

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan langkah penting dalam mencetak generasi pemimpin negara berikutnya, karena pendidikan akan mempengaruhi maju dan mundurnya negara ini. Pendidikan juga memerlukan upaya yang disengaja dan berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan merangsang sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki keterampilan, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan moral, dan agama yang diperlukan. Mengajarkan keterampilan khusus hanyalah salah satu aspek pendidikan; yang lainnya adalah menyampaikan pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan kualitas yang lebih dalam, kurang nyata namun sama pentingnya. (Pristiwanti, Desi, et al 2020).

Definisi di atas dapat diartikan bahwa pendidikan adalah suatu upaya untuk membentuk watak atau akhlak peserta didik sejak lahir sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi bias. membagi potensinya untuk memiliki keterampilan yang harus dikembangkan karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan bangsa dan negara. "Pendidikan berarti upaya pemberdayaan manusia," Aunurrahman (2014:9). "Orang yang berdaya adalah orang yang mampu berpikir kreatif".

Kegiatan pembelajaran juga mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif yang merupakan syarat kurikulum abad 21 yang dimiliki peserta didik. Pada hakikatnya sistem pendidikan di sekolah adalah suatu proses pembelajaran—kegiatan hubungan antara guru dan peserta didik, baik langsung maupun tidak langsung (Setiawan Johan, dkk., 2022). Hal ini disebutkan dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022, Pasal 15, Bagian 7, Pasal 15: "pelaksanaan pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang relatif memberi ruang kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik."

. Menurut Widana dan Septiari (2021:217), berpikir kreatif adalah suatu keterampilan individu yang dapat menciptakan ide-ide baru dan melahirkan pandangan-pandangan baru, kompleks, dan berbeda dengan menggunakan orang lain. Alhasil, dapat memecahkan masalah dengan mencari solusi terbaik melalui berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, peserta didik harus selalu bisa mengungkapkan isi pemikirannya sendiri selama proses pembelajaran ini karena manusia sebenarnya memiliki kreativitas yang dapat mengembangkan apa yang telah dimilikinya menjadi sesuatu yang baru sehingga dapat membentuk kreasi baru. Dengan demikian, hal ini dapat digunakan untuk memahami berpikir kreatif sebagai aktivitas mental di mana seseorang memiliki kemampuan untuk menemukan dan menghubungkan ide-ide baru untuk menciptakan konsep baru yang menyimpang dari norma.

Kreativitas ini dipahami melalui pemikiran kreatif sebagai tujuan utama pendidikan abad kedua puluh satu dan sebagai bakat yang perlu dipromosikan oleh sekolah. Meningkatkan kreativitas anak juga meningkatkan standar hasil belajar. Oleh karena itu, sebagai agen utama dalam pendidikan, pengajar harus mampu mendukung tumbuh kembang kreatif setiap peserta didik selama proses pembelajaran. Pertukaran pola pikir dan perilaku dimungkinkan ketika pembelajaran di sekolah.

Tujuan Pembelajaran sejarah mencakup tiga aspek, yaitu: mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia dan global melalui pengalaman sejarah bangsa Indonesia dan bangsa lain. Pembelajaran sejarah, seperti halnya pembelajaran tentang sejarah, merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang asal usul, perkembangan, dan peranan manusia pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, mengembangkan sikap, kebiasaan, dan kepribadian peserta didik (Herdin Muhtarom, 2020).

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah, peneliti memecahkan masalah tersebut dengan mengoptimalkan penerapan pembelajaran contoh; dalam pemilihan model pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. dengan menggunakan contoh *Project*

Based Learning yaitu model pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan pengalaman hidup sehari-hari. Hasilnya peserta didik tidak hanya diberikan pemahaman tentang “apa”, tetapi juga mengacu pada “mengapa” dan “bagaimana”.

Peserta didik dapat menerapkan kreativitasnya dan bereksperimen dengan gaya belajar yang berbeda dengan menyelesaikan proyek nyata melalui model Project Based Learning. Amamou dan Belcadhi (2018) menyatakan bahwa kendala utama dalam proses pembelajaran ini adalah tanggung jawab guru untuk mengawasi peserta didik, melibatkan mereka dalam proses, dan mengarahkan kinerja akademik dan disiplin kelompok untuk melaksanakan proyek di dunia nyata.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran berbasis sekolah, peserta didik dapat mengevaluasi kreativitas mereka melalui pembelajaran proyek sejarah langsung, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam pengumpulan jejak sejarah, membaca buku sejarah, dan menyajikan argumen berdasarkan pada pendapat mereka sendiri.

Hal ini sesuai dengan temuan pra survei yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Metro dan hasil wawancara langsung peneliti dengan guru sejarah kelas X. Menurutnya, masih ditemukan peserta didik yang cenderung penurut, bosan, kurang percaya diri, dan mengabaikan guru. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran satu arah yang terus menerus dalam metodologi pengajaran belum menghasilkan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam berkembang menjadi manusia kreatif.

Rendahnya tingkat berpikir kreatif peserta didik menyebabkan kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar, dan kurangnya fasilitas semakin menghambat kemampuan peserta didik untuk tumbuh pada tingkat kreatif. Gaya pembelajaran ini masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, pembelajaran tentang sejarah dapat didekati dengan cara baru dengan menggunakan paradigma pembelajaran Project Based Learning.

Kajian seperti “Pembelajaran Berbasis Proyek: Model Pembelajaran Kreativitas peserta didik untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21” yang

dimuat dalam Jurnal Pembelajaran Inovatif tahun 2022 oleh Muhammad Rafik et al., Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sultan, menunjukkan dampak signifikan terhadap pembelajaran berbasis proyek terhadap terwujudnya proses pembelajaran abad 21. Dalam kaitannya dengan penekanan pada kreativitas peserta didik dan guru, gagasan pembelajaran abad 21 serupa dengan contoh pembelajaran berbasis proyek. peserta didik yang memiliki kreativitas lebih cenderung bertindak imajinatif dan kritis.

Berdasarkan uraian diatas yang menunjukkan peneliti lain telah berhasil melakukan penelitian menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Oleh sebab itu, peneliti melakukan kerjasama dengan guru kelas tentang rencana untuk menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran Model *Project Based Learning* ini didalam kelas dengan harapan agar kemampuan keterampilan berpikir kreatif pada siswa dapat meningkat dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan landasan di atas, terdapat masalah-masalah yang muncul saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti merumuskan masalah dalam penelitian yaitu “Adakah Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Ajaran 2023/2024

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Ajaran 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari masing-masing aspek ini diantisipasi dari penelitian ini, yang diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1. Kegunaan Penelitian Teoritis

Khusus untuk kelas SMA dan sejarah, tujuan penelitian teoritis ini adalah untuk memperluas pemahaman luas tentang penerapan paradigma pembelajaran berbasis proyek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Untuk memperluas pemahaman para pendidik (guru) terhadap penggunaan beberapa model pembelajaran dalam mengajar, dibandingkan hanya mengandalkan satu versi untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilannya.

b. Bagi Sekolah

Untuk, meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik dan menciptakan model pembelajaran terkini.

c. Bagi Peserta Didik

peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya sambil mempelajari sejarah dan mata pelajaran lainnya selama proses pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Akan mengetahui lebih luas bagi daam menggunakan model pembelajaran Model *Project Based Learning*.

D. Asumsi Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Tindakan dasar yang berkenaan dengan suatu pokok bahasan yang dijadikan landasan pemikiran. Variabel independen dan dependen dalam penelitian ini merupakan dua jenis variabel yang digunakan. Pembelajaran $p(X)$ sebagai variabel bebas, berpikir kreatif (Y) sebagai variabel terikat. Asumsinya yaitu model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang apabila diterapkan di dalam kelas khususnya pelajaran sejarah diharapkan mampu memperbaiki kemampuan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik seperti kemampuan keterampilan berpikir kreatif.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Objek Penelitian adalah
 - a. Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - b. Keterampilan berpikir kreatif
2. Sifat penelitian adalah kuantitatif
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.2 sebagai kelas eksperimen dan X.3 sebagai kelas kontrol
4. Tempat penelitian SMA Muhammadiyah 1 Metro
5. Waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2023/2024