

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan dilaksanakan oleh masyarakat pada umumnya dalam mengasuh anak-anak mereka. Orang tua tokoh masyarakat dan lainnya mendidik anak-anak dan para pengikut mereka. semua yang bisa mendidik. Namun pendidikan pada masyarakat umum tidak mesti berhasil dengan baik. Karena itu manusia menciptakan ilmu tentang cara- cara mendidik yang benar berdasarkan hasil pengamatan atau melalui penelitian ilmiah.

Menurut Syam dalam Mujtahidin (2014: 2) pendidikan adalah suatu aktivitas sosial yang penting berfungsi untuk mengformasikan keadaan masyarakat menuju keadaan yang lebih. Keterkaitan pendidik dengan keadaan sosial sangatlah erat hingga pendidikan mungkin mengalami proses spesialisasi dan intruksional sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang kompleks dan modern. Meskipun demikian, proses pendidikan secara menyeluruh tidak bisa dilepaskan dari proses pendidikan informal yang berlangsung diluar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2018 bersama kepala program keahlian multimedia kelas X di SMK Negeri 1 Blega terdapat permasalahan pada saat pembelajaran yakni salah satunya guru kelas masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang membuat siswa bosan pada mata pelajaran tersebut, guru saat menyampaikan materi desain grafis di SMK

Negeri 1 Blega masih monoton dan hanya didepan kelas saja tanpa memperhatikan siswanya. Sehingga siswa kurang semangat saat menerima pembelajaran desain grafis. Kondisi tersebut dapat dilihat dari nilai yang di peroleh siswa, dimana kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yakni dari 32 siswa yang ada didalam kelas didapat 16 siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yang ditetapkan sekolah yakni 75.

Selain itu juga sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer yang ada di SMK Negeri 1 Sampang terdapat lima lab komputer dimana lab tersebut dipakai oleh tujuh jurusan oleh sebab itu setiap pelajaran siswa itu terkadang bisa memakai fasilitas lab terkadang pula tidak, pada saat mata pelajaran dikelas tersebut hanya terdapat tiga sampai lima laptop. Selain itu penguasaan materi siswa harus berulang-ulang pada mata pelajaran *desain grafis*. Siswa dapat mengerti pelajaran jika pada saat *face to face* dengan guru pada pelajaran tersebut diluar jam pelajaran.

Menyikapi hal tersebut usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru harus mengubah model pembelajaran yang lebih kreatif mungkin. Model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai kegiatan. Dan semua jenis model terdiri dari 8 model yaitu model pembelajaran inkuiri, model berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*), model pembelajaran autentik (*Authentic Learning*), model pembelajaran berbasis sumber (*Source based learning*), model pembelajaran berbasis kerja (*Work Based Learning*), model pembelajaran

transformative (Transformative Learning) dan salah satu model yang harus diterapkan oleh guru yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*, untuk mengetahui masalah tersebut maka perlu dicari penggunaan pembelajaran model *Project Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif yang bisa meningkatkan proses belajar siswa, alasan memilih model tersebut adalah berdasarkan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Noviyana, hesti(2017) yang berjudul “pengaruh model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa”. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif mulai ditumbuhkan pada siswa jenjang sekolah harusnya menjadi perhatian kita semua sebagai perilaku pendidikan dan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Model pembelajaran berbasis proyek yang dikonstruksi dari prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis yang dapat menumbuhkan nilai-nilai. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Maka dari itu siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu mencari solusi dengan cara yang baru. PjBL (*Project Based Learning*) merupakan model yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara pelajar dan kawan sebaya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.

Menurut Susanto (2013: 110) kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berfikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah didalam

pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, dan mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi, menduga, menciptakan alternatif untuk menyelesaikan masalah. Adapun berpikir kreatif menurut Ennis dalam Susanto (2013:110) dapat dimanifestasikan dalam lima kelompok yaitu: memberikan penjelasan sederhana (*Elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memperjelas lanjut (*advanced clarification*), dan mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

Kemudian penelitian lainnya yang dilakukan dalam Utami dkk (2015) yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan instagram terhadap kemauan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri Surakarta” model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang mengacu pada filosofi konstruktivisme melalui aktifitas siswa sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif melalui pelibatan siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri dan siswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan memenuhi aspek berpikir kreatif seperti berpikir lancar (*fluency*) dalam menyelesaikan masalah, berpikir luwes (*flexibility*) untuk menghasilkan gagasan penyelesaian masalah.

Oleh karena itu peneliti memilih kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Blega dimana sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran *project based learning* serta siswa kurang memfokuskan diri ketika pembelajaran berlangsung dan seorang guru diwajibkan membuat model pembelajaran yang sekreatif mungkin untuk menambah motivasi siswa agar berjalan dengan lancar pada saat mata pelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas serta beberapa peneliti terdahulu maka peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Project -Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada mata pelajaran sistem desain grafis kelas X di SMK Negeri 1 Blega”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dimukakan diatas, masalah penelitian yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis?
2. Bagaimana keterlaksanaan *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis.

2. Mengetahui keterlaksanaan *Project-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis.

1.4 Batasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini adapun batasan-batasan yang telah disusun oleh peneliti, seperti berikut ini:

1. Penelitian ini dilakukan dikelas X Multimedia SMK 1 Blega pada pelajaran desain grafis.
2. Pembelajaran yang digunakan model *Project-Based Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran desain grafis dengan pembelajaran *Project-Based Learning* kemampuan berpikir kreatif siswa di SMK Negeri 1 Blega.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan atau institusi yang terkait, seperti berikut:

- a. Guru

Guru memiliki pandangan yang luas dalam mengajar terutama dalam pengaruh model pembelajaran *Project-Based Learning* sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran.

b. Siswa

Siswa dapat membangun pengetahuan, pemahaman, dan pengalamannya sendiri karena dalam pembelajaran konstruktivisme siswa dituntut untuk lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai dasar atau acuan berfikir secara ilmiah, kreatif dan inovatif. Selain itu, bisa digunakan sebagai sarana untuk menyesuaikan antara teori-teori yang dikaji dengan keadaan ruang lingkup lingkungan sekolah.

d. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, terutama untuk perbaikan proses pembelajaran yang nantinya dapat berpengaruh terhadap kualitas lulusan dan citra sekolah