

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa serta sumber belajar yang berada pada suatu lingkup pembelajaran. Interaksi yang terjadi dilaksanakan untuk mencapai tujuan sesuai kompetensi yang telah ditentukan. Sebelum melaksanakan pembelajaran, pendidik atau guru harus menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai, dalam hal ini guru harus melakukan beberapa inovasi agar tercipta pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan. Berdasarkan (Ratih: 2013) faktanya pendidikan di Indonesia masih memiliki kualitas yang bisa dikatakan rendah. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia diantaranya sarana prasarana sekolah yang kurang memadai, sumber belajar yang kurang lengkap, tenaga pendidik yang kurang berinovasi dalam pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang kurang efektif, motivasi belajar siswa yang rendah dan pengelolaan sistem di sekolah. Faktor-faktor tersebut akhirnya akan menghasilkan *output* atau hasil yang tidak baik hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, hal ini sangat bertolak belakang dengan tujuan pendidikan pada abad ke 21.

Pendidikan abad 21 memiliki tiga konsep pendidikan yang telah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

untuk mengembangkan kurikulum baru untuk Sekolah pada semua tingkatan. Ketiga konsep tersebut adalah *21st Century Skills* (Trilling dan Fadel, 2009), *scientific approach* (Dyer, et al., 2009) dan *authentic assesment* (Wiggins dan McTighe, 2011) dalam (Madya: 2013). Hal ini menunjukkan Indonesia masih belum bisa mewujudkan pendidikan yang mencerminkan tiga konsep tersebut.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia juga dapat dibuktikan peringkat pendidikan Indonesia pada skala internasional. Pada penilaian PISA Indonesia berada di peringkat 50-69 dari 76 negara yang dinilai. Terdapat beberapa penilaian literasi diantaranya membaca, matematika dan sains. Pada penilaian ini literasi sains adalah literasi yang nilainya sangat rendah dari literasi lainnya (Madya, 2013).

IPA merupakan kumpulan dari pengetahuan dan mempergunakan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan mempergunakanya dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo, 2013). Pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan kreativitas melalui ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (*skills*) yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa pembelajaran IPA sangat penting untuk dipelajari. Pembelajaran IPA bukan hanya menekankan pada banyaknya konsep yang dihafal, penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-

fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi lebih kepada bagaimana agar peserta didik berlatih untuk berpikir kreatif menemukan konsep-konsep tersebut. Namun pada kenyataannya di lapangan proses berpikir kreatif pada pembelajaran IPA jarang diterapkan. Pembelajaran IPA di kelas, peserta didik masih menggunakan sistem menghafal dan mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Pembelajaran cenderung hanya mengasah aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*), yang merupakan *low order of thinking* (Marlinda, 2012) hal tersebut menunjukkan siswa kurang kreatif untuk mengungkapkan ide-ide dalam penyelesaian masalah padahal keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan utamanya pada mata pelajaran IPA.

Munandar (2014) menyatakan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Keterampilan berpikir kreatif dapat diasah dengan cara mengubah model pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang dimaksudkan juga tidak terlepas dari paham konstruktivistik dalam pembelajaran.

Paham konstruktivistik ini membiasakan siswa untuk menemukan sesuatunya dengan sendiri dan bergelut dengan ide-ide. Makna dari teori konstruktivisme adalah siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, sehingga membutuhkan proses berpikir siswa agar siswa dapat menemukan ide-ide tersebut untuk

memecahkan masalah (Mihardi, 2013). Model pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah PCL (*project creative learning*).

Menurut Waras dalam (Musyriyatul, 2014) model pembelajaran PCL (*project creative learning*) adalah model pembelajaran yang mengacu pada filosofis dan asas-asas konstruktivisme. Pembelajaran berbasis proyek ini menggunakan pendekatan komprehensif untuk instruksi, bekerja secara individual maupun kelompok, melakukan investigasi mendalam tentang topik dunia nyata. Model pembelajaran yang berbasis proyek ini menfokuskan pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa dalam penerapannya pembelajaran ini menuntut siswa membuat sebuah proyek sehingga dapat menciptakan produk, untuk itu siswa membutuhkan keterampilan berpikir kreatif dalam mencari ide-ide untuk produknya sehingga keterampilan berpikir kreatif dapat terasah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yaitu dengan menerapkan model PCL (*project creative learning*) pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP dengan judul “Pengaruh model PCL (*project creative learning*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA SMP Kelas VII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya nilai pada literasi sains atau pelajaran IPA
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran
3. Keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun rumusan masalah yang akan diteliti dengan judul penelitian “Pengaruh model PCL (*project creative learning*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA SMP Kelas VII “adalah :

1. Bagaimana pengaruh model PCL (*project creative learning*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran PCL (*project creative learning*)?
3. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran PCL (*project creative learning*) ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penulisan skripsi dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh model PCL (*project creative learning*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran PCL (*project creative learning*)
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran PCL (*project creative learning*)

E. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan dari penelitian yang dilakukan, maka penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan antara lain :

1. Memberikan masukan terhadap semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan terutama guru agar dapat digunakan untuk membantu meningkatkan mutu dan kualitas didalam dunia pendidikan.
2. Memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPA termasuk menyelesaikan permasalahan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Dapat membuat siswa lebih mandiri dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.
4. Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih berfikir kreatif sehingga dapat mengolah suatu proyek berdasarkan suatu teori.

F. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, peneliti hanya memfokuskan penelitian pada

1. Mengukur empat indikator keterampilan berpikir kreatif siswa yaitu kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kerincian (elaborasi)
2. Penerapan teori dengan pengolahan proyek yang menghasilkan produk.
3. Penggunaan model pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kreatifitas siswa yaitu PCL (*project creative learning*)

G. Devinisi Operasional

Untuk meghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam pengertian yang dikehendaki pada penelitian ini, maka peneliti membuat definisi operasional sebagai berikut :

1. Model PCL (*project creative learning*)

Model PCL (*project creative learning*) yaitu salah satu model pembelajaran berbasis proyek yang menyajikan pelajaran dengan mendorong peserta didik untuk mengolah suatu proyek dengan berdasarkan keterampilan berfikir kreatif agar dapat menghasilkan suatu produk sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Harjoto dkk, 2013).

2. Keterampilan Berpikir Kreatif

Munandar (2014) menyatakan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.