

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pokok diskusi yang selalu bermakna dan menjadi daya tarik untuk didiskusikan untuk siapapun di setiap waktu. Tujuan pendidikan secara umum merupakan keterampilan yang terdapat pada seorang manusia cara berkesinambungan dan utuh maka manusia dapat menjalankan tugas dan kewajibannya kehidupan untuk meraih kebahagiaan di saat ini dan masa yang akan datang. Pendidikan selalu terkait dengan proses pembelajaran di dalamnya. Pembelajaran yang dijalankan di kelas seharusnya berlangsung secara efektif, di mana tujuan pembelajaran yang menjadi parameter dalam menelusuri apakah sebuah tahapan pembelajaran tersebut sudah terlaksana secara efisien dan efektif (Sani, 2014).

Pembelajaran yang efektif biasanya diukur dan ditandai pada tingkat ketercapaian tujuan oleh beberapa siswa. Hal ini akan memperlihatkan beberapa pengalaman pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa, seperti dapat memahami sistem pendidikan abad 21 yang bertujuan untuk membangkitkan kemampuan intelegensi maka siswa dapat menuntaskan permasalahan yang ada disekitarnya.

Zaman era globalisasi dengan kemajuan, kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan yang serba maju dan unggul membuat banyak persaingan di segala bidang. Hal ini akan menuntut manusia untuk hidup lebih terasa lagi dalam menggapai kemantapan hidup dan meningkatkan taraf kualitas hidup dan sumberdaya yang dimilikinya sehingga manusia tersebut memiliki daya

saing yang mumpuni. Kecanggihan yang dituntut bukan saja kecanggihan dari alat-alat yang digunakan manusia itu sendiri melainkan kecanggihan otak manusia untuk menciptakan sesuatu dan itu membutuhkan *skill* yang tinggi dan canggih juga, jika tidak canggih maka manusia tersebut akan ketinggalan dan terisolasi dari ilmu pengetahuan yang sedang berkembang sekarang ini.

Menumbuhkan pola pikir dengan kemajuan dan kecanggihan yang tersedia seseorang harus bekerja keras untuk mempelajari dan melakukan sesuatu yang dapat membuka pola pikirnya sendiri baik secara mandiri ataupun ada seseorang yang mengajarnya. Mempelajari sesuatu yang baru tidak hanya dengan pendidikan formal saja tetapi membutuhkan juga pendidikan nonformal dan pendidikan informal bahkan juga bisa menggabungkan antara pendidikan formal dengan pendidikan informal misalnya. Gabungan pendidikan ini bisa kita contohkan siswa belajar di dalam kelas dengan bantuan guru membuat sesuatu kreatifitas setelah pulang dari sekolah siswa lanjut kembali menyelesaikan kreatifitas yang dibuat tentunya tidak dibantu lagi oleh gurunya tetapi di bantu oleh ahli yang ada disekitarnya sehingga kreatifitas yang dihasilkanpun akan tampak lebih berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada siswa dengan pertanyaan apakah materi biologi khususnya bioteknologi mudah dipahami dan menyenangkan? Siswa beranggapan bahwa pelajaran biologi khususnya bioteknologi cukup sulit untuk dipelajari dan dipahami karena kurang menarik dan tidak kontekstual. Banyak yang mengalami kesulitan memahami gambar, skema, dan penjelasan menyebabkan mereka tidak memperhatikan materi pelajaran, tidak fokus dan cenderung merasa malas. Mereka juga tidak serius

dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan menyelesaikan tugas mereka tepat waktu dan mengalami masalah dalam menyerahkan pekerjaan mereka. Kepedulian hanya dengan pekerjaan yang dilakukan siswa lain, serta tidak ada keinginan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kesulitan memahami istilah atau bahasa ilmiah karena tingkat pengetahuan konseptual (C1) dan pengetahuan faktual (C2). Seharusnya penting juga bagi siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang kompleks untuk memahami kebutuhan abad ke-21 (Silva, 2008).

Proses pembelajaran yang berhubungan langsung dengan ahlinya merupakan ciri dari penerapan pendekatan *networked* dimana siswa akan mendapatkan informasi dari ahli yang menurutnya bisa dipercaya dan meyakinkan. Siswa nantinya akan diajarkan dan terjun langsung kelapangan tentu akan disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari oleh siswa tersebut. Pengalaman dan ilmu secara langsung ini sangat susah didapat apabila siswa membawa nama pribadi tentu si ahli jarang ada yang mau untuk mengajarnya jika membawa nama sekolah dan rekomendasi dari guru pengalaman dan ilmu semacam ini bisa didapat dan ini bisa mengasah pola pikir siswa kita dan bahkan mungkin bisa membuka cakrawala berpikir siswa untuk membuat sesuatu yang baru yang bisa di enterpreunerkan dan melatih pola pikir kreatif siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di dapat data bahwa guru sudah pernah menerapkan sistem pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek tetapi proses yang dilakukan hanya menyelesaikan proyek didalam kelas tidak pernah meminta siswa nya untuk berhubungan langsung dengan ahlinya kebanyakan guru meminta siswa untuk melihat youtube dan

literasi lainnya kemudian diterapkan di kelas saat pembelajaran berlangsung. Sangat disayangkan sekali jika pengalaman seperti ini terlewatkan oleh siswa seperti sekolah yang akan diteliti mereka menerapkan model pembelajaran berbasis proyek tetapi jarang dilaksanakan apalagi model proyek ini dilaksanakan berbasis *networked* mungkin tidak pernah atau bahkan asing bagi para guru dan bahkan siswa.

Peneliti juga sudah mencari literatur berupa jurnal dan itupun peneliti tidak ada yang membahas tentang penerapan model proyek berbasis *networked* ini. Kebanyakan jurnal tersebut membahas misalnya pengaruh model proyek terhadap hasil belajar ataupun terhadap proses berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas kemudian peneliti langsung ke lokasi penelitian untuk observasi awal. Observasi awal dilakukan pada siswa kelas XII SMAN 8 Batang Hari. Didapat informasi bahwa sekolah tersebut jarang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan tidak pernah menggunakan model pembelajaran proyek berbasis *networked*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Networked* Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Proses Berpikir Kreatif Siswa SMAN 8 Batang Hari”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang masalah, maka didapat identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa belum terlihat.
2. Siswa beranggapan bahwa materi pembelajaran cukup sulit dikarenakan berupa pembelajaran dikelas setelah itu membuat laporan praktikum yang

membuat siswa sulit untuk memahami pembelajaran.

3. Sulitnya bagi siswa untuk menciptakan suatu produk dikarenakan kurangnya skill siswa dalam praktek langsung kepada ahlinya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti memberikan permasalahan seperti dibawah ini:

1. Terdapat 2 kelas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran PjBL berbasis *networked* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PjBL.
2. Berpikir kreatif pada penelitian ini yaitu: siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Materi ajar dalam penelitian ini ialah materi yang terkait dengan bioteknologi.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian dari latar belakang masalah maka dapat dirumuskan apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis *networked* materi bioteknologi untuk meningkatkan proses berpikir kreatif siswa SMAN 8 Batang Hari?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka didapat tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran PjBL berbasis *networked* terhadap proses berpikir kreatif siswa SMAN 8 Batang Hari.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan, manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai informasi dan acuan untuk penelitian yang akan dilakukan pada masa yang akan datang.
- b. Penelitian ini bisa memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran PjBL berbasis networked untuk meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.
- c. Sebagai pembelajaran berbasis proyek yang bisa membangkitkan jiwa enterpreuner dan kreatif siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pribadi siswa yang bersifat kreatif ditengah masyarakat bahkan diharapkan bisa menjadikan siswa bisa berpikir secara enterpreuner.

- b. Manfaat bagi guru

Temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, supaya pembelajaran yang dilaksanakan bervariasi dan bisa memberikan pengalaman bagi siswa secara langsung terjun ke dunia usaha atau masyarakat. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan keragaman dan warna tersendiri dalam pembelajaran yang dilakukan guru dalam menjalankan amanah pendidikan di zaman

sekarang yang menuntut guru memberikan pembelajaran yang terpusat kepada siswa agar siswa bisa berpikir kreatif.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini bisa memberikan evaluasi pembelajaran bagi sekolah jika sekolah tersebut mengusung visi yang menjadikan siswanya berjiwa enterpreuner. Kemudian sekolah juga diharapkan melalui penelitian ini bisa mendukung proses pembelajaran dengan siswanya menemui ahli secara langsung agar pembelajaran ini terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula.