

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 yang dipenuhi dengan perubahan kompleks tidak dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari siswa. Bryan & Clegg mengemukakan Pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi dan sesuai dengan pendidikan abad 21 (*partnership for 21 century skills*) yakni *Critical Thinking* and *problem solving* atau befikir kritis dan menyelesaikan masalah, *Creativity* atau kretivitas, *Communication skills* atau kemampuan komunikasi, dan *Ability to work collaboratively* atau kemampuan berkerjasama (Appulembang, 2017). Pendidikan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas mendorong pertumbuhan ekonomi dan perkembangan sosial di suatu negara.

Salah satu kecakapan yang perlu dikembangkan oleh siswa melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif tidak hanya memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, namun memberikan pemikiran yang memungkinkan siswa untuk menerapkan imajinasi mereka sehingga menghasilkan ide, pertanyaan dan hipotesis, bereksperimen dengan alternatif dan untuk mengevaluasi ide, produk akhir, dan proses mereka sendiri dan teman-temannya (Uloli, 2021). Menurut Munandar Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah (Harisuddin, 2019). Hal ini sejalan dengan indikator yang dikemukakan oleh Munandar (1999) indikator berpikir kreatif yaitu : *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cimahi dan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS beliau menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa rendah, hal ini didasarkan pada pengamatan secara umum dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu :

1. Ketika guru memberikan pertanyaan yang merangsang, siswa hanya menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang ada di buku dan belum mampu mengembangkannya.
2. Siswa masih sulit mengungkapkan ide atau gagasannya pada saat kegiatan diskusi.
3. Siswa belum dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara mandiri.
4. Kegiatan proses pembelajaran belum mengarah kepada pembelajaran yang kreatif.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa juga ditunjukkan pada saat siswa mengerjakan soal berupa pilihan Ganda Kompleks (PGK), siswa saat menjawab soal dengan masih terpaku pada buku bacaan, jawaban yang diberikan belum memberikan jawaban dengan pemahaman yang luas, belum mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan masih kurangnya pengembangan ide pada jawaban tersebut.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Pra Penelitian Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Cimahi

Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	KKM	Rata-rata Nilai	Kategori Kemampuan
Kemampuan berpikir kreatif	73	59	Rendah

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dengan dibawah rata-rata KKM dan berdasarkan hasil wawancara masih belum memenuhi indikator berpikir kreatif, sehingga diperlukan adanya sebuah perubahan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran. Fauziah, Nuvitalia, & Sataningrum (2018) mengemukakan Salah satu Model pembelajaran yang mampu meningkatkan peran aktif serta memunculkan ide-ide kreatif Siswa dalam pembelajaran yaitu model *Project Based Learning* (PjBL).

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang dapat secara signifikan memberikan peluang besar bagi siswa untuk menggali dan mengembangkan kreativitas mereka melalui berbagai strategi dan proyek

dengan lingkungan belajar yang mendorong Siswa membangun pengetahuan, kecakapan secara personal, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif Siswa yang berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok, hal ini memungkinkan pengembangan kognitif melalui interaksi antar personal melalui pengalaman pemberdayaan individu yang terbentuk dalam proses penyampaian ide, mendengarkan ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain (Vebrianto, et al., 2021).

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, beragam model telah dirancang, termasuk model yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL), *Project Based Learning* mengharuskan siswa mengaitkan pengalaman mereka dengan pengetahuan baru sehingga mereka dapat menghasilkan produk secara mandiri atau dalam kelompok serta mengkomunikasikannya (Nuraini, 2023). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2023) Hasil analisis menunjukkan bahwa skor aktivitas mahasiswa selama proses dari open class pertama, kedua dan ketiga sebesar 73,62%, 80,09%, dan 84,72% terjadi peningkatan aktivitas rata-rata sebesar 9,38%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan berbasis proyek melalui *Lesson Study* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Demi menunjang keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* guru dapat melakukan kolaborasi dengan teman sejawat melalui pelaksanaan *Lesson Study*. Penerapan model *Project Based Learning* dilaksanakan melalui *Lesson Study*, dimana guru diharapkan untuk dapat memfasilitasi siswa dalam merancang, menetapkan jadwal dan strategi, serta melakukan perencanaan proyek untuk memecahkan masalah yang diberikan secara berkelompok. Menurut Rahayu (2012) “*Lesson Study* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru.”

Takahashi & Thomas mengemukakan *Lesson Study* adalah proses peningkatan yang menerapkan praktik pengembangan profesional. Bekerja dalam kelompok kelompok kecil, guru berkolaborasi satu sama lain, bertemu untuk membahas tujuan, merencanakan pelajaran kelas yang sebenarnya, mengamati

bagaimana ide-ide mereka bekerja dalam pelajaran langsung dengan Siswa, dan kemudian melaporkan hasilnya sehingga guru lain dapat memanfaatkannya (Waluyo & Nuraini, 2022).

Lesson Study merupakan salah satu jenis analisis kasus yang digunakan dalam pendidikan dengan tujuan membantu guru dalam mengembangkan profesionalismenya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berdasarkan contoh dunia nyata di kelas (Subadi, Khotimah, & Sutarni, 2013). Sebagai paradigma pengembangan guru di Jepang, *Lesson Study* dapat meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas pendidikan. *Lesson Study* digunakan oleh guru-guru Jepang sebagai metode untuk meningkatkan siswa secara bertahap melalui analisis kolaboratif terhadap tujuan, aktivitas, observasi, dan refleksi siswa. *Lesson Study* mendorong siswa untuk terlibat aktif dan kolaboratif, guru bekerja keras untuk membuat siswa lebih tertarik belajar.

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan keprofesionalismenya, mengatasi masalah praktik yang kurang efektif serta menjadikan Siswa mampu berpikir Kreatif sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa di abad 21 (Redhana, 2019).

Mengacu pada paparan dan data observasi pra penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa** (Studi Quasi Eksperimen pada siswa kelas VII Mata pelajaran IPS SMP Negeri 2 Cimahi)”. Pemilihan mata Pelajaran yang dilakukan peneliti didasarkan atas pertimbangan bahwa penguasaan pada materi ini dibutuhkan kemampuan siswa untuk menyusun jadwal dan berbagai cara yang sesuai untuk melakukan pemecahan masalah yang terkait serta partisipasi secara aktif dari setiap siswa dalam kolaborasi kelompok.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* dengan siswa kelas Kontrol dengan model ceramah pada siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Cimahi?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* dengan siswa kelas Kontrol dengan model ceramah pada siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Cimahi?

Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Permasalahan yang diungkap dalam penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* dengan siswa kelas Kontrol dengan model ceramah pada siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Cimahi.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* dengan siswa kelas Kontrol dengan model ceramah pada siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Cimahi.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Lesson Study* sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi kajian akademik lainnya yang berfokus pada pengembangan model

pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, seperti *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration* (4Cs).

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain, dengan rincian sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, yang sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia akademik maupun kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri dan sistematis melalui kegiatan turnamen akademik yang menuntut pemikiran cepat dan tepat.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 2) Memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, tetapi juga menjadi partisipan aktif dalam pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui interaksi dan diskusi yang terjadi dalam kelompok belajar.
- 4) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan model pembelajaran berbasis aktivitas yang mengutamakan kerja sama dan kompetisi yang sehat di antara siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangsih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan keterampilan abad ke-21.
- 2) Meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan dengan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif.
- 3) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang aktif mengadopsi model pembelajaran modern dan berbasis penelitian dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Memberikan wawasan bagi pengelola sekolah dalam merancang kebijakan dan program pelatihan bagi guru guna meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dengan model yang lebih inovatif.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan berbagai keterampilan kognitif siswa.
- 2) Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang dapat mengembangkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan mengintegrasikan teknologi atau pendekatan pembelajaran lainnya, seperti *blended learning* atau pembelajaran berbasis proyek.
- 3) Membuka peluang bagi penelitian komparatif dengan model pembelajaran lain untuk melihat keunggulan dan kelemahan masing-masing dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
- 4) Menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk terus mengeksplorasi model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

1.4 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dari itu penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Keterbatasan subjek penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cimahi, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua tingkat pendidikan atau sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Faktor lingkungan, kurikulum, serta latar belakang sosial dan ekonomi siswa juga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

2. Keterbatasan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis *Lesson Study*. Meskipun model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, ada kemungkinan bahwa efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada kondisi kelas, keterlibatan siswa, serta gaya mengajar guru.

3. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu yang terbatas, sehingga dampak jangka panjang dari penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis *Lesson Study* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa belum dapat diamati secara menyeluruh. Studi dengan periode yang lebih panjang mungkin dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas model ini dalam jangka waktu yang lebih lama.

4. Keterbatasan Instrumen Pengukuran

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan berpikir kreatif dan observasi selama proses pembelajaran. Meskipun instrumen telah dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif secara objektif, ada kemungkinan bahwa faktor lain, seperti kondisi emosional siswa, motivasi belajar, dan pengalaman sebelumnya, dapat mempengaruhi hasil pengukuran.

5. Keterbatasan Partisipasi Siswa

Keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis *Lesson Study* sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan turnamen akademik. Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat partisipasi yang sama, sehingga ada kemungkinan beberapa siswa kurang mendapatkan manfaat optimal dari model pembelajaran ini.