

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aset pendukung serta menunjang kemajuan bangsa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Perkembangan pendidikan tidak bisa terlepas dari perkembangan kurikulum.

Kurikulum di Indonesia dikelompokkan menjadi kurikulum rencana pelajaran (1947-1968), kurikulum berbasis tujuan (1975-1984), kurikulum berbasis kompetensi dan KTSP (2004/2006) dan yang terakhir adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang sedang diterapkan di Indonesia saat ini setelah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pada SMK Hasyim Asy'ari tahun ajaran 2014/2015, kurikulum 2013 sudah diterapkan di kelas X Multimedia.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau *scientific approach* yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan sesuai dengan pandangan kementerian pendidikan dan kebudayaan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif

mencari, mengolah, meng-konstruks, dan menggunakan pengetahuan. Menurut Wina Sanjaya (2006:72) mengenai standart kompetensi lulusan satuan pendidikan bahwa badan nasional pendidikan (BSNP) merumuskan bahwa untuk SMK/MAK siswa di tutuntut untuk mengembangkan berfikir kreatif hal ini ditujukan pada poin (f) dan (g) yang menyatakan bahwa siswa mampu membangun, menerapkan informasi pengetahuan secara logis, kritis kreatif, inovatif, dan siswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis kreatif dan inovatif dalam pengambilan keputusan.

Namun realitanya di SMK Hasyim Asy'ari setiap siswa dituntut untuk membuat proyek mereka sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran animasi 2D di SMK Hasyim Asy'ari, yang menyatakan bahwa, karakteristik materi animasi 2D, siswa dituntut untuk membuat proyek secara individu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif secara mandiri sehingga membutuhkan tingkat berfikir kreatif yang tinggi, Sehingga Perilaku seperti ini membuat mereka membatasi tingkat berfikir mereka sehingga berimbas kepada hasil penilaian kognitif para siswa. Hal ini bertentangan dengan standart kompetensi lulusan SMK yang menyatakan bahwa siswa SMK dituntut untuk membangun dan menerapkan pengetahuan secara kreatif. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa yang sesuai dengan kurikulum 2013. Alternatif model pembelajaran yang dapat di gunakan yaitu *project based learning* (PJBL).

Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk (2015) yang berjudul pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantu *instagram* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMK Negeri 8 Surakarta, menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran PjBL berbantu Instagram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 8 Surakarta dengan didukung dari hasil rata-rata siswa pada kelas eksperimen (82,72) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (77,12). Menurut Fatmawati (2011) dengan judul penelitian pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa, menyatakan berdasarkan skor-skor berpikir kreatif, yang diperoleh oleh setiap mahasiswa dikelompokkan menjadi tiga kategori kemampuan, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil pengkategorian kemampuan berfikir kreatif meliputi kategori rendah (23,5%), sedang (50%), dan tinggi (26,5%).

Model *project based learning* menurut Hosnan (2016: 319 - 321) merupakan model yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Kerja proyek adalah bentuk kerja yang memuat tugas yang kompleks berdasarkan pada pertanyaan atau permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja mandiri.

Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif melalui pelibatan siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan memenuhi aspek berpikir kreatif seperti berpikir lancar (*fluency*) dalam menyelesaikan masalah, berpikir luwes (*flexibility*) untuk menghasilkan gagasan

penyelesaian masalah, berpikir orisinal (*originality*) untuk memberikan gagasan yang berbeda dan berpikir terperinci (*elaboration*) untuk mengembangkan gagasannya Munandar, dalam Maman (2016:15).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi pembuatan objek pada aplikasi 2D Kelas X Multimedia 1 Di SMK Hasyim Asy'ari Pucuk".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia di SMK Hasyim asy'ari pucuk dalam materi pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X Multimedia di SMK Hasyim Asy'ari Pucuk dalam materi pembuatan objek pada aplikasi animasi 2D dengan menggunakan model pembelajaran PJBL?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model PJBL terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X MM dalam materi pembuatan objek pada aplikasi 2D.

2. Mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X MM dalam materi pembuatan objek pada aplikasi 2D dengan menggunakan model pembelajaran PJBL.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Materi animasi yang disampaikan hanya meliputi pembuatan objek pada aplikasi 2D.
2. Media yang digunakan yaitu shofware *adobe flash*
3. Proses pembelajaran dilaksanakan di kelas X program keahlian multimedia.

1.5 Asumsi

Adapun beberapa asumsi yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai brikut.

1. Melalui model pembelajaran *project based learning* mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
2. Kemampuan guru dalam membaca kondisi dan kebutuhan siswa akan menentukan pemilihan model , metode atau startegi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa sehingga berimbis pada peningkatan hasil belajar siswa .

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik sehingga berimbas kepada hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Memberikan pengalaman tersendiri mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* dan menambah pengalaman mengenai model pembelajaran yang ingin digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan bidang ilmu yang telah didapat selama kuliah di program study Pendidikan Informatika Universitas Trunojoyo Madura.