

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar siswa memperoleh informasi, mengembangkan keterampilan, dan mengembangkan sikap percaya terhadap gurunya melalui interaksi antara guru, siswa, dan bahan pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, diperlukan pemahaman, kemauan belajar dan kreativitas dari masing-masing siswa. Khususnya dalam pembelajaran matematika, yang setiap konsepnya saling berkaitan erat diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif agar mampu memahami setiap konsep dengan baik. Untuk membentuk sikap siswa yang memiliki pemikiran yang kreatif, penuh imajinasi, dan mampu menciptakan berbagai ide baru yang berbeda, siswa harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan mencoba sendiri materi yang sedang diajarkan. Dengan begitu siswa mampu memahami konsep atau inti materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat diterima dengan baik oleh siswa. Memberikan siswa kesempatan untuk membuat suatu karya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide yang bervariasi dalam menyelesaikan permasalahan dan menciptakan sesuatu yang baru (Noviyana, 2017). Kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki beberapa indikator seperti kelancaran, kelenturan, kebaruan, dan elaborasi (Apsari, 2017).

Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi awal di kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja. SMA Negeri 4 Singaraja merupakan salah satu sekolah yang berada

Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Sekolah ini aktif dalam berbagai kegiatan baik dalam bidang akademik maupun non akademik, seperti kegiatan ekstrakurikuler di berbagai bidang dan kegiatan organisasi seperti OSIS. Setelah melalui pembelajaran daring (*online*) selama pandemi COVID yang berlangsung kurang lebih dua tahun belakangan, siswa saat ini kembali dihadapkan dengan pembelajaran luring (*offline*). Dengan adanya masa transisi ini, siswa diminta untuk kembali menyesuaikan diri dengan pembelajaran tatap muka. Observasi awal yang dilakukan yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yang membimbing siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja, pemberian tes awal, dan wawancara dengan siswa di kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Kadek Santhini Dewi, S.Pd selaku guru matematika kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja, adanya perubahan mode belajar ini menyebabkan beberapa siswa di kelas X 11 sulit untuk beradaptasi kembali dan berdampak pada turunnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa belum mampu memberikan tanggapan yang tepat atas pertanyaan yang diberikan, siswa belum percaya dalam menyalurkan ide dan kreativitasnya masing-masing. Ide yang dibentuk oleh siswa belum bervariasi, masih berpatokan pada satu gagasan tanpa dikembangkan. Siswa masih malu dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya. Sehingga berpengaruh pada pengetahuan siswa dalam mengemukakan ide-ide kreatif. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa di kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja, diperoleh hasil yaitu siswa cenderung ragu-ragu terhadap ide yang dimiliki sehingga ide kreatif yang ingin dicetuskan menjadi terhambat. Siswa kurang mampu dalam mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan permasalahan nyata sehingga siswa menjadi bingung dalam

merespon pertanyaan yang telah dimodifikasi. Saat pembelajaran, siswa hanya terpaku pada soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga kurang mampu dalam mengembangkan ide kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Selaras dengan temuan ketika wawancara, peneliti menarik simpulan bahwasanya ada masalah kemampuan berpikir kreatif pada siswa di kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja. Untuk lebih meyakini, peneliti melakukan tes awal di kelas tersebut. Tujuan diadakannya tes awal guna mencari tahu kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa kelas X 11. Berikut adalah permasalahan yang terdapat tes awal kemampuan berpikir kreatif siswa serta contoh jawaban dan tindakan siswa.

Soal Tes Kemampuan Awal :

1. Siswa diberikan dua buah ember yang masing-masing berukuran 4,5 liter dan 8 liter. Kemudian disediakan juga air yang dapat digunakan oleh siswa. Dengan mengisi kedua ember dengan air, menuang air, atau membuang air tersebut siswa diharuskan mendapatkan siswa 1 liter air pada salah satu ember.

Hasil nilai rata-rata tes awal kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja ketika tes awal adalah 2,67. Terdapat 16 peserta didik yang berkategori sangat tidak kreatif dan 8 peserta didik yang termasuk berkategori cukup kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif ketika tes awal termasuk dalam kategori tidak kreatif. Apabila diamati dari tiap indikator berpikir kreatif, pada tiga indikator yang mengakibatkan peserta didik kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja masuk dalam golongan tidak kreatif, yakni indikator kelancaran, pembaruan serta elaborasi. Hal ini dipertegas oleh hasil pemecahan

permasalahan yang dilaksanakan oleh peserta didik seperti yang dipaparkan di bawah ini.

Contoh jawaban siswa 1



Gambar 1
Jawaban Siswa 1 untuk Permasalahan Tes Awal

Ketika memecahkan permasalahan yang disajikan, langkah awal yang dilaksanakan oleh siswa adalah dengan mengisi kedua buah ember menggunakan air yang telah disediakan. Pada langkah pertama, siswa 1 masih ragu-ragu dalam menuangkan intensitas volume air pada kedua ember dan masih ragu-ragu dalam mencoba dan mengeluarkan ide kembali. Setelah mendapatkan sisa air di salah satu ember, siswa menerka-nerka bahwa sisa tersebut adalah 1 liter berdasarkan pembagian volume ember yang digunakan. Berlandaskan pada indikator kemampuan berpikir kreatif, peserta didik belum mampu berpikir kreatif secara optimal sebab belum memenuhi indikator kelancaran karena hanya mampu menciptakan satu jawaban tanpa disertai dengan argumen yang tepat, indikator kebaruan siswa masih menggunakan cara yang umum digunakan yaitu dengan menerka-nerka saja, serta indikator elaborasi karena penyelesaian yang dilakukan tidak secara rinci dan tidak sepenuhnya benar karena siswa 1 belum mampu meyakinkan bahwa sisa yang ditunjukkan merupakan 1 liter.

Contoh jawaban siswa 2



Gambar 2
Jawaban Siswa 2 untuk Permasalahan Tes Awal

Setelah mendengarkan permasalahan, dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, langkah awal yang dilakukan oleh siswa 2 adalah dengan mengosongkan kedua ember kemudian menumpuknya. Ember berukuran 8 liter dibawah dan diatasnya adalah ember yang berukuran 4,5 liter. Kemudian siswa mengisi air pada sela-sela tumpukan kedua ember tersebut. Siswa 2 mengasumsikan bahwa bagian yang diisi air tersebut memiliki ukuran volume 1 liter. Berlandaskan pada indikator kemampuan berpikir kreatif, peserta didik belum mampu berpikir kreatif secara optimal sebab belum memenuhi indikator kelancaran karena hanya mampu mencoba menggunakan satu cara saja tanpa disertai dengan argumen yang tepat, kemudian indikator kebaruan karena siswa masih menggunakan cara yang umum digunakan yaitu dengan menerka dan mengasumsikan saja, serta indikator elaborasi karena penyelesaian yang dilakukan siswa 2 tidak secara rinci dan tidak sepenuhnya benar.

Berkaitan dengan masalah ini, bisa ditarik simpulan bahwasanya permasalahan yang ditemukan pada kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja adalah kemampuan berpikir kreatif yang rendah dalam kegiatan belajar. Ini tentunya akan berefek pada kemampuan berpikir kreatif untuk memahami konsep, hanya

berpatokan dengan konsep yang disajikan guru dan kurang mampu mengelaborasi konsep lainnya. Kemampuan ini perlu dilakukan peningkatan agar kegiatan belajar berlangsung dengan optimal. Untuk mengatasi hal ini, contoh cara yang bisa dilaksanakan adalah dengan mengimplementasikan pemodelan aktivitas belajar yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Mawardi (2018) mengemukakan bahwasanya model pembelajaran ialah kerangka konseptual dalam perancangan serta pelaksanaan aktivitas belajar di kelas. Model pembelajaran dapat dinyatakan sebagai rancangan yang disusun untuk mengimplementasikan kurikulum, melakukan perencanaan perangkat pembelajaran di kelas, dan sebagai fasilitator pada aktivitas pembelajaran.

Sebagai bentuk pemulihan pembelajaran setelah masa pandemi COVID-19, terciptanya suatu kurikulum yang memiliki tujuan mengasah minat serta bakat siswa sejak dini dengan mengutamakan materi esensial, kompetensi serta pengembangan karakter. Kurikulum ini dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Salah satu karakteristik dari Kurikulum Merdeka yaitu siswa diminta untuk membuat proyek pada proses aktivitas belajar. Maka peserta didik tidak lagi hanya dipersiapkan untuk menjawab soal-soal ujian, melainkan siswa diharapkan memiliki keterampilan dalam membuat proyek yang relevan dengan materi pembelajaran dan permasalahan yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran yang bisa diimplementasikan pada kurikulum Merdeka ialah pemodelan aktivitas belajar berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam pengembangan *soft skill* peserta didik dan pengembangan karakter yang selaras dengan profil pelajar Pancasila. Pemodelan *Project Based Learning (PjBL)* dianggap cocok untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif

peserta didik sebab pemodelan ini mengharuskan untuk menciptakan proyek yang dibentuk sesuai inovasinya sendiri untuk memecahkan suatu permasalahan (Sari & Angreni, 2018). Berlandaskan pada kajian oleh Setyowati dan Mawardi (2018), sinergi model pembelajaran *Project Based Learning* mampu membangun kreativitas peserta didik dengan adanya kegiatan proyek yang diindikasikan oleh kenaikan skor peserta didik dari suatu siklus ke siklus berikutnya. Aflah et al (2023) dalam kajiannya memperoleh temuan bahwasanya pengimplementasian pemodelan *Project Based Learning* mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik. Para siswa sudah berani menyampaikan ide mereka dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Skor kreativitas peserta didik meningkat dalam tiap siklus.

Dalam penerapannya, pemodelan *Project Based Learning* memiliki beberapa tipe yang bisa dimanfaatkan pada proses kegiatan belajar. Contoh tipe model kegiatan belajar berbasis proyek ialah *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process* yang akan membentuk keterampilan siswa untuk berpikir kreatif dalam membuat perencanaan proyek dan penerapannya, mulai dari merancang tujuan perencanaan proyek, mengajukan pertanyaan mengenai informasi proyek, merancang beberapa alternatif solusi, memilih solusi yang terbaik berdasarkan pertimbangan yang ada, melaksanakan kegiatan, dan evaluasi (Doppelt, 2005).

Untuk kendala kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja, pengimplementasian pemodelan *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process* dianggap cocok khususnya pada aktivitas belajar matematika. Melalui adanya model ini, akan memotivasi peserta didik untuk mengembangkan ide-ide kreatif memecahkan berbagai permasalahan.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Tipe *Creative Design Process*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka bisa dilakukan perumusan sejumlah masalah meliputi:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berpedoman pada latar belakang masalah serta rumusan permasalahan, maka adapun tujuan dilaksanakannya kajian ini meliputi:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X 11 SMA Negeri 4 Singaraja melalui model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diinginkan dari dilaksanakannya kajian ini meliputi.

1. Bagi Siswa

Pengimplementasian Model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process* diharapkan mampu memudahkan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

2. Bagi Guru

Temuan dari kajian ini harapannya mampu dimanfaatkan selaku alternatif pada pelaksanaan kegiatan belajar dalam penerapan kurikulum Merdeka sehingga aktivitas belajar yang dilaksanakan menjadi lebih variatif.

3. Bagi Sekolah

Melalui adanya kajian ini, harapannya mampu memfasilitasi satuan pendidikan untuk menumbuhkan mutu kegiatan belajar khususnya dalam pembelajaran matematika pada penerapan kurikulum merdeka di SMA Negeri 4 Singaraja..

4. Bagi Peneliti

Selama diadakannya kajian ini, peneliti memperoleh pengetahuan serta pengalaman pada bidang manajemen pembelajaran di kelas, pengambilan keputusan, serta dalam memilih perencanaan kegiatan belajar yang selaras dan optimal diimplementasikan guna memecahkan masalah di kelas. Pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan diharapkan mampu menjadi bekal peneliti nantinya ketika menjadi guru dalam menghadapi aneka problematika yang terjadi di kelas.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan persepsi mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, diperlukan pemaparan definisi terhadap istilah berikut :

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran di mana peserta didik menjadi subjek atau fokus pembelajaran dan menekankan suatu proses pembelajaran yang memiliki hasil akhir berupa suatu produk. Siswa diberikan kebebasan dalam menentukan sendiri kegiatan belajarnya, mengerjakan proyek belajar bersama hingga mendapatkan hasil dalam bentuk produk.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process* adalah model pembelajaran yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk menciptakan produk sebagai hasil akhir pembelajaran, yang terdiri dari beberapa tahapan, seperti merancang tujuan, mengajukan pertanyaan, mengajukan alternatif solusi, memilih solusi, melaksanakan kegiatan, dan evaluasi.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara berpikir seseorang yang tidak melebihi kemampuan berpikirnya. Dalam pemikiran kreatif ini, setiap individu diminta untuk menggabungkan ide dan konsep dalam menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dapat dilakukan, dan bermanfaat. Kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang terkadang tidak dapat diselesaikan dengan

pendekatan sistem. Oleh karena itu, diperlukan metode dan pendekatan baru untuk memecahkan masalah tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif dapat disebut sebagai cara berpikir *out of the box*. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat disadari jika telah dilatih sejak awal. Selain itu, berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai pola berpikir yang mendorong imajinasi seseorang sehingga mampu menciptakan ide-ide baru yang memiliki sifat tidak biasa.

4. Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Creative Design Process*. Tanggapan siswa akan diukur melalui angket yang akan diisi oleh siswa pada siklus terakhir. Pada penelitian ini, indikator-indikator yang digunakan dalam angket tanggapan siswa adalah ketertarikan, perasaan, dan kemudahan memahami komponen-komponen pembelajaran.

