

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad ke-21 membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bukan lagi dipusatkan kepada hasil yang dicapai, melainkan pada proses pembelajaran itu sendiri (Damayanti et al, 2021). Belajar memiliki arti sesuatu proses perbedaan perilaku atau individu seseorang berdasarkan pengalamannya atau prakteknya. Sangat dibutuhkan suatu pendekatan belajar tidak hanya bergantung kepada orang lain, bergantung pada setiap pribadi yang belajar itu sendiri (*student centered*), anak belajar tidak hanya verbalisme tapi juga berasal dari kreativitas berdasarkan pengalaman pribadi. Kreativitas memiliki 3 komponen, yaitu keterampilan berpikir kreatif, keahlian dan dorongan. Keterampilan berpikir kreatif tersebut guna untuk memberikan solusi dalam memecahkan suatu masalah, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang berbeda dari yang lain (Fitriyah, 2021).

Salah satu kecakapan intelektual yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan berpikir kreatif baik dalam ranah yang nyata maupun abstrak sesuai dengan apa yang telah dipelajari di sekolah dan nantinya akan diperlukan untuk bekerja, berusaha, dan hidup mandiri di tengah lingkungan masyarakat (Mokambu, 2021). Berhasilnya tujuan siswa bukan hanya dipengaruhi oleh aspek berpikir, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek afektif, yakni sikap kreatif. Perilaku kreatif meliputi sikap rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, berani menghadapi tantangan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.

Berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif pada mata pelajaran IPA sangat luar biasa untuk dikembangkan, dari dulu pendidikan resmi hanya mengharuskan siswa untuk menguasai konsep sedangkan pada ranah afektif tidak terlalu diharuskan. Hal ini memang dibuktikan pada pengajaran di sekolah yang kurang sekali terdapat aktifitas yang menuntut mereka untuk berpikir kreatif, siswa hanya memperoleh pengetahuan yang telah diberikan guru dan mengulang kembali informasi yang sudah disampaikan guru sehingga peserta didik tak berpikir untuk berperilaku kreatif. Ini sesuai dengan apa yang penulis temukan pada saat melaksanakan program PLP di MAN 2 Muara Jambi. Permasalahan ini juga ditemukan oleh Safitri (2024) yaitu kurangnya pengarahan serta motivasi terhadap siswa untuk mengaitkan permasalahan yang telah dihadapi dengan kehidupan sehari-hari dan memunculkan ide kreatif melalui pembuatan suatu karya, menyebabkan siswa kesulitan dalam mengkonstruksi konsep.

Berdasarkan pengalaman tersebut penulis menemukan beberapa kelemahan pada saat belajar mengajar berlangsung. Dimana masih diterapkannya model *Direct Learning*, hal ini juga dilakukan oleh sebagian guru disekolah tersebut terutama pada mata pelajaran IPA. Hal yang sama juga dikatakan oleh Wulandari, et al. (2019) bahwa guru masih cenderung memakai metode ceramah dan belum menggunakan metode dan model yang menarik untuk siswa sehingga siswa masih cenderung pasif dan tingkat keaktifan mereka rendah. Sehingga waktu belajar siswa sering kali kelihatan tidak aktif dan tidak antusias saat mengikuti proses belajar mengajar.

Hal ini juga di temui pada saat peneliti ikut serta dalam proses pembelajaran sebagai pengamat, yang mana sebagian besar siswa seringkali

bersikap kurang peduli, namun sebagian kecil siswa masih mengharapkan arahan dari guru. Selain itu, sedikitnya keikutsertaan dan kebebasan siswa pada prosedur aktivitas belajar. Siswa lebih condong tak percaya diri mencetuskan pendapatnya hingga komunikasi antara guru dan siswa maupun siswa lainnya belum tercipta lebih baik. Menurut Rahmi, et al. (2017) siswa seharusnya merasakan bahwa ruang kelas tidak hanya ruangan untuk meningkatkan segi intelektual, namun juga meningkatkan kemampuan social, emosional dan fisik.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang menganjurkan kesempatan belajar lebih luas kepada siswa agar lebih terlibat dan melatih sikap kreatif dan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Model yang diprediksi dapat membantu meningkatkan sikap kreatif dan melatih kemampuan berfikir kreatif siswa yakni model berbasis proyek (*Project Based Learning*). Menurut Kusumangtyas. Et al. (2020) salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sari (2018) bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena model PjBL merupakan suatu model yang inovatif dengan beberapa strategi penting untuk sukses di abad 21.

Diterapkannya model ini dipercaya dapat berpengaruh kepada kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa. Siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan untuk membuat proyek yang menantang dan menemukan solusi untuk masalah dunia nyata. Model PjBL sangat efektif dalam mengajar siswa dalam proses kompleks perencanaan, komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. (Lestari, 2022)

Salah satu proyek yang dapat membakitkan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa yaitu dengan membuat media strip komik. Media strip komik merupakan salah satu jenis komik yang mana memberikan gambarannya secara singkat, padat dan jelas. Strip komik sendiri juga hanya terdiri atas beberapa panel, sehingga memiliki informasi yang padat setiap penggambarannya. Menurut Darmadi (2014) komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Hal ini membuat cerita yang disuguhkan tidak bertele-tele. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media komik sebagai proyek dalam penerapan model PjBL.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba melaksanakan penelitian eksperimen dengan mengambil judul penelitian “Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Pembuatan Strip Komik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Kreatif Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi di MAN 2 Muaro Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, terdapat kesulitan yang dapat diidentifikasi ke prosedur belajar mengajar Biologi kelas X di MAN 2 Muara Jambi adalah:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa diduga karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan.
2. Kurangnya aktivitas pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa untuk berpikir kreatif dan sikap kreatif pada mata pelajaran biologi

3. Model pembelajaran berbasis proyek sebagian sempat dilatihkan sebelumnya, namun belum dapat memaksimalkan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada materi virus dan perannya dengan model *Project Based Learning* (PjBL).
2. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan indikator sebagai berikut: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan evaluasi (menilai).
3. Kemampuan sikap kreatif diukur dengan indikator sebagai berikut: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan mengontrol berpikir kreatif awal siswa pada materi virus kelas X di MAN 2 Muaro Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap sikap kreatif siswa pada materi virus kelas X di MAN 2 Muaro Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan mengontrol berpikir kreatif awal siswa pada materi virus kelas X di MAN 2 Muaro Jambi
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap sikap kreatif siswa pada materi virus kelas X di MAN 2 Muaro Jambi

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu menghasilkan manfaat yaitu berupa tolak ukur dan pemikiran pada penelitian yang akan datang sehingga akan mendapatkan kualitas yang lebih baik dari segi pendidikan. Selain itu diharapkan adanya kemajuan dalam variasi model dalam meningkatkan pengetahuan dalam belajar biologi melalui permasalahan lingkungan sekitar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai desain PjBL sehingga ketika menjadi guru dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan.

b. Bagi Guru mata pelajaran

Menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa.

c. Bagi Siswa

Dengan model PjBL dapat melatih kemandirian belajar siswa, siswa akan terdorong untuk aktif dan kreatif di dalam pembelajaran, menantang siswa untuk berpikir, memotivasi siswa untuk mencari tahu, sehingga akan menimbulkan proses belajar yang menyenangkan.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami substansi proposal ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang menjadi pokok pembahasan dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu model yang menekankan pada pemecahan masalah dengan memilih prioritas utama dalam menentukan *project* dan memunculkan kreativitas siswa. Sintaks model PjBL yaitu (*start with the esensial question*), (*design a plan for the project*), (*create a schedule*), (*monitor the student and the progress of the project*), (*assess the outcome*), dan (*evaluate the experience*). .
2. Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang mana peserta didik dapat mengemukakan ide atau gagasan mereka untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan suatu permasalahan dan menghasilkan sesuatu yang terbaru atau belum pernah ditemukan oleh orang lain. Seorang peserta didik dikatakan berpikir kreatif apabila siswa tersebut memiliki kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang merupakan gabungan dari unsur yang terdahulu kemudian digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan.

3. Sikap kreatif merupakan salah satu sikap atau disposisi mental yang mencerminkan kemampuan individu untuk memandang dunia dengan cara yang terbuka, fleksibel, dan inovatif. Sikap kreatif melibatkan sikap positif di luar kotak, serta keinginan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan gagasan-gagasan yang tidak konvensional. Sikap kreatif penting dalam proses kreatif dan inovasi, karena membantu individu untuk mendekati masalah dengan cara yang memungkinkan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang kreatif yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pekerjaan, seni, pendidikan, dan pengambilan keputusan sehari-hari.
4. Strip komik merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Dikarenakan gambarnya hanya sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan.
5. Materi virus merupakan materi Biologi yang terdapat pada kelas X di Sekolah Menengah Atas. Virus merupakan organisme mikroskopik yang tersebar diseluruh penjuru dunia. Mengacu pada Lembar Kerja atau ATP Biologi kelas X, Materi terkait virus yang akan diajarkan adalah tentang ciri-ciri virus, proses replikasi virus, mengidentifikasi peranan virus, penyebaran virus.