

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke- 21 tidak hanya mengandalkan pengetahuan tetapi keterampilan dalam pembelajaran. Keterampilan merupakan komponen penting yang dibutuhkan dalam berbagai bidang di kehidupan. Menurut Redhana (2019) bahwa keterampilan penting yang harus dikuasai pada abad ke-21 (berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi).

Berpikir kreatif merupakan bagian terpenting dalam meningkatkan *life skills* di era industri 4.0. yang melibatkan mental untuk menemukan serta mengembangkan ide-ide yang berbeda dari sebelumnya, dan dibutuhkan proses berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dengan cara belajar yang aktif dan kreatif, guna mengarahkan siswa untuk berlatih menyelesaikan masalah-masalah dari berbagai sudut pandang agar mampu menghadapi situasi kompleks dalam masyarakat sekitarnya.

Berpikir kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Jika kemampuan berpikir kreatif tidak dioptimalkan, seseorang tidak akan menemukan jawaban dalam pemecahan masalah secara cepat, tepat dan benar yang dapat dilatih secara bertahap. Menurut Sani (2016) mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup unsur-unsur wawasan yang luas.

Berdasarkan *pretest* kemampuan berpikir kreatif 33 siswa didapatkan persentase sebesar 57,85% termasuk kedalam kategori kurang baik. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal pada ranah kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta). Berdasarkan observasi rasa ingin tahu siswa terhadap materi biologi cenderung kurang, siswa takut, malu dalam mengeluarkan dan memberikan pendapat. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Keterampilan berpikir yang rendah dapat disebabkan karena pada proses pembelajaran kurang dilatihkan secara optimal dengan menggunakan cara sendiri dan siswa terbiasa dengan sistem pembelajaran mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal. Faktor lainnya kemungkinan disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa kurang terlatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang dimilikinya. Menurut (Sudarma, 2013), bahwa hasil temuan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga memicu lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, kurang mendukung upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Keterampilan berpikir kreatif yang kurang dikembangkan pada saat pembelajaran, menyebabkan peserta didik hanya dapat mengingat dan mengulang materi pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan juga pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Pembelajaran yang efektif dan relevan adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif, inovatif dan kreatif yang ditunjukkan dalam indikator yang

ditentukan. Menurut (Hadma et al., 2017), bahwa indikator keterampilan berpikir kreatif dikelompokkan kedalam 4 aspek sekaligus menjadi indikator berpikir kreatif yaitu: *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan *elaboration* (keterampilan merinci),

Melalui model pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diharapkan dapat merancang, melakukan pemecahan masalah, melaksanakan pengambilan keputusan dan kegiatan penyelidikan dengan cara membuat proyek. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model PjBL merupakan suatu model pembelajaran yang inovatif dengan beberapa strategi penting untuk sukses di abad 21 (Bell, 2010).

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menciptakan produk atau proyek yang nyata. Mendapatkan informasi, ide, keterampilan, pola pikir, dan mengekspresikan ide sendiri. Proses berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan memberikan tugas proyek berupa membuat poster melalui Canva pada materi sistem peredaran darah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterampilan berfikir kreatif peserta didik di SMA belum dikembangkan secara optimal melalui proses pembelajaran.
2. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih kurang dengan indikasi

bahwa peserta didik belum terlatih pemecahan masalah secara cepat, tepat dan benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Muaro Jambi
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL),
3. Keterampilan berfikir kreatif diukur dengan indikator sebagai berikut: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan merinci (*elaboration*).
4. Media yang akan digunakan berupa pembuatan poster menggunakan canva pada materi sistem peredaran darah.
5. Konsep yang digunakan dibatasi pada materi sistem peredaran darah.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah keterampilan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pembuatan poster menggunakan canva?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah maka penelitian bertujuan untuk menganalisis keterampilan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pembuatan poster menggunakan canva

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan mampu memberikan informasi tentang model pembelajaran *Project Based Learning* dan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu

- a. Guru, dapat memilih model pembelajaran yang baik dan konsisten agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.
- b. Siswa, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif belajarnya agar mudah menyelesaikan permasalahan yang diberikan baik pada materi virus maupun materi lainnya, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan kreatif.
- c. Sekolah, dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan model pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.