

BAB II TINJAUAN TEORITIS

Teori merupakan kumpulan-kumpulan pemikiran seseorang yang sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku dan dapat diterima oleh akal sehat semua orang (Suparlan, 2019:81). Menurut (Surahman dkk., 2020:50) “Teori dapat berupa konsep, definisi, proporsi tentang suatu variabel yang dapat dikaji, dikembangkan oleh peneliti”. Kajian teori yang termuat dalam penelitian ini adalah :

1.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivistik

Menurut Hill dalam (Suparlan, 2019:82) “konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupan supaya berguna untuk kemaslahatan. Shymansky berpendapat bahwa konstruktivisme adalah aktifitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep gagasan-gagasan baru dengan konsep berpikir yang telah dimilikinya.

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Herliani; Boleng, Didimus Tanah; Maasawet, 2021:114).

Berlandaskan dari pendapat-pendapat yang telah dikemukakan maka penulis menyimpulkan bahwa dalam teori ini memuat cara agar peserta didik aktif selama aktifitas belajar dan mengajar di dalam kelas dengan cara memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memahami apa yang sedang mereka pelajari kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Konstruktivisme sangat memperhatikan interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya baik dengan kawan sebaya maupun dengan guru, selain hal tersebut konstruktivisme juga memperhatikan situasi dalam kelas dan penyempurnaan serta penguasaan terhadap keterampilan dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif sosial yang mengarahkan bahwa, orang, perilaku dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik.

Model konstruktivistik memiliki pendapat bahwa cara pembentukan pengetahuan dapat dilihat dari subjek aktif menciptakan struktur kognitif dalam interaksinya bersama lingkungannya. Belajar menurut teori ini adalah proses untuk menghasilkan pengetahuan berasal dari pengalaman dan bukan berasal dari pemberian guru.

Pengetahuan hasil dari “pemberian” tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi pengetahuan itu oleh setiap individu akan memberikan makna mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan/diingat dalam setiap individu (Herliani; Boleng, Didimus Tanah; Maasawet, 2021:116).

Berikut merupakan tujuan teori belajar konstruktivisme menurut (Herliani; Boleng, Didimus Tanah; Maasawet, 2021:116) :

- a. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- b. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri
- d. Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Sesuai dengan kurikulum 2013, dimana guru hanya menjadi “tangga” untuk peserta dalam mendapatkan pengetahuannya jadi teori konstruktivistik ini cocok digunakan pada pembelajaran *student centre* dimana peserta didik mencari dan membangun sendiri pengetahuannya. Guru tidak dapat “memindahkan” pengetahuannya terhadap peserta didik kecuali peserta didik aktif untuk menalar.

Adapun aktivitas-aktivitas pembelajaran meliputi mengamati fenomena-fenomena, mengumpulkan data-data, merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis dan bekerjasama dengan orang lain. Kegiatan lainnya adalah mengajak siswa mengunjungi lokasi-lokasi di luar ruangan kelas. Guru dari berbagai disiplin ilmu diperlukan untuk merencanakan kurikulum bersama-sama. Siswa perlu di arahkan untuk dapat mengatur diri sendiri dan berperan aktif dalam pembelajaran mereka (Suparlan, 2019:84). Karakteristik konstruktivitis dilihat dari kegiatan pembelajaran :

a. Masalah

Pembelajaran, menurut teori konstruktivis adalah menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah yang realistis dan bermakna. Suatu masalah akan memberikan peserta didik sebuah topik dan penyelesaiannya menggunakan pengetahuan yang mengharuskan peserta didik mengeksplorasi sehingga mendapatkan penyelesaian dari masalah tersebut.

b. Kolaborasi

Teori konstruktivis sangat mendukung peserta didik untuk bekerja sama dengan kawan sebayanya sehingga membentuk sebuah interaksi. Siswa melakukan kolaborasi dengan kawan sebayanya sehingga mendapatkan penyelesaian masalah yang diharapkan. Interaksi antara

peserta didik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menambah pemahamannya dan memperbaiki pemahamannya mengenai suatu pengetahuan.

(Masgumelar & Mustafa, 2021:55) berpendapat bahwa “karakter konstruktivisme yaitu : (1) belajar aktif (*active learning*), (2) siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersifat otentik dan situasional, (3) aktivitas belajar harus menarik dan menantang, (4) siswa harus dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses yang disebut “bridging”, (5) siswa harus mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari, (6) guru lebih berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu siswa dalam melakukan konstruksi pengetahuan; (7) guru harus dapat memberi bantuan berupa scaffolding yang diperlukan oleh siswa dalam menempuh proses belajar”.

Dari kedua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik dari teori konstruktivisme adalah siswa harus aktif dalam pembelajaran untuk menemukan pengetahuan sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan sarana kepada siswa untuk aktif tetapi guru tetap harus membantu siswa yang kesulitan. Setiap teori pasti ada kelebihan dan kekurangan tersendiri begitu pula dengan teori konstruktivisme. Berikut kelebihan dari teori ini menurut (Suparlan, 2019:85)

- a. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, sumber belajar dapat berasal dari manapun baik yang dibaca dalam artikel maupun yang ditonton melalui film. Dalam proses pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, tugas guru hanya sebagai pemberi pertanyaan, pemberi Latihan dan pemberi arahan. Sumber belajar sendiri dapat berasal darimanapun bukan hanya dari guru.
- b. Aktifitas belajar mengajar lebih aktif dan kreatif. Peserta didik diharuskan dapat memahami pengetahuan baik yang didapatkan dari sekolah pada saat pembelajaran dan dari luar sekolah pada saat di luar pembelajaran. Karena dibebaskan mencari pengetahuan, maka peserta didik akan lebih kreatif.
- c. Pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran tidak hanya mendengar dari guru saja tetapi dapat dari pengalaman pribadi peserta didik dan tambahan informasi lain dari lingkungan sekitarnya. Maka dari itu pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- d. Pembelajaran memiliki keleluasaan dalam belajar. Peserta didik dengan leluasa mengaitkan ilmu yang dia dapatkan sehingga tercipta sebuah konsep yang diharapkan.
- e. Perbedaan perseorangan lebih dihargai. Pembelajarannya yang bebas berpendapat sehingga peserta didik belajar untuk menghargai perbedaan pendapat.

- f. Guru berfikir proses membina pengetahuan baru, siswa berfikir untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran bukan hanya duduk diam, mendengarkan dan menulis setelah itu mengerjakan soal atau pekerjaan rumah tetapi pembelajaran dapat didapatkan dengan cara aktif bertanya dan menjawab, mencari sumber sebanyak-banyaknya dan berbagi dengan kawan atau lingkungan sekitar. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan berpikir kreatif. Teori ini searah dengan model pembelajaran pada penelitian ini yaitu, model pembelajaran *market place activity*.

2.1.2 Model Project Based Learning (PjBL)

Model pembelajaran adalah salah satu cara pendidik dalam menyampaikan materi. Pada masa kini, cara pendidik dalam menyampaikan materi bukan hanya duduk di kursi guru atau menulis di papan tulis. Tetapi penyampaian materi dapat dengan berbagai cara yang dianggap cocok untuk materi tersebut. Dimulai dari diskusi presentasi, menonton film bahkan sampai *gamifikasi*. Berkembangnya model pembelajaran tersebut merupakan sebuah bukti nyata dimana konsepsi teknologi pembelajaran semakin berkembang.

Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:21) Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan dari sudut pandang peserta didik atau siswa.
4. Pertimbangan lain yang bersifat nonteknis.

Melihat beberapa pertimbangan di atas maka memilih model pembelajaran pun tidak bisa sembarang. Peserta didik biasanya dapat memahami materi pembelajaran dengan efektif apabila pelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi nyata yang dialami oleh siswa. Maka dari itu pemilihan model yang sesuai sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu serta memupuk bakat untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas yang dimiliki siswa, model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan dan meningkatkan hal tersebut yaitu model *project based learning* (PjBL) (Siskawati dkk., 2020:33).

Project based learning memiliki beberapa keunggulan untuk diterapkan dalam pembelajaran yaitu :

- (1) Menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar dengan cara mendorong peserta didik mengerjakan tugas penting dan setelah tugas tersebut selesai, maka peserta didik tersebut harus dihargai.
- (2) Peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar membuat peserta didik lebih aktif dalam aktifitas belajar dan berhasil menyelesaikan tugas yang sulit.
- (3) Melatih peserta didik untuk memanfaatkan bahan yang ergonomis untuk pembuatan karya.
- (4) Menghasilkan karya yang mampu dimanfaatkan dalam kehidupan.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dinilai sangat efektif untuk pembelajaran terutama pembelajaran hafalan seperti mata pelajaran sejarah, karena model ini berawal dari pemberian masalah nyata lalu siswa mengerjakan atau menyelesaikan masalah tersebut dengan berkelompok untuk menghasilkan sebuah karya yang menarik. Model ini sangat menuntut atau sangat mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat kelas menjadi lebih hidup.

Model PjBL adalah model pembelajaran yang inovatif dimana peserta didik terlibat aktif dalam mengkonstruksikan secara mandiri pengetahuan mereka melalui diskusi sebanyak mungkin dengan kawan kelompok untuk menghasilkan suatu produk melalui proyek yang telah dirancang (Magfirah, 2022:43).

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah perluasan dari penerapan pengetahuan yang telah siswa peroleh di ruangan kelas. Umumnya pembelajaran berbasis proyek ini dilangsungkan pada saat akhir pelajaran, Sehingga proyek selesai tanpa melihat proses pembuatan (Hamidah dkk., 2020:17)

Menurut (Murniyati & Winarto, 2018:31), “model *project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah dan tugas-tugas yang bermakna lainnya yang berpusat pada siswa, menghasilkan produk nyata/proyek. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada siswa sebagai rangkaian aktifitas pembelajaran yang menitikberatkan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah, diakhir siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah didiskusikan dengan kelompoknya”.

Model pembelajaran PjBL memerlukan masalah yang nyata yang terjadi dimasyarakat karena tujuan dari PjBL sendiri adalah untuk menghubungkan pengetahuan peserta didik yang diperoleh saat belajar di kelas untuk diaplikasikan di dunia nyata. Model pembelajaran ini akan sangat bermakna karena peserta didik akan mengingat hal-hal yang dipelajari.

Dari pernyataan-pernyataan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model PjBL adalah model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok, untuk mendiskusikan pembuatan produk. Tujuannya agar peserta didik aktif saat pembelajaran, pembelajaran lebih bermakna karena produk bertahan lama, materi lebih mudah diingat dan dipahami karena peserta didik membentuk sendiri pengetahuannya, lebih percaya diri dengan hasil karyanya karena peserta didik diharuskan menunjukkan hasil karyanya, dan juga meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik.

2.1.3 Model 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. Di dalam model tersebut, peserta didik melakukan kegiatan jual beli informasi. Peserta didik kemudian dibagi kelompok, lalu setiap kelompok tersebut terdapat peserta didik yang menjadi pembeli informasi dan penjual informasi”.

Berdasarkan kedua pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa *Market place activity* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik secara aktif mencari dan mendapatkan informasi dari kawan-kawannya dengan cara yang berbeda dari biasanya. Biasanya peserta didik hanya akan menyampaikan informasi dari hasil diskusinya dengan cara mempresentasikan di depan kelas, tetapi berbeda dengan tipe ini, dimana peserta didik menyampaikan informasi yang mereka dapat dengan cara jual beli. Jual beli yang dimaksud disini adalah jual beli informasi, peserta didik di dalam kelompoknya masing-masing dibagi menjadi dua peran yaitu yang menjadi “penjual” dan “pembeli”. Penjual bertugas untuk menjual hasil karyanya dengan cara mempromosikan dan menjelaskan informasi yang sudah kelompok mereka dapatkan kepada kelompok “pembeli” dari kelompok lain yang berperan sebagai “pembeli”. Sedangkan bagi siswa yang berperaan sebagai “pembeli” bertugas untuk berkeliling dan membeli informasi dari kelompok lain dan setelah mendapatkan informasi yang diperlukan maka siswa yang berperan sebagai pembeli kembali menjelaskan informasi tersebut kepada kawan-kawan kelompoknya

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *market place activity* (MPA):

1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok -kelompok kecil, disesuaikan dengan jumlah siswa dan jumlah point materi. Pemilihan kelompok dapat diatur oleh guru.

2. Setelah menentukan anggota kelompok, peserta didik diminta duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. Diusahakan posisi duduk peserta didik tidak menghalangi jalan pada saat proses jual beli berlangsung.
3. Perwakilan peserta didik memilih materi yang akan mereka jadikan produk dan yang harus mereka kuasai.
4. Peserta didik membagi kelompok mereka menjadi dua peran, yaitu berperan sebagai penjual dan pembeli. Penjual adalah peserta didik yang diam di tempat dan memberikan informasi kepada kelompok pembeli dari kelompok lain. Kelompok penjual ini harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan menguasai materi. Sedangkan peserta didik yang berperan menjadi pembeli harus memperhatikan dengan benar materi yang disampaikan oleh kawan mereka, lalu menuliskannya.
5. Peserta didik diberi waktu untuk mencari informasi dan membuat produk.
6. Peserta didik diberi waktu untuk menghias toko kelompok mereka semenarik mungkin, dan tentu saja produknya juga tak kalah harus menarik.
7. Peserta didik memulai untuk melangsungkan kegiatan jual beli.
8. Setelah kegiatan jual beli selesai, peserta didik yang berperan sebagai pembeli, kembali ke kelompoknya masing-masing dan menjelaskan informasi yang mereka dapatkan kepada kawan-kawannya.
9. Setelah kegiatan selesai, guru menunjuk peserta didik secara acak, untuk kembali mempresentasikan hasil yang didapatkan.
10. Untuk penguatan, guru memberikan soal yang harus dijawab siswa.
11. Setelah semua kegiatan selesai, guru memberikan refleksi mengenai pembelajaran pada hari tersebut.
12. Guru memberikan kesimpulan.

Dalam model pembelajaran *market place activity* (MPA) ini anggota kelompok dituntut untuk berdiskusi atau bekerjasama dalam mencari informasi yang akan diperjual belikan. Jadi. Tidak ada anggota kelompok yang pasif, semua anggota kelompok aktif mencari informasi karena pada saat mempresentasikan hasil yang mereka dapatkan, pendidik secara acak menunjuk mereka jadi mereka benar-benar harus menguasai materinya masing-masing dan materi yang mereka dapatkan ketika berkunjung ke kelompok lain(Sari dkk., 2021:203).

Teknik pembelajaran dengan *market place* ini mengandung *nurturant effect* dalam pembentukan karakter secara *direct*, seperti bertanggung jawab membuat karya, dan mempertahankan karyanya, kerjasama dalam kelompok, terbuka dengan kritikan pembeli, usaha kerja keras untuk menjadi yang etrbaik, terbiasa mengevaluasi dan dievaluasi,

membangun kemandirian, kepercayaan diri, keterampilan kelompok, menerima umpan balik, dan melatih bertanggung jawab dalam membuat perencanaan dan desain terbaik, serta banyak nilai-nilai (*valuing*) yang tersimpan dalam pembelajaran tersebut(Cahyawati dkk., 2018:15).

Penggunaan model *project based learning* tipe *market place activity* diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, tanggung jawab kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berkomunikasi. Karena model ini menghasilkan sebuah karya yang bermutu dan karya tersebut harus ditampilkan dengan percaya diri kepada kawan-kawannya dengan cara jual beli informasi yang juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Pembuatan karya ini biasanya dilangsungkan dengan berkelompok atau individu sehingga diharapkan peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya.

2.1.4 Mind Mapping

Mind mapping merupakan salah satu teknik menulis yang tidak biasa karena teknik *mind mapping* sangat memanfaatkan penggunaan warna, gambar dan garis. Biasanya teknik menulis *mind mapping* dimulai dari tengah dimana hal tersebut adalah ide pokok dan dilanjutkan dengan cabang-cabang yang terhubung dengan tengah atau ide pokok. Teknik menulis *mind mapping* dianggap efektif dalam mempermudah mengingat materi terutama dalam mata pelajaran yang berbentuk hafalan karena seperti yang kita ketahui, otak manusia terdiri dari otak kanan dan otak kiri.

Sejalan dengan(Lukita & Putri, 2017:629)*Mind map* atau peta pikiran adalah Teknik pencatatan yang dikembangkan pada 1970-an oleh Tony Buzan. Dasar dari metode ini adalah mengembangkan kemampuan berpikir dengan cara kerja otak yang sebenarnya.

Teori *split-brain* yang dikemukakan oleh Roger Sperry, menyatakan bahwa otak besar (*cerbreum*) merupakan bagian terbesar dari otak manusia. Otak besar adalah bagian yang memproses semua kegiatan intelektual kecerdasan otak manusia, pada teori tersebut juga dikemukakan bahwa otak besar dibagi menjadi dua, belahan otak kiri (*brain's left hemisphere*) dan belahan otak kanan (*brain's right hemisphere*). Otak besar ini terdiri dari dua belahan, yaitu kiri dan kanan. Kedua belahan tersebut tentunya mempunyai struktur yang sangat kompleks dan fungsi yang berbeda. Otak kanan merupakan bagian pengendalian EQ (*Emotional Quotient*) sedangkan otak kiri merupakan bagian pengendalian IQ (*Intelligence Quotient*)(Wahyuningsih & Sunni, 2020:353).

Otak kanan dianggap lebih baik dalam memproses hal-hal yang berkaitan dengan kreatifitas seperti, gambar dan warna dan otak kiri yang dianggap lebih baik dalam mengerjakan tugas yang melibatkan logika, bahasa dan pemikiran analistis. Dalam *mind map*

ini, kedua kemampuan otak tersebut digabungkan sesuai dengan porsinya sehingga membuat materi yang dipelajari mudah diingat.

Ada beberapa bahan yang dibutuhkan sebelum membuat *mind map* menurut (Buzan, 2008:11) yaitu kertas kosong tak bergaris, pena dan pensil warna, otak serta imajinasi.

Pada masa sekarang pembuatan *mind mapping* tidak hanya terpaku harus menggunakan kertas kosong dan menggunakan pulpen berwarna saja, tetapi dapat pula ditambah dengan stiker untuk kertasnya dapat ber-dot dan tambahan lain yang menarik sehingga terkesan tidak kaku tetapi ornamen-ornamen tersebut tidak boleh mengganggu isi dari *mind map* sendiri. Itulah mengapa *mind mapping* sangat memerlukan pemikiran yang kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

2.1.5 Kemampuan Berpikir Kreatif

Tantangan masa depan yang selalu berubah sekaligus persaingan yang semakin ketat memerlukan ahli pendidikan yang tidak hanya terampil dalam satu bidang tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni (Marpaung, 2021:2). Sumber daya manusia yang diperlukan pada masa kini dan masa depan adalah sumber daya manusia yang memiliki mutu. Mutu yang dimaksud disini adalah sumber daya manusia yang memiliki kemampuan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dan memiliki kemampuan berpikir.

Kemampuan berpikir terbagi menjadi dua yaitu kemampuan berpikir dasar dan kemampuan berpikir kompleks. Kemampuan berpikir dasar adalah gambaran dari berpikir rasional seperti menghafal, membayangkan, mengelompokan, membandingkan dll. Sedangkan berpikir kompleks atau lebih dikenal dengan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi 4 kemampuan yaitu kemampuan pemecahan masalah (*Problem Solving*), kemampuan mengambil keputusan (*Decision Making*), kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan memecahkan masalah adalah suatu kemampuan dimana seseorang dapat menemukan suatu jalan tengah ketika diberi masalah. Kemampuan mengambil keputusan adalah proses penyelesaian masalah dengan cara mengambil keputusan dari dua atau lebih pilihan yang memungkinkan. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara rasional untuk memahami hubungan antara ide dan fakta yang ada. Kemampuan berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan menemukan sesuatu yang baru diantara ide-ide yang tersedia.

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 bentukpemikiran yang sampai sat 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”.

Oleh karena pentingnya kemampuan berpikir kreatif maka para peserta didik harus dilatih agar mengembangkan kemampuan tersebut. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya ditentukan dengan mampu atau tidak nya siswa dalam menggambar atau menulis, tetapi ada 4 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*.

Tabel 2.1
Unsur-Unsur Berpikir Kreatif

Aspek Berpikir Kreatif	Indikator-Indikator Berpikir Kreatif
Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Merumuskan gagasan, jawaban, penyelesaian konflik Memberikan cara atau saran dari konflik Memikirkan jawaban lain dari konflik yang ada
Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Membentuk gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi Melihat konflik dari sudut pandang yang berbeda Mencari banyak solusi yang berbeda-beda Memiliki cara pendekatan yang lain
Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Menciptakan ungkapan yang baru serta unik Memikirkan cara yang bukan lazim Mempunyai kemampuan dalam mengkombinasi
Berpikir memperinci (<i>elaboration</i>)	Memperkaya pengembangan gagasan Memperinci lebih jelas suatu objek secara detail

(Sumber : Cahyani dkk., 2022:10)

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas maka kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap orang. Pentingnya perkembangan kreativitas juga terdapat dalam Peraturan Pemerintah tahun 2010 dalam Kurikulum 2013 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, yang menyebutkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif. Setiap orang memiliki pemikiran kreatif tetapi apabila hal tersebut tidak dilatih maka kemampuannya akan hilang.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sylvia Febria Rosyida (2018) berjudul “Penerapan Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Lamongan”. Menurut hasil penelitian dan pembahasan yang dilangsungkan oleh Sylvia Febria Rosyida di kelas X-IPS 1 MAN 2 Lamongan disimpulkan hasil uji rata-rata kreativitas siswa yang diajar dengan menggunakan metode *mind map* memiliki rata-rata *posttest* 75,46 sedangkan pada kelas control menggunakan metode konvensional memiliki rata-rata 63.8. sehingga dalam hal ini nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas control. Kemudian pada pengujian hipotesis memiliki nilai signifikansi H_0 ditolak berarti ada signifikansi antara metode *mind map* terhadap kreativitas siswa.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilangsungkan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan *mind mapping* dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun kedua penelitian ini terdapat perbedaan terhadap mata pelajaran dan di penelitian yang dilangsungkan oleh Sylvia Febria Rosyida, *mind mapping* menjadi metodenya sedangkan di penelitian yang dilangsungkan oleh peneliti, *mind map* menjadi alat bantu.

2. Penelitian yang dilangsungkan oleh Anugrah Sari, Misykat Ibrahim, Ridwan Idris. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (2021) berjudul “Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi”. Menyimpulkan bahwa :

Penerapan model pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) khususnya materi biologi dapat memudahkan aktivitas peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelebihan MPA adalah peserta didik dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran MPA yakni memerlukan waktu yang banyak ketika diterapkan dan peserta didik akan merasa bosan apabila terlalu sering digunakan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilangsungkan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran yaitu model pembelajaran MPA. Namun kedua penelitian memiliki perbedaan yaitu penelitian yang dilangsungkan oleh Anugrah Sari, Misykat Ibrahim, Ridwan Idris bertujuan untuk mengetahui mendeskripsikan penerapan model pembelajaran MPA

khususnya materi biologi, mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran MPA. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan materi yang digunakan oleh peneliti adalah materi Sejarah Peminatan.

3. Penelitian yang dilangsungkan oleh Nina Khoeronnasiah Fitriani (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Dalam Materi Pembentukan LBB dan PBB Sebagai Pengaruh Perang Dunia Dalam Kehidupan Politik Global di Kelas XI IPS 5 SMAN 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019-2020”. Menyimpulkan bahwa :

Penggunaan Model Pembelajaran MPA memiliki pengaruh hasil belajar yang baik dalam pembelajaran peserta didik lebih aktif karena setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam pembuatan kreasi atau karya, pemcarian materi, dan menuangkannya ke dalam karya. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model MPA berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 5. Hasil rata-rata *pre-test* memperoleh nilai 59,06 dan hasil rata-rata *post test* memperoleh nilai 81,17.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilangsungkan oleh peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran MPA, tempat penelitian dan mata pelajaran yaitu mata pelajaran Sejarah Peminatan. Namun kedua penelitian memiliki perbedaan penelitian yang dilangsungkan oleh Nina Khoeronnasiah Fitriani bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran MPA terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI IPS 3 SMAN 5 Tasikmalaya.

2.3 Kerangka Konseptual

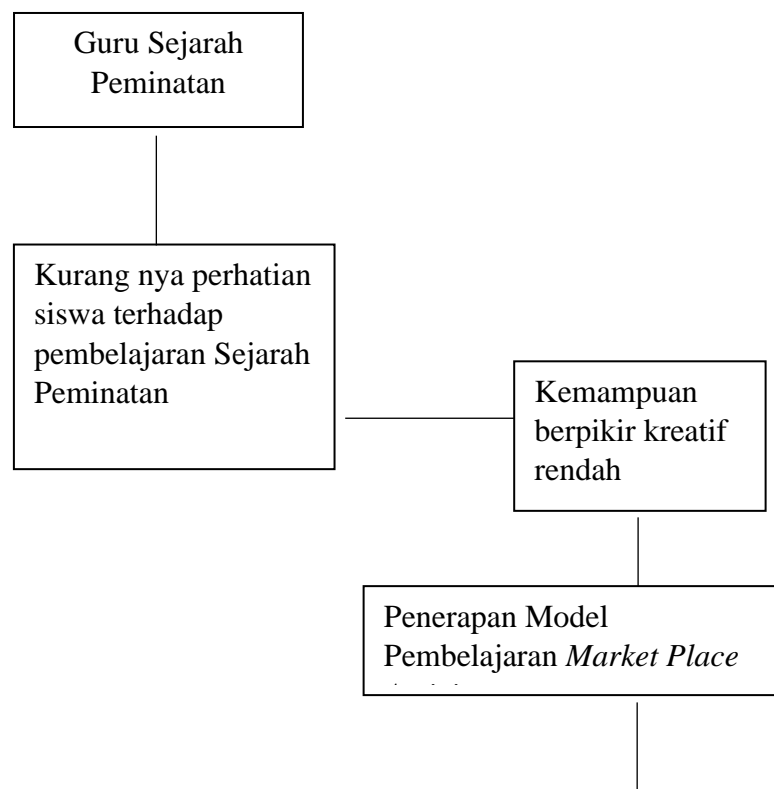
Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir mengenai hubungan antar variable-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada studi kepustakaan(Sampurna & Nindhina, 2018:8).

Kemampuan merupakan kecakapan seseorang dalam menyelesaikan tugasnya atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam tugasnya, kemampuan juga dapat dilihat dari perilaku atau tindakan seseorang. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki seseorang dimana seseorang tersebut dapat menghasilkan sebuah ide atau gagasan.

Kondisi yang diperlihatkan dalam pembelajaran Sejarah Peminatan di SMA Negeri 5 Tasikmalaya khususnya di kelas XI IPS adalah kurangnya variasi model pembelajaran dan jam pelajaran yang merupakan waktu dimana konsentrasi peserta didik terpecah dan mengantuk. Hal ini yang menyebabkan peserta didik malas berpikir sehingga hanya bisa meniru jawaban dari kawan-kawannya, buku pegangan peserta didik atau dari internet. Peneliti berniat mengaplikasikan sebuah model pembelajaran yang sebelumnya, belum pernah dilangsungkan. Model pembelajaran yang lebih aktif dan lebih menyenangkan, hal ini dilangsungkan untuk menstimulus semangat peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model yang akan digunakan adalah Model *Market Place Activity* (MPA).

Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) ini menjadikan peserta didik lebih sering berinteraksi dengan kawan-kawannya, dengan cara seperti ini maka suasana kelas akan lebih hidup, sehingga diharapkan dapat mengurangi rasa bosan dan mengantuk peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan maka peneliti membentuk kerangka konseptual yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Kemampuan berpikir kreatif meningkat

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau dugaan awal dalam penelitian dapat diartikan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang kebenarannya belum tentu dan masih harus diuji untuk menghasilkan jawaban pastinya. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah adanya 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 peneliti menjabarkan hipotesis uji dalam penelitian ini :

H_0 = Tidak ada pengaruh perbedaan dari berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_1 = Terdapat pengaruh berpikir kreatif kelas eksperimen yang menggunakan model *Market Place Activity*.