penting bagi manusia untuk mencapai kesuksesan, terlebih pada situasi abad 21 yang penuh persaingan dan ketidakpastian (Kasali, 2011). Austin (2008) mengungkapkan bahwa orang-orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif sulit untuk dikalahkan dan selalu menjadi yang terdepan. Hal tersebut dapat dipahami bahwa pemikir kreatif mampu menghasilkan banyak ide dengan cepat, memecahkan masalah dengan sempurna, dan melakukan pekerjaan dengan baik. Selain itu, dengan kemampuannya tersebut seseorang dapat meningkatkan taraf hidup dan mencapai berbagai tujuan. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif penting untuk ditumbuhkembangkan sejak dini, terutama melalui pendidikan.

Sejatinya manusia dilahirkan sebagai makhluk kreatif. Namun, seiring pertambahan usia dan tingkat pendidikan, kemampuan kreatifnya tersebut kurang berkembang, bahkan menurun. Sebuah penelitian yang dilakukan Kim (2011) terhadap 272.599 sampel yang terdiri dari siswa Taman Kanak-kanak sampai siswa kelas 12 dan orang dewasa, menggunakan 6 versi The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT), menunjukkan bahwa skor kemampuan berpikir kreatif menunjukkan tren penurunan. Penurunan skor kemampuan berpikir kreatif yang paling signifikan terjadi antara usia TK sampai kelas 3 SD. Skor kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas 6 SD bervariasi: tidak mengalami perubahan atau menurun. Hasil penelitian juga mengidentifikasi bahwa skor kemampuan berpikir kreatif mengalami penurunan secara signifikan meski skor IQ meningkat. Salah satu penyebab penurunan kemampuan berpikir kreatif adalah sistem persekolahan (Michalko, 2012) saat ini tidak mengajarkan pembauran konsep-konsep, malah eksklusivisme konsep-konsep sehingga ide-ide kreatif tidak muncul.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa dapat memengaruhi kehidupan sosialnya. Hal tersebut dilandaskan pada pendapat Sapriya (2012) bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat membantu individu

menyesuaikan diri dengan kondisi hidup dan berbagai perubahan. Dampaknya, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang rendah sulit untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dan permasalahan yang dihadapi. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa harus segera diatasi mengingat kemampuan berpikir kreatif, sebagai bagian dari kreativitas, merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan untuk sukses di abad 21 (Partnership for 21st Century Learning, t.t). Selain itu, membentuk manusia kreatif merupakan tujuan pendidikan di Indonesia, sebagaimana tertuang dalam UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, bab II pasal 3 yaitu “...berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif yaitu melalui pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS sebagai pendidikan reflektif (*Social Studies as reflective Inquiry*) membekali siswa dengan berbagai keterampilan agar dapat hidup efektif dalam kemelut zamannya saat ini dan masa mendatang. Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam IPS adalah keterampilan memecahkan masalah (Gunawan, 2013, hlm. 11). Berkaitan dengan pemecahan masalah, Harris (2012) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif berperan menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah. Berbagai alternatif pemecahan masalah itu kemudian diseleksi menggunakan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian langkah-langkah pemecahan masalah yang melibatkan kedua jenis berpikir ini terdiri dari analisa masalah, identifikasi berbagai alternatif solusi, memilih dan menerapkan solusi terbaik, serta evaluasi terhadap efektivitas solusi yang dipilih.

Namun, upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui IPS terkendala oleh praktek pembelajaran IPS di lapangan. Pembelajaran IPS saat ini masih didominasi metode ceramah atau ekspositori (Avianti, 2016b; Gunawan, 2013; Wahidin dalam Susanto, 2017). Padahal, penggunaan metode satu arah seperti ceramah, akan menurunkan minat belajar dan membekukan penalaran. Anak terbiasa menerima, bukan aktif mencari informasi untuk memecahkan masalah (Sudarma, 2016). Dampaknya, kemampuan berpikir kreatif IPS pun menjadi

rendah. Hal tersebut diidentifikasi dari hasil belajar berupa jawaban atas tes tertulis pada uji coba tes IPS di kelas IV (Avianti, 2016). Untuk jenis soal terbuka (*open ended*), jawaban yang diberikan siswa cenderung singkat dan tidak tuntas, berupa kata atau kalimat singkat tanpa disertai argumen. Jika menemukan soal yang sulit, siswa cenderung mengosongkan jawaban.

Kemampuan berpikir kreatif, sebagai bagian dari kreativitas, tidak dapat diajarkan dalam bentuk mata pelajaran tertentu (Munandar, 2014) sehingga sekolah seyogyanya menciptakan lingkungan yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas. Oleh karena itu, guru, sebagai agen pembelajaran, memiliki peran penting dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas. Salah satu faktor penting dalam upaya penciptaan lingkungan belajar yang kondusif adalah cara mengajar guru. Lebih lanjut Munandar (2014) mengungkapkan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berkaitan erat dengan cara mengajar. Dengan demikian, seorang guru harus menggunakan model dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Mengingat pentingnya penggunaan model pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif, maka seorang guru perlu memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran yang benar-benar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Setelah melakukan studi literatur, maka model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah Pembelajaran Berbasis Proyek, atau *Project Based-Learning*. Menurut Kochhar (2008), *Project Based-Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan pemikiran yang kreatif. Selain itu, Bell (2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang mengajarkan banyak strategi kritis, yang merupakan wujud kreativitas, agar seseorang dapat sukses di abad 21.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penelitian ini memfokuskan kajian pada pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa SD. Isu sentral dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SD dalam pelajaran IPS dengan diterapkannya Pembelajaran Berbasis Proyek.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Keberadaan pengaruh tersebut perlu diketahui agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Efektif berarti penerapan model pembelajaran, sebagai tindakan guru, berhasil mencapai tujuan pembelajaran, dalam penelitian ini berupa kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan efisien berarti model ini memang tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran karena ketidaktepatan penggunaan suatu model akan berakibat terjadinya pembuangan waktu, biaya, dan tenaga.

Berdasarkan permasalahan pokok di atas, masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek dengan siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran awal?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek dengan siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran akhir?
5. Apakah Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir;
2. Ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir;
3. Ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek dengan siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran awal;
4. Ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Proyek dengan siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional berdasarkan hasil pengukuran akhir; serta
5. Ada tidaknya pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif

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

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis  
Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi peneliti : hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh untuk menerapkan model pembelajaran serupa atau model lain yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
  - b. Bagi guru : hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru Sekolah Dasar di Indonesia tentang penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pengajaran di kelas.

- c. Bagi kepala sekolah dan dinas pendidikan : hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah dan dinas pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah/wilayahnya.

## **E. Struktur Organisasi Tesis**

Tesis ini dirumuskan dalam bentuk laporan penelitian dengan struktur organisasi tesis yang terdiri dari 5 bab. Kelima bab tersebut terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan, Rekomendasi, dan Implikasi. Kelima bab tersebut disusun secara sistematis sesuai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018.

Tesis ini diawali dengan Bab I, Pendahuluan atau bab perkenalan, yang berisi deskripsi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Latar belakang penelitian mengangkat berbagai kesenjangan yang menjadi kegelisahan penulis/peneliti. Mengingat luasnya masalah yang timbul akibat adanya berbagai kesenjangan tersebut, maka masalah yang akan diteliti difokuskan dalam bentuk rumusan masalah penelitian yang menjadi dasar penetapan tujuan penelitian. Bab I ini juga memuat harapan penulis berkaitan dengan hasil penelitian, yaitu dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Bab II tesis ini berisi kajian terhadap teori-teori yang digunakan sebagai dasar pemikiran serta dasar pengambilan keputusan maupun kesimpulan hasil penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga konsep teori yang menjadi dasar dalam penelitian yaitu: Pembelajaran Berbasis Proyek, kemampuan berpikir kreatif IPS, dan keterkaitan antarkeduanya, didukung hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III tesis ini memaparkan tentang metodologi penelitian. Terdapat 6 hal dalam bab ini ini, yaitu : 1) desain, pendekatan dan metode penelitian, 2) partisipan penelitian, 3) teknik pengambilan sampel, 4) instrumen penelitian, 5) prosedur penelitian, serta 6) analisis data.

Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan berisi temuan-temuan peneliti selama proses penelitian yang didasarkan dengan berbagai data yang diperoleh peneliti.

Selanjutnya temuan-temuan tersebut dibahas dalam sub bab pembahasan, dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu guna menjawab pertanyaan penelitian.

Tesis diakhiri oleh Bab V yang berisi simpulan hasil penelitian, rekomendasi, dan implikasi. Simpulan diperoleh melalui penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Simpulan dimanfaatkan penulis untuk menjawab pertanyaan penelitian dan rumusan masalah. Berdasarkan simpulan, penulis mengajukan implikasi dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak lain, seperti dinas pendidikan, kepala sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya.

