

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad 21 bercirikan *Learning Skill, Skill*, dan literasi yang menuntut siswa memiliki empat kompetensi yang disebut 4C. Terdiri dari *Critical Thinking and Problem Solving Skills, Creativity Skill, Communication Skill, Collaboration*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Komara, 2018:24) bahwa pendidikan nasional menekankan pada pembelajaran abad 21 sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Center*). Pembelajaran yang bersifat *Student Center* mampu melatih siswa lebih kreatif dan fleksibel dalam bermasyarakat. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kompetensi yang penting dalam masyarakat modern saat ini karena dapat menjadikan manusia lebih fleksibel, terbuka dan mudah untuk beradaptasi terhadap berbagai situasi dan kondisi global.

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu karakteristik yang diinginkan dunia kerja saat ini. Menurut (Abdurrozak & Jayadinata, 2016:74) kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir sehingga mampu memberikan ide-ide yang berbeda kemudian dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMAN 11 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai Biologi siswa kelas X IPA SMAN 11 Muaro Jambi yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70. Secara nasional saat ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari

hasil studi yang dilakukan oleh *Trends In International Mathematic And Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011 menunjukkan Indonesia berada pada posisi 3 terbawah dari 32 negara partisipan, dengan skor IPA 406 dari standar IPA yang ditentukan sebesar 500 (Abdurrozak & Jayadinata, 2016:71).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nada, 2018:217) yang menyatakan bahwa salah satu penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu pembelajaran yang kurang menarik dan menantang. Akibatnya siswa mengalami penurunan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai. Oleh karena itu perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). PjBL dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan penting. PjBL menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan serta menghubungkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktifitas secara nyata yang dalam kegiatannya peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian dan interpretasi (Hakim, 2015:5). Selain itu menurut (Rahmzatullaili, 2017:181) kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik saat diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran ini dapat dikolaborasikan dengan kecanggihan teknologi saat ini.

Pembelajaran era teknologi saat ini dapat menggunakan berbagai macam aplikasi sosial. Aplikasi sosial yang sudah familiar bagi siswa adalah *Whatsapp* yang dapat diinstal dengan mudah di *Handphone* mereka masing-masing (Khusniyah & Hakim, 2019:27). Salah satu media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah *Whatsapp*. Menurut (Prajana, 2018:122), aplikasi jejaring sosial seperti *Whatsapp* tidak hanya digunakan sebagai kebutuhan sosial media saja namun dapat dijadikan media pembelajaran *Mobile Learning* karena sifatnya yang *Collaboration Applications*. Penggunaan aplikasi tersebut dapat menunjang pembelajaran abad 21. Aplikasi ini memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dimanapun dan kapanpun selain itu mampu mengakomodasi proses pembelajaran dengan baik melalui berbagai fitur yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan maka perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan *Mobile Learning (Whatsapp)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dilatih agar tujuan pembelajaran abad 21 tercapai.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang berdampak pada hasil belajar. Dilihat dari *Data Base* yang mengikuti ulangan. Jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 59%.

3. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Tantangan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran agar materi tersampaikan dengan baik.
5. Pemilihan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa untuk belajar secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 11 Muaro Jambi dengan subyek penelitian siswa kelas X IPA tahun pelajaran 2020/2021.
2. Penelitian dibatasi pada materi Ekologi.
3. Parameter yang diukur adalah kemampuan berpikir kreatif siswa, meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Mobile Learning (Whatsapp)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Mobile Learning (Whatsapp)* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Secara teoritis menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Mobile Learning* (*Whatsapp*) pada siswa SMA.
2. Secara aplikasi praktis dapat diterapkan sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

