

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Interaksi tersebut berawal dari faktor yang berasal dari dalam atau faktor luar diri sendiri (Susanto, 2013). Belajar berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang ada di dunia pendidikan. Pada umumnya proses pembelajaran masih kurang adanya pemberdayaan keterampilan berpikir siswa dan mengarahkan siswa untuk bekerja secara ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah yang ditunjukkan oleh siswa. Keterampilan berpikir kreatif sangat diperlukan, karena keterampilan berpikir kreatif berkenaan dengan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru yang akan membuat proses pembelajaran IPA lebih efektif.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya keterkaitan guru, siswa dan lingkungan belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa itu sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan pembelajaran konvensional atau yang sering disebut metode ceramah yang dipakai oleh guru

kurang maksimal dalam melatih proses berpikir siswa karena pembelajaran ini hanya berpusat pada guru. Metode ceramah adalah suatu bentuk pembelajaran dimana guru mengalihkan informasi kepada siswa secara lisan (Alizamar, 2016). Proses terjadinya pembelajaran yang searah, menyebabkan siswa menjadi pasif. Jika siswa pasif maka keterampilan berpikir yang dimiliki seorang siswa akan rendah.

Keterampilan berpikir siswa dapat ditingkatkan atau dilatih dengan pengembangan kreativitas. Menurut Selwanus, Kreativitas merupakan salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting karena dimasukkan dalam kemampuan menyelesaikan masalah, bahkan sering disebut juga sebagai berpikir kreatif (Rosidi, 2013). Torrance juga mengatakan, kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan-kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan ialah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna (Munandar, 2014). Hal tersebut tentunya akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran keterampilan berpikir kreatif dapat dilakukan guru dengan pembelajaran menggunakan strategi-strategi pembelajaran konstruktivistik yang berpotensi memberdayakan keterampilan berpikir kreatif. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisinya

apakah aturan-aturan itu tidak sesuai lagi (Susanto, 2013). Oleh karena itu, perlu pembelajaran yang mengajarkan siswa membangun pengetahuannya sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Siswa jarang dilatih untuk berpikir secara kreatif.
3. Penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek ?

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek.

E. Manfaat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan untuk siswa penelitian ini dapat melatih keterampilan berpikir kreatif.

F. Batasan penelitian

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka masalah hanya dibatasi pada :

1. Materi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran hanya dibatasi pada materi pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi makhluk hidup.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek.
3. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa pada komponen kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kerincian.

G. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan (Sastrika dkk, 2013).

2. Berpikir Kreatif

Menurut Lindren, berpikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan (Prasetyo dan Mubarakah, 2014).