

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan perubahan pada peserta didik agar mencari potensi yang ada didalam diri mereka dan menghasilkan perubahan positif dalam diri peserta didik. Pendidikan sangat berperan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam mewujudkan cita-cita bangsa yang mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan berkembangnya zaman sekarang membutuhkan pendidik yang mampu mengajarkan peserta didik sesuai dengan perkembangannya supaya tujuan pendidikan tercapai.

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk mewujudkan terjadinya proses belajar, maka dari itu untuk menciptakan serangkaian aktivitas yang disengaja guru harus mampu merancang strategi pembelajaran agar mencapai suatu tujuan pembelajaran (Pratiwi, et al. 2022). Peserta didik juga dituntut agar memiliki pemikiran kritis, kreatif, dan reflektif sehingga penguasaan dan pemahamannya akan lebih mantap dan akan menjadi panduan dalam menuntun tingkah laku. Hal itu menjadi tugas dari pendidik agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik harus menggunakan strategi, media, serta metode khusus yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Guru ketika melakukan proses belajar dianjurkan untuk bisa merancang pembelajaran yang efektif dan inovatif pada materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran yaitu pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Satu kesatuan rancangan tersebut akan membentuk model pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan biologi pada kurikulum SMA yaitu dapat membentuk sikap positif terhadap biologi dengan menyadari keteraturan dan keindahan serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip biologi, mengembangkan penguasaan konsep dan prinsip biologi dan saling berkaitan dengan IPA lainnya serta mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri. Dari tujuan itu jelas bahwa pembelajaran biologi menekankan siswanya untuk membentuk siswa tersebut terampil

dalam pemecahan suatu masalah sehingga mampu mengetahui fakta, membangun konsep, menemukan prinsip, teori dan sikap ilmiah siswa.

Tujuan diatas menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sesuai dengan karakter dan budaya yang ada, dan sejalan dengan tuntutan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk memiliki kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, memecahkan masalah. Keterampilan yang berkembang pada abad ke-21 yaitu kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan pemecahan masalah (*problem solving*) (Rusadi, et.al. 2019).

Penelitian menggunakan salah satu keterampilan abad 21 yaitu *Creativity* (kreativitas). Kreativitas dalam pembelajaran sangatlah penting, dimana kreativitas merupakan kemampuan dalam mewujudkan hal baru, struktur kognitif yang baru serta menghasilkan suatu produk baru dari peserta didik. Hal tersebut sangat diperlukan bagi peserta didik dan guru, karena kreativitas akan menjadi jawaban pada tantangan pembelajaran abad 21 yang sangat membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. Dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek akan membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan akan mendorong siswa supaya berani dalam mengungkapkan suatu pendapat serta memiliki kemampuan bekerja sama untuk pemecahan suatu masalah mengenai materi yang dipelajari, sehingga didapatkan suatu produk atau karya.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa sepenuhnya dengan melalui kegiatan pemecahan masalah. Pembelajaran ini memberikan kesempatan siswa agar bisa mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri, dan akhirnya menghasilkan suatu produk yang nyata. Sehingga model pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan minat belajar siswa agar tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Model proyek akan membuat proses belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa akan lebih bersemangat dalam belajar karena pembelajarannya menuntut siswa untuk menghasilkan produk. *Project Based Learning* (PjBL) dapat diartikan juga sebagai suatu model pembelajaran yang mana siswanya dihadapkan dengan permasalahan, kemudian siswa diminta supaya menemukan gagasan

dan ide dari teori, konsep serta informasi yang telah dikembangkan (Nasril dan Desyandri, 2023).

Adapun materi pokok yang menjadi topik pembelajaran biologi pada penelitian ini adalah jaringan tumbuhan. Penggunaan materi jaringan tumbuhan akan menjadi tema dalam pembuatan poster tentang struktur jaringan meristem, struktur anatomi daun, bagian morfologi tumbuhan, dan struktur anatomi batang. Tema tersebut akan dicurahkan dalam bentuk poster, sehingga model pembelajaran yang dilakukan akan menarik untuk diterapkan kepada siswa.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru biologi di salah satu sekolah, terungkap bahwa pembelajaran biologi masih menghadapi beberapa masalah. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator umumnya hanya memberikan tugas yang berfokus pada pengetahuan siswa, seperti menghafal atau menyelesaikan masalah. Tugas yang mendorong kreativitas siswa jarang diberikan. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan karena selalu dihadapkan pada latihan yang berlebihan. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam menilai kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa, di mana hanya sedikit siswa yang aktif selama pelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Safriana (2018), yang menyatakan bahwa rendahnya pengembangan kreativitas disebabkan oleh pembelajaran yang menekankan pengetahuan, hafalan, serta keterampilan berpikir logis atau konvergen, yaitu kemampuan menemukan jawaban paling benar berdasarkan informasi yang tersedia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru biologi di salah satu sekolah, materi Jaringan Tumbuhan memiliki subtopik yang sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui penjelasan lisan dan membaca buku. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keterampilan kreativitas mereka. Dengan cara ini, waktu belajar dapat digunakan lebih efektif, sehingga materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Permasalahan ini menarik perhatian peneliti pada konsep kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa atau tidak umum dengan menggabungkan informasi yang tampaknya tidak terkait, sehingga menghasilkan

solusi atau ide baru yang mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam proses berpikir (Yustianingsih dan Ike. 2017) ¹. Salah satu project yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui aktivitas project pembuatan poster. Poster sendiri merupakan suatu proses mengalihkan pengetahuan dan keahlian untuk menjelaskan suatu konsep, serta menunjukkan kepada seseorang agar melakukan sesuatu.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Salah satunya model pembelajaran berbasis proyek. Dengan pembelajaran tersebut guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam membuat proyek. Sehingga peserta didik akan terpancing dalam berkreativitas ketika membuat proyek yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI Biologi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan kreativitas siswa
2. Nilai kemampuan yang masih rendah
3. Proses pembelajaran yang masih monoton dengan metode ceramah
4. Guru belum mengembangkan media poster untuk siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, Maka penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas XI
2. Pengaruh project poster terhadap kreativitas siswa
3. Kreativitas diambil dari hasil penilaian dengan menjabarkan indikator ciri pribadi kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *elaboration* dan *originality*
4. Project poster mengarah pada materi jaringan tumbuhan

D. Pertanyaan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pertanyaan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas siswa terhadap pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas XI Biologi?
2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan yang tidak menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas XI Biologi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas XI Biologi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan aktivitas siswa terhadap pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas XI Biologi
2. Untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan yang tidak menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas XI Biologi
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa kelas XI Biologi

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi siswa
Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas dan dapat memberikan suasana belajar lebih menyenangkan dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan kreativitas siswa.
- b. Bagi Guru
Media pembelajaran dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi sekolah atau lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, sehingga membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menyediakan alternatif media pembelajaran yang mungkin dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti ini merupakan pengalaman untuk menambah pengalaman dan wawasan terutama mengenai kreativitas siswa, sehingga kelak ketika menjadi seorang guru dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada siswa. Dan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dalam membuat media pembelajaran poster yang tepat pada saat kegiatan belajar mengajar.



UINSSC