

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 dikenal sebagai era globalisasi, yang menandakan bahwa kehidupan manusia mengalami perubahan mendasar yang berbeda dari aturan kehidupan di abad-abad sebelumnya. Pendidikan penting di abad 21 untuk memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, mampu memanfaatkan teknologi serta media informasi, dan juga memiliki kemampuan bekerja dan bertahan hidup dengan keterampilan yang diperlukan. Pendidikan ditempuh manusia untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya, pendidikan dilihat dari berbagai bentuk, seperti informal, formal, dan non-formal (Mayasari et al., 2022).

Pembelajaran di abad 21 harus mampu mempersiapkan generasi untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan (R. Rahayu et al., 2022). Pembelajaran di sekolah akan difokuskan pada pendidikan karakter, dengan alokasi 70% untuk pengembangan karakter dan 30% untuk pengetahuan umum (Astutik & Hariyati, 2021). Pembelajaran yang dirancang akan mengembangkan potensi dan berbagai kemampuan siswa. Proses pembelajaran dalam merdeka belajar perlu mengembangkan kreativitas siswa (Daga, 2021).

Pembelajaran pada abad ke-21 tidak hanya bergantung pada pengetahuan, tetapi keterampilan juga memiliki peran penting (Mardhiyah et al., 2021). Keterampilan yang harus dimiliki siswa di abad-21 yaitu keterampilan 4C, yaitu:

communication (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berfikir kritis), dan *creativity* (kreativitas) (Lestari & Hindun, 2023). Penguasaan keempat keterampilan tersebut sangat penting bagi siswa untuk mampu bertahan dan berhasil di abad ke-21 (Selman & Jaedun, 2020). Dengan mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam proses pembelajaran, siswa dapat memiliki kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai peluang dan tantangan di era kemajuan teknologi dan informasi (Arsanti et al., 2021).

Kurikulum merdeka muncul sebagai respon terhadap kompetensi yang semakin ketat dalam pengembangan sumber daya manusia pada abad ke-21. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dengan menempatkan siswa, guru dan sekolah sebagai pusat, serta bebas menentukan pembelajaran yang paling sesuai (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022). Kurikulum merdeka mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif untuk menemukan solusi inovatif.

Kemampuan dapat dikatakan suatu tindakan yang dapat dilakukan oleh manusia berdasarkan penalaran dan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya, setiap manusia sudah memiliki kemampuan tersebut sejak lahir, sehingga hanya perlu melalui proses dan strategi yang sesuai dengan kapasitas masing-masing untuk mengembangkan kemampuannya (Khofifah et al., 2023). Kemampuan merupakan aktivitas melakukan suatu tindakan yang dihasilkan dari faktor bawaan serta hasil latihan (Ruzniar, 2018).

Berfikir kreatif ialah kemampuan untuk memahami informasi baru dan menggabungkan berbagai ide untuk memecahkan masalah. Sejalan dengan Firdaus et al (2021) berfikir kreatif akan membantu siswa memahami masalah dan

mampu menemukan solusi. Sebagai pelajar di era abad-21, harus memiliki kemampuan berfikir kritis dan kompeten dalam memecahkan masalah, serta mampu berkomunikasi, bersikap kreatif, inovatif, dan bekerja secara kolaboratif (Muhtarom & Kurniasih, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa. Ketika siswa mampu menyelesaikan suatu masalah, maka siswa akan mulai berfikir dengan tekun dan teliti, sehingga menghasilkan jawaban bervariasi.

Ketika seseorang mampu berfikir kreatif maka mahir dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta mampu menggabungkan gagasan yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Moma, 2015). Kemampuan berfikir siswa memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi persaingan yang akan datang (Isna & Kurniasari, 2018). Siswa memerlukan tingkat kreatifitas yang tinggi dalam berfikir (Maftukhah et al., 2017). Sejalan dengan Mulyaningsih & Ratu (2018) tingginya tingkat kreativitas menunjukkan bahwa seseorang sudah memiliki kemampuan untuk berfikir kreatif.

Berbagai faktor diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu faktornya adalah dapat meningkatkan kualitas dan kompetensi pendidik menuju pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional dapat bekerja baik secara individu maupun kolaboratif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Tenaga pendidik yang profesional dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Guru dalam mendidik memiliki peran penting dalam menuntun siswa untuk mampu mencapai tujuan belajarnya, guru yang baik dapat menginspirasi siswanya untuk meningkatkan dan

memperluas sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Mayasari, Kurniadi, et al., 2022).

Model pembelajaran dapat dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan siswa, serta mampu memberikan umpan balik dan mendorong inisiatif siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Rehalat, 2016). Model pembelajaran harus bervariasi, model pembelajaran konvensional bagi siswa dapat menyebabkan cepat bosan dan kurang mampu berfikir kreatif, suasana belajar yang monoton membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar (Hidayati et al., 2024). Guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam model pembelajaran agar kompetensi belajar siswa dapat tercapai dengan optimal. Selain itu, sistem pembelajaran yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa saat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien sebagai pola pilihan untuk mengkondisikan kelas (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Pelaksanaan proses belajar sangat bergantung pada model pembelajaran, karena model pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mendukung proses belajar. Hal ini penting karena model pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, suasana belajar akan menjadi lebih efektif, sehingga siswa belajar dengan

aktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa (Mata et al., 2023).

Model pembelajaran yang efektif akan mendukung proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Hal ini akan terlihat dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Salhuteru et al., 2023). Model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait materi pembelajaran.

Para ahli sistem pembelajaran memberikan masukan terkait konsep *master* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mayasari et al., 2024). Konsep ini terdiri dari *Motivating* (bagaimana cara memotivasi), *Acquiring* (strategi mendapatkan informasi yang relevan selama proses pembelajaran), *Searching* (menggali makna yang terkandung dalam materi pembelajaran), *Trigerring* (memicu ingatan untuk menemukan ide baru dan menyimpannya dalam memori jangka panjang), *Exhibiting* (menunjukkan pengetahuan yang dimiliki untuk memperdalam pemahaman), *Reflecting* (merefleksikan pembelajaran sehingga dapat mempertimbangkan langkah terbaik untuk mencapai hasil yang optimal) (Mayasari et al., 2024). Model master menerapkan cara belajar cepat yang bertujuan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Agustin et al., 2019).

Model *flipped classroom* merupakan model pembelajaran campuran, di mana siswa mempelajari materi baru di rumah dan aktivitas yang sebelumnya menjadi pekerjaan rumah sekarang dilakukan di kelas dengan bimbingan guru serta interaksi sesama siswa (Nwosisi et al., 2016). Sejalan dengan Mata et al (2023) dalam model ini sebelum mengikuti pembelajaran di kelas, siswa terlebih

dahulu mempelajari materi di rumah berdasarkan tugas yang diberikan guru. Selama proses pembelajaran, guru menjawab pertanyaan yang belum dipahami siswa dan memberikan latihan soal di kelas. Guru juga mengamati cara siswa mengerjakan soal serta memberikan penjelasan setelah tugas tersebut selesai dikerjakan (Sumarni et al., 2020).

Model *learning system through master* dan model *flipped classroom* sangat penting karena kedua model ini memiliki pendekatan pembelajaran yang berbeda dan dapat mempengaruhi kemampuan kreatif siswa secara berbeda. Sedangkan model *flipped classroom* dapat memberikan lebih banyak ruang untuk diskusi, eksplorasi, dan interaksi aktif dikelas, yang merupakan komponen penting dalam meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan observasi awal dengan mengamati proses pembelajaran di kelas XI F.3 di SMAN 1 Muaro Jambi didapati data sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Observasi Awal

No.	Aspek Yang Diminati	Deskripsi Pengamatan
1.	Perangkat Pembelajaran	
	a. Kurikulum	Pembelajaran di SMAN 1 Muaro Jambi menggunakan kurikulum merdeka tahun 2022.
	b. Buku	Buku paket menjadi salah satu sumber informasi siswa saat proses belajar berlangsung.
	c. Modul ajar	Guru menggunakan modul ajar sebagai pedoman saat mengajar.
2.	Proses Pembelajaran	
	a. Aktivitas Guru	Dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi kelompok.
	b. Aktivitas Siswa	Selama proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif (tidak aktif), kondisi ini dapat membuat siswa tidak fokus, bahkan ada siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, perilaku tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa-siswa yang lainnya. Ketika guru bertanya terkait pemahaman materi siswa kurang mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri. Siswa tersebut cenderung kurang percaya diri dan kurang mampu menyampaikan pemahamannya secara spontan. Mereka terbiasa membuka buku terlebih dahulu, tanpa mengembangkan materi tersebut dengan baik. Siswa tidak memanfaatkan teknologi berupa handphone sebagai sumber informasi, namun mereka hanya terfokus pada buku paket yang telah disediakan.

Sumber: Data Observasi Kelas XI F.3 Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 1.1 Observasi Awal yang dilakukan di kelas F3 SMAN 1 Muaro Jambi diketahui bahwa guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Model ini cenderung membuat siswa pasif atau kurang aktif saat proses pembelajaran. Siswa hanya menerima informasi yang guru berikan, tanpa mencari informasi baru. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru. Akibatnya, potensi berfikir kreatif siswa menjadi terhambat yang seharusnya lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, seringkali siswa terlebih dahulu membuka buku tanpa mengembangkan materi tersebut dengan bahasa sendiri. Kebiasaan ini menyebabkan siswa cenderung bergantung pada informasi yang diberikan guru, tanpa berusaha memahami dan menyatakan pendapatnya dengan kemampuan yang dimilikinya. Akibat dari kebiasaan ini adalah terbatasnya kemampuan siswa dalam mengembangkan pemahaman lebih dalam terhadap materi yang dipelajari. Ketika siswa hanya mengulang materi yang dibaca tanpa mengembangkan dengan bahasanya sendiri, dapat menyebabkan kemampuan berfikir kreatifnya tidak terasah.

Teknologi seperti handphone sebenarnya bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi tambahan, namun siswa cenderung hanya berfokus pada buku paket yang telah disediakan, siswa melewatkan peluang untuk memperluas pengetahuan melalui sumber-sumber digital. Padahal, dengan pemanfaatan teknologi siswa dapat mempelajari materi dari berbagai sudut pandang yang berbeda, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Kondisi siswa di kelas F3 SMAN 1 Muaro Jambi menunjukkan bahwa perilaku siswa kurang kondusif. Beberapa siswa saling berbicara satu sama lain,

yang mengganggu suasana kelas. Ada juga siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, menunjukkan ketidakseriusan dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terjadi dikarenakan siswa merasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya, perhatian siswa beralih ke hal-hal yang mengganggu proses belajar.

Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah. Siswa mengungkapkan bahwa metode ini cenderung membuat mereka kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah dapat menyebabkan siswa bersikap pasif karena mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya keterlibatan dalam aktivitas lain (Nur, 2025).

Beberapa tinjauan empiris telah membuktikan bahwa model *learning system through master* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil penelitian Mayasari et al (2024) yang meneliti tentang *Development Of Economic Mathematics Learning System Through Master Model For Students Of Economic Education Study Program*. Dimana tahap I menunjukkan nilai 3,36 yang berada pada kategori cukup. Sedangkan pada tahap II menunjukkan skor rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut model pembelajaran tersebut layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *flipped classroom* penting dan relevan dengan kebutuhan saat ini, yaitu dari pendekatan pedagogis yang berpusat pada guru menjadi model pengajaran yang berpusat pada siswa, namun tetap mengoptimalkan profesionalisme guru (Sonia, 2022). Berdasarkan hasil penelitian

Khasannah et al (2023) yang meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII. Dari hasil penelitian tersebut kemampuan berfikir kreatif dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dilihat dari rata-rata kelas pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan mencapai 66,7% dengan nilai rata-rata kelas 74,2, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mengalami peningkatan yaitu menjadi 77,8% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 78.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perbandingan Kemampuan Berfikir Kreatif Sisiwa Dengan Model *Learning System Through Master* Dan Model *Flipped Classroom* Di SMAN 1 Muaro Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat disusun berdasarkan penjabaran latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa saat pembelajaran di fase F SMAN 1 Muaro Jambi.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat pasif atau tidak aktif dan hanya menerima penjelasan dari guru saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu dibatasi pada Perbandingan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dengan Model

Learning System Through Master Dan Model *Flipped Classroom* Di SMAN 1 Muaro Jambi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui suatu permasalahan yang ingin diteliti, serta agar lebih terfokus, maka permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Model yang digunakan dalam pembelajaran dibatasi dengan pendekatan kooperatif menggunakan model *Learning System Through Master* dan Model *Flipped Classroom*.
2. Yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Muaro Jambi.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada perbedaan setelah diterapkan model *learning system through master* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi?
2. Apakah ada perbedaan model *flipped classroom* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi?
3. Apakah terdapat perbandingan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan model *learning system through master* dengan Model *Flipped Classroom* kelas XI mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi?

1. 5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan model *learning system through master* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi
2. Untuk mengetahui perbedaan model *flipped classroom* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi.
3. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan model *learning system through master* dengan Model *Flipped Classroom* kelas XI mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi.

1. 6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bari dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa akan lebih mengenal banyak model-model pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan masukan bagi guru agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam hal memperbaiki proses pembelajaran di kelas.