

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman dkk., 2022:1). Maka dari itu pendidikan sangat penting, dengan adanya pendidikan maka taraf hidup masyarakat akan meningkat dan membangun harkat negara dan bangsa. Karena kegiatan belajar dan mengajar merupakan upaya memperbaiki mutu negara, dengan kata lain semakin tumbuh mutu pendidikan maka negara tersebut semakin maju.

Maka dari itu pemerintah pada saat ini berupaya memberantas kebodohan dengan cara diadakannya pemerataan pendidikan dengan tujuan agar seluruh masyarakat dapat merasakan pendidikan yang sama tanpa adanya diskriminasi baik dari suku, ras dan agama. Selain memeratakan pendidikan, usaha pemerintah dalam memajukan pendidikan adalah dengan adanya istilah profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha pemerintah untuk membentuk pelajar seluruh Indonesia agar memiliki kompetensi dasar dan sikap yang sesuai dengan Pancasila.

Setelah lulus dari sekolah, maka para pelajar Indonesia mampu bersaing dengan tantangan kehidupan di abad ke-21 yang tengah menghadapi revolusi industri 4.0. Profil Pelajar Pancasila ini akan diterapkan di sekolah baik dalam aktifitas belajar dan mengajar di dalam kelas maupun aktifitas belajar dan mengajar di luar kelas (Kegiatan ekstrakurikuler).

Kegiatan pembelajaran merupakan kalimat yang tidak asing bagi pendidik, kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disenagaja dan terstruktur untuk memperoleh tujuan yang telah disusun terlebih dahulu. Ada enam dimensi profil pelajar Pancasila yaitu pertama, beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Kedua, berkebhinekaan global. Ketiga, gotong royong. Keempat, mandiri. Kelima, kreatif. Keenam, bernalar kritis (Tricahyano, 2022:13).

Mata pelajaran sejarah merupakan disiplin ilmu yang termasuk ke dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu, tetapi pada jenjang pendidikan SMA mata pelajaran sejarah sudah menjadi mata pelajaran khusus. Dalam program IPS mata pelajaran sejarah terdapat dua yaitu Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan. Sejarah Indonesia biasanya hanya berisi materi seputar sejarah di Indonesia dan merupakan disiplin ilmu yang wajib diikuti oleh peserta didik

baik jurusan MIPA maupun jurusan IPS sedangkan sejarah peminatan biasanya berisi materi sejarah dunia dan merupakan disiplin ilmu yang hanya diikuti oleh jurusan IPS. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diidentikkan dengan hafalan dan bacaan yang banyak. Sehingga banyak siswa yang tidak semangat lagi dalam mempelajari sejarah. Tidak semangatnya siswa berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Para peserta didik yang sudah tidak semangat pasti malas untuk memikirkan jawaban sendiri dan berakhir pada kebiasaan mencontek. Apabila kebiasaan ini terus menerus terjadi maka akan terjadinya penurunan mutu hidup. Karena kebiasaan seperti itu mengurangi kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan keenam dimensi profil Pancasila yang sudah dikemukakan di atas, salah satunya adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan menciptakan sesuatu, mengembangkan gagasan -gagasan menjadi sesuatu yang baru dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Kemampuan berpikir kreatif bukan hanya dilihat dari bagaimana siswa menggambar sesuatu tetapi kemampuan ini memiliki empat indikator yaitu, lancar, luwes, orisinal dan memerinci. Lancar disini berarti seseorang dengan mampu menghasilkan banyak ide. Luwes adalah seseorang yang mampu menghasilkan ide yang bervariasi. Orisinal adalah seseorang yang mampu menghasilkan sebuah ide baru yang pada awalnya ide tersebut tidak ada. Memerinci adalah seseorang yang mampu mengembangkan ide-ide lama menjadi sebuah ide yang baru,

Kemampuan ini penting dimiliki seseorang untuk menghadapi masa modern seperti saat ini. Dalam dunia industri kemampuan ini diperlukan perusahaan untuk menciptakan produk yang bagus dan menarik minat konsumen. Dalam dunia pendidikan maupun dunia seni berpikir kreatif mampu mencegah terjadinya kasus plagiarisme yang sekarang marak terjadi. Menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan diperlukan kemampuan berpikir kreatif maka dari itu kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa. Sehubungan dengan itu maka siswa perlu diberi tantangan agar mau belajar sungguh-sungguh dengan kreativitasnya masing-masing. Semakin siswa tersebut kreatif maka prestasi belajarnya semakin meningkat. Maka masalah peningkatan berpikir kreatif pada siswa merupakan masalah penting di bidang Pendidikan.

Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sejarah mengarahkan siswa agar mampu berpikir lancar dan luwes dengan mengemukakan banyak alternatif jawaban, memberikan berbagai penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya serta mengambil kesimpulan atau keputusan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan terkait materi yang ada (Afianingsih dkk., 2017:3).

Mengingat pentingnya memiliki kemampuan tersebut maka guru atau pendidik diharuskan mampu memiliki kemampuan dalam mengelola kelas maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013 Nomor 65, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Peneliti melangsungkan kegiatan observasi di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya dengan melakukan pengamatan sewaktu aktifitas belajar dan mengajar berlangsung, pada saat proses pembelajaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD dalam materi pokok revolusi besar di dunia, para peserta didik pada awalnya dibagi ke dalam beberapa kelompok, lalu di dalam kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa tugas yaitu : 1) Presenter yang bertugas menyampaikan materi di depan kelas. 2) Penanya, yang bertugas untuk bertanya kepada kelompok yang berpresentasi. 3) Penjawab pertanyaan, bertugas untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain. 4) Penyanggah, bertugas untuk memberikan sanggahan terhadap jawaban yang diberikan oleh penjawab. 5) Notulen bertugas untuk menuliskan hasil diskusi.

Setelah menentukan hal tersebut barulah presentasi dimulai dengan cara peserta didik menyampaikan hasil diskusinya dengan cara konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran seperti Power Point atau alat bantu lainnya. Peserta didik pada saat presentasi tidak menemukan sendiri ide nya tetapi kebanyakan mereka hanya membaca dari internet dan buku pegangan yang tentu saja dapat dibaca oleh semua peserta didik tanpa harus mendengarkan presenter.

Langkah selanjutnya adalah memberikan pertanyaan, peserta didik yang bertugas bertanya tidak mengemukakan pertanyaan sesuai dari apa yang mereka dengarkan, akan tetapi mereka bertanya dengan soal yang terdapat di buku pegangan peserta didik. Langkah selanjutnya adalah menjawab pertanyaan, kelompok yang bertugas menjawab terkadang sudah mengetahui pertanyaan yang akan dilontarkan oleh kelompok penanya jadi mereka tidak mencari sendiri jawabannya.

Langkah selanjutnya adalah menyanggah jawaban peserta didik yang bertugas untuk menyanggah pada saat presentasi tidak memiliki sudut pandang yang berbeda terbukti dengan tidak adanya sanggahan dari peserta didik yang menjadi audiens. Peserta didik selama berpresentasi tidak menguatkan pendapat mereka dengan ide mereka sendiri. akibat dari hal

tersebut, pada saat tes pengetahuan secara lisa, peserta didik kebanyakan meniru jawaban dari internet tanpa menambahkan ide masing-masing.

Selain itu peserta didik kebanyakan tidak menjalankan kewajiban sebagaimana mestinya dengan tugasnya masing-masing dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung terkadang masih ada peserta didik yang masih bertanya apa tugas dirinya padahal mengenai pembagian tugas tersebut sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya dan seharusnya peserta didik sudah siap akan tugasnya masing-masing pada saat diskusi berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan *project based learning* tipe *market place activity* diharapkan peserta didik dapat aktif berperan dalam kelompoknya, bertanggung jawab selain kedua hal tersebut, model pembelajaran ini juga diharapkan mampu menghidupkan suasana di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Harapan yang selanjutnya adalah peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya dengan cara berinteraksi dengan kawan sebayanya maupun dengan guru. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Sylvia Febria Rosyida (2018) dan Nina Khoeronnasiah Fitriani (2020) bahwa mind mapping dan model pembelajaran MPA dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Maka daripada itu pula peneliti menggunakan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TIPE MARKET PLACE ACTIVITY BERBANTU MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PEMINATAN DALAM MATERI POKOK RESPON BANGSA INDONESIA TERHADAP IMPERALISME DAN KOLONIALISME DI KELAS XI IPS 3 SMAN 5 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2022-2023.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* berbantu *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan dalam materi pokok respon bangsa indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022-2023?

Berikut pertanyaan penelitian yang diajukan untuk menjabarkan rumusan masalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran pada saat mengaplikasikan model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan menggunakan model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA)

Menurut Sofyan dan Virgantyani dalam (Sari dkk., 2021:198) “Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) yaitu model pembelajaran yang mirip dengan aktivitas yang terjadi di pasar, yaitu kegiatan jual beli”. Kegiatan jual beli yang dimaksud adalah kegiatan jual beli Informasi yang dijual dan dibeli dalam pembelajaran ini adalah materi yang sedang dipelajari.

Aktifitas belajar mengajar dengan menggunakan model ini merupakan aktifitas yang menarik karena dalam model pembelajaran ini peserta didik dibagi dalam beberapa rumpun yang heterogen baik dalam hal aktifitas selama kegiatan pembelajaran maupun secara jenis kelamin. Setelah hal tersebut terlaksana, peserta didik harus menyiapkan sebuah proyek berupa sebuah karya dan cara menyajikan karyanya yaitu menggunakan teknik jual beli seperti di pasar atau warung. Di dalam satu rumpun peserta didik dibagi menjadi dua rumpun Rumpun pertama adalah kubu yang berperan sebagai penjual dan kubu kedua adalah kubu yang berperan sebagai pembeli.

Peserta didik yang berperan sebagai penjual bertugas mempromosikan hasil karya nya dan memberi pelayanan terhadap peserta didik yang berperan sebagai pembeli, pelayanan tersebut yaitu berupa menjelaskan materi kelompok mereka. Sedangkan peserta didik yang berperan sebagai pembeli bertugas untuk mengelilingi kelompok lain untuk membeli informasi yang mereka butuhkan. Setelah selesai maka peserta didik yang berperan sebagai pembeli kembali menjelaskan hasil mereka ke kawan-kawan kelompoknya.

1.3.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Potur (Maftukhah dkk., 2017:268) mengungkapkan bahwa “berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif,orisinil dan proses pemecahan masalah”.

Menurut Torrance 1997 keempat indikator tersebut sebagai berikut :

1. *Fluency* atau kelancaran melihat pada hasil dari beberapa gagasan atau cara penyelesaian masalah

2. *Flexibility* atau keluwesan melihat pada cara pandang seseorang, apakah seseorang tersebut memiliki sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah
3. *Originality* atau orisinalitas melihat pada seseorang yang mampu untuk menghasilkan sesuatu yang baru.
4. *Elaboration* atau elaborasi melihat pada seseorang yang memperkuat ide dengan memberikan detail pemahaman suatu topik.

Kreatifitas dan bakat dalam diri peserta didik harus dikembangkan agar dapat meningkatkan mutu kehidupan bangsa dan negara.

Menurut (Marpaung, 2021:8) “pentingnya berpikir kreatif, dalam diri siswa yaitu: (1) Kreativitas berfungsi sebagai perwujudan atau mengaktualisasikan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia; (2) Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan; (3) Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu; (4) Kreativitas mampu memungkinkan manusia meningkatkan mutu hidupnya”

1.3.3 Mind Mapping

Mind Mapping adalah salah satu teknik menulis yang populer pada saat ini. Menurut (Wilujeng dkk., 2019:57) “Mind mapping adalah sebuah cara baru untuk menerapkan atau mencatat ide maupun gagasan pikiran, selain itu mind mapping juga dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animas yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya”. Mind Mapping sangat bermanfaat untuk pelajaran dengan tingkat menghafal yang tinggi dikarenakan tulisan yang terdapat disana mudah ditangkap dan dimengerti.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka peneliti akan menyebutkan tujuan dari diadakannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian di atas :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran pada saat menggunakan model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan menggunakan model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah disusun, maka diharapkan penelitian ini memberikan manfaat baik manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat empiris. Berikut peneliti uraikan harapan dari penelitian ini :

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang diberikan oleh penelitian ini berupa menambah kajian mengenai peran model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* berbantu *mind mapping* dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan sebagai penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Manfaat bagi peserta didik

Adanya model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* berbantu *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui gambar, warna dan tulisan yang siswa buat sendiri. Model ini juga mempermudah siswa dalam mengingat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan juga mengasah kemampuan berkomunikasi siswa

- b. Manfaat bagi guru

Model pembelajaran *project based learning* tipe *market place activity* berbantu *mind mapping* dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran dan juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, pembelajaran lebih menyenangkan karena sangat memanfaatkan gaya belajar visual dan membuat kelas menjadi lebih hidup. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak hanya duduk dikursi masing-masing. Guru menjadi lebih banyak berinteraksi langsung dengan siswa.

- c. Manfaat bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini mampu menambah pengetahuan peneliti mengenai model pembelajaran yang menstimulus keaktifan, rasa tanggung jawab dan kreatifitas peserta didik.

1.5.3 Kegunaan Empiris

Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran MPA berbantu *mind mapping*.