

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk siswa. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kreativitas dan daya pikir dalam segala bentuknya. Oleh karena itu peran lembaga pendidikan haruslah semakin berkembang. Lembaga-lembaga ini bertugas untuk menyiapkan individu-individu yang kreatif, cakap, yang mampu memecahkan masalah-masalah yang akan mereka hadapi dalam kehidupan mereka, dan memiliki kemampuan untuk memikirkan berbagai alternative dalam menghadapi segala situasi. Salah satu tugas dan prioritas pendidikan adalah mempertahankan memajukan dan membina individu-individu yang kreatif dan berbakat.

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang berperan besar dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Banyak bidang yang perkembangannya di pengaruhi oleh matematika, seperti ekonomi, sains, kedokteran, dan ilmu pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak pekerjaan yang kita lakukan saat ini merupakan hasil dari penerapan ilmu matematika. Karena peran pentingnya dalam mempengaruhi peradaban manusia, matematika dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa dari sekolah dasar

hingga sekolah menengah, dan setidaknya sebagai mata kuliah umum di perguruan tinggi.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar, memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mendorong kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Ruggiero berpendapat kemampuan berpikir kreatif adalah metode berpikir yang menghasilkan berbagai penafsiran terhadap masalah yang dihadapi, disertai dengan banyak cara untuk memecahkan masalah dan kemungkinan-kemungkinan pemecahannya (Yaniawati et al., 2020). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih berpeluang berhasil dalam pembelajaran matematika Karena dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya untuk menciptakan berbagai cara kreatif dalam pemecahan masalah.

Namun matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang oleh banyak siswa. kecemasan matematika adalah fenomena umum yang dapat menghambat kemampuan belajar siswa, keyakinan diri siswa dan menurunkan motivasi mereka. keyakinan pada diri ini memiliki peran penting dalam pembelajaran, Keyakinan berpengaruh saat siswa melakukan proses pembelajaran yang akan terlihat pada tindakan, upaya, ketekunan, fleksibilitas, dan pelaksanaan tujuan (Siregar & Sukatno, 2017). Keyakinan atas kemampuan berpikir kreatif disebut sebagai *creative self-efficacy*.

Creative self-efficacy merupakan kasus khusus dari *self-efficacy*. *Creative self-efficacy* didefinisikan sebagai kepercayaan seseorang terhadap kemampuan dirinya dalam memproduksi hasil yang kreatif (Tierney & Farmer, 2002). Selain itu

Abbott mendefinisikan *creative self-efficacy* dengan dua cara. Pertama adalah *creative thinking self-efficacy* menunjukkan kemampuan inovasi melalui pemikiran kreatif. Kedua adalah *creative performance self-efficacy* menunjukkan ekspresi kreativitas melalui interaksi selama kinerja kreatif (Abbott, 2010).

Creative self-efficacy dapat mempengaruhi cara siswa mendekati tugas-tugas matematika dan kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan yang mungkin mereka hadapi. *Creative self-efficacy* sangat penting dalam pembelajaran matematika karena dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan prestasi siswa. Siswa yang memiliki *creative self-efficacy* tinggi lebih cenderung mengambil risiko dalam mencoba pendekatan baru, lebih gigih dalam menghadapi tantangan, dan lebih mampu mengatasi kecemasan matematika (Pajares & Graham, 1999). Keyakinan terhadap kemampuan kreatif dapat membantu siswa untuk tetap termotivasi dan bersemangat dalam menghadapi tugas matematika yang menantang.

Beghetto dalam penelitiannya membuktikan bahwa semakin ahli seseorang menguasai bidang keahliannya dan keterampilan yang dibutuhkan, semakin tinggi *creative self-efficacy*-nya, yang memungkinkannya untuk menghasilkan solusi kreatif. Pentingnya *creative self-efficacy*, pada penelitian beghetto dilihat berdasarkan tingkat *creative self-efficacy* yang tinggi berkorelasi dengan persepsi positif tentang keberhasilan dalam studi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar. Selain itu siswa-siswa berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan akademis setelah sekolah dan program kelompok setelah sekolah lainnya (Flores, 2020).

Semakin seseorang menganggap dirinya kreatif, semakin mereka menggunakan kreativitas mereka. Akibatnya semakin siswa merasakan *creative self-efficacy* yang

tinggi, semakin mereka akan menemukan solusi kreatif saat belajar. Ketika siswa berpartisipasi dalam tugas-tugas dan secara aktif akan mengalami kemahiran, mereka mengembangkan tidak hanya persepsi keterampilan mereka dalam belajar, tetapi juga persepsi kemampuan mereka untuk menjadi kreatif.

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang tergolong penting untuk dipelajari oleh siswa SMP adalah statistika. Statistika adalah pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan data, pengolahan data atau analisisnya dan penarikan kesimpulan berdasarkan kumpulan data dan analisis yang dilakukan. Penerapan statistika dalam kehidupan nyata dapat ditemui diberbagai bidang kehidupan manusia yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dan pengambilan keputusan. dalam belajar statistika, siswa perlu dibiasakan dan dilibatkan secara langsung agar pemahaman terhadap cara mengolah data dan menginterpretasikan data tersebut benar-benar diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 11 Kota Jambi pada materi statistika, siswa hanya diajarkan tentang konsep-konsep dasar dan jarang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi data secara mendalam, menemukan pola, membuat hipotesis dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan data. Akibatnya, siswa kurang mengembangkan *creative self-efficacy*-nya dalam statistika. *Creative self-efficacy* pada siswa kurang berkembang terlihat dari kebanyakan siswa hanya mengandalkan petunjuk yang diberikan oleh guru dan buku teks tanpa upaya untuk mencari pemahaman sendiri sehingga aktif untuk bertanya kepada guru agar mendapatkan penyelesaian soal yang diberikan selama proses pembelajaran, beberapa siswa juga terlihat kurang percaya diri dengan kemampuannya untuk memahami dan

mengaplikasikan konsep statistika, adanya keraguan dan kebingungan dalam mencari, menentukan dan menafsirkan data. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat menghambat *creative self-efficacy* yang dimiliki siswa, kemandirian siswa juga perlu untuk dilatih dan dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

Creative self-efficacy pada siswa dapat ditingkatkan dengan memperbaiki iklim kelas atau dengan terus memperkuat dukungan guru terhadap perilaku siswa. Peningkatan *creative self-efficacy* bergantung pada kesadaran guru terhadap proses kreatif serta kerangka ilmiah dan praktisnya. Factor terpenting dalam pengembangan *creative self-efficacy* adalah pengalaman penguasaan dan itu terdiri dari pembelajaran yang berurutan, dimana setiap langkah mengarah pada keterampilan kognitif yang lebih kompleks.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*, PjBL) telah dikenal sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah (Karwowski & Lebeda, 2016). PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam proyek nyata yang menantang, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Dengan menerapkan PjBL, siswa diajak untuk menggali pengetahuan melalui eksplorasi, investigasi, dan penciptaan solusi inovatif (Beghetto & Kaufman, 2007).

Penerapan PjBL dalam pembelajaran matematika dapat memberikan berbagai manfaat. Pertama, PjBL mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, membagi tugas, dan mencari solusi bersama. Hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, yang pada gilirannya dapat memperkuat keyakinan mereka terhadap kemampuan kreatif mereka sendiri (Shin, 2018). Selain itu, dengan terlibat

dalam proyek-proyek yang menantang, siswa belajar untuk mengatasi hambatan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi, yang dapat meningkatkan kreativitas dan *self-efficacy* mereka (Nurrohmah et al., 2017)

Alhazizah et al (2019) mengatakan Model pembelajaran *project based learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam memecahkan masalah kompleks. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa. *self-efficacy* dapat muncul karena model PjBL memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan cara terbaik untuk menyelesaikan proyek yang telah disepakati. Begitu pula dengan *creative self-efficacy* melalui langkah dalam model PjBL yang memberikan kebebasan dalam menyelesaikan proyeknya secara kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *Creative Self-Efficacy* siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa relative rendah
2. Masih terdapat siswa yang kurang yakin akan kreativitas dirinya ketika mendapatkan tugas yang sulit sehingga *creative self-efficacy* siswa juga rendah.
3. Proses pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru belum membantu siswa untuk meningkatkan *creative self-efficacy* nya.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perbedaan asumsi maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan model pembelajaran *Project based learning*
2. Penelitian dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Jambi
3. Data yang diteliti adalah data kemampuan *creative self-efficacy* siswa kelas VIII SMP yang diperoleh dari hasil *post-test*, angket dan lembar observasi.
4. Fokus bahasan materi yang diteliti hanya pada materi statistika kelas VIII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap *creative self-efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap *creative self-efficacy* siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, memberikan pembelajaran matematika yang lebih aktif dan menarik serta meningkatkan *creative self-efficacy* siswa dengan *model project based learning*.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran matematika yang relevan, efektif dan inovatif yang akan digunakan selama proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti dengan memberikan tambahan pengetahuan, pengalaman serta dijadikan sebagai acuan referensi dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.