

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan, terarah dari pendidik kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia. Keberhasilan suatu pendidikan harus didasari dengan adanya kreativitas dalam proses pembelajaran, maka diharapkan peserta didik mampu menumbuhkan karakternya. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21 yang menyatakan komponen yang diperlukan yaitu 4C yang terdiri atas *communication, collaboration, critical thinking and problem solving and creativity*.

Pada abad 21 dan era revolusi industri 4.0 masyarakat harus dapat mengikuti dan mempelajari kemajuan dalam ilmu pengetahuan karena hal ini mendorong masyarakat untuk bersaing di era globalisasi yang juga mengedepankan keterampilan 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving and creativity*). Sikap kreatif menjadi salah satu kecakapan hidup yang perlu diperhatikan dalam kehidupan di era modern ini. Kecakapan berpikir kreatif perlu ditekankan pada peserta didik sehingga mampu menghasilkan kemampuan berpikir rasional (*thinking skill*) (Sumantri, 2004). Hal ini juga sesuai dengan Permendikbud No. 20 tahun 2016 yang menyatakan lulusan dalam satuan pendidikan dasar serta menengah memiliki kompetensi di tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Mayasari (2016) memaparkan ciri model pendidikan abad 21 yaitu: memanfaatkan teknologi pendidikan, pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, menggunakan metode pembelajaran kreatif, pembelajaran berkaitan dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari peserta didik (kontekstual), mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan kurikulum ini juga merupakan upaya pemerintah untuk menjawab tuntutan abad 21 dengan membekali peserta didik keterampilan berpikir. Keterampilan belajar dan inovasi berfokus pada berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Keterampilan ini merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh peserta didik pada abad ini dan di masa mendatang (Tendrita et al., 2016).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, keterampilan tersebut perlu dikembangkan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam mempelajari materi Fisika diperlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan peserta didik harus mengasah keterampilan tersebut sehingga dapat mempelajari fenomena alam dan menemukan serta memecahkan suatu masalah.

Studi pendahuluan dengan melakukan observasi melalui wawancara dengan guru Fisika diperoleh informasi bahwa pembelajaran Fisika masih berpusat pada guru. Guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik hanya mendengarkan penyampaian materi dan menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Terutama dalam keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih dalam kategori yang rendah, dimana peserta didik tidak aktif untuk bertanya ketika ada materi yang tidak dimengerti atau belum dapat mengemukakan ide atau gagasan masalah yang diberikan. Hasil observasi yang telah dilakukan pada pembelajaran Fisika kelas MIPA SMAN 1 Singaparna, melalui wawancara guru dan peserta didik diperoleh informasi bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah menyebabkan peserta didik jenuh ketika belajar. Selain itu guru tidak menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak semangat dan tidak aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan data hasil tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMAN 1 Singaparna, sehingga peneliti menyajikan hasil tes keterampilan berpikir kreatif pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Data Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kreatif**

<b>Berpikir</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
Lancar ( <i>fluency</i> )	40,20	Sedang
Luwes ( <i>flexibility</i> )	20,25	Rendah
Orisinil ( <i>originality</i> )	35,75	Rendah
Merinci ( <i>elaboration</i> )	35	Rendah
Rata-rata	32,80	Rendah

Berdasarkan Tabel 1.1 yang memuat data hasil tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMAN 1 Singaparna aspek berpikir lancar berada dalam kategori sedang dengan nilai tertinggi, sementara nilai paling rendah yakni luwes dengan kategori rendah. Berdasarkan perolehan tersebut, rata-rata aspek keterampilan berpikir kreatif berada pada kategori rendah, sehingga perlu adanya media pembelajaran dengan model yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat diketahui dengan cara observasi yang dilakukan kepada peserta didik berupa wawancara dengan data hasil observasi yang menyatakan bahwa banyak peserta didik tidak suka dengan pelajaran Fisika dan mengalami kesulitan dalam belajar Fisika. Adapun hasil lainnya yang diperoleh dari observasi yang dilakukan yakni faktor kesulitan peserta didik yang disebabkan banyaknya rumus dan materi yang sulit dipahami, peserta didik juga merasa bosan ketika pembelajaran karena penjelasan guru dan suasana belajar yang monoton. Faktor lainnya yakni peserta didik tidak terlibat aktif secara langsung dalam kegiatan belajar seperti melakukan diskusi atau praktikum sehingga kegiatan belajar hanya terjadi pada satu arah.

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran Fisika harus diatasi dan dibutuhkan inovasi untuk memberikan pembaharuan yang dapat mengubah pola pikir peserta didik. Agar keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan baik, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Namun dilihat dari kegiatan belajar dikelas dan nilai hasil ujian peserta didik dalam menganalisis fenomena Fisika dan menganalisis soal masih dalam kategori kurang. Guru menggunakan metode ceramah yang terkadang dibantu dengan media gambar 2 dimensi, sehingga suasana belajar masih dianggap terasa membosankan dan peserta didik jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu strategi yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami peserta didik, peserta didik juga dapat berperan lebih aktif, dan tidak pernah bosan selama

mengikuti proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif peserta didik adalah media pembelajaran *Linktree* dimana di dalam media tersebut terdapat beberapa menu pilihan yang didalamnya terdapat pilihan menu *game* pembelajaran dan praktikum *online*, media pembelajaran ini berbasis model proyek di mana model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Project Based Learning*. Pada media *Linktree* ini dapat memiliki keuntungan dalam pengoperasiannya yang sangat mudah. Penggunaan media *Linktree* mempermudah mengakses materi ataupun video di manapun, sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Model *Project Based Learning* menjadi salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik dalam usaha membantu peserta didik agar kompeten dalam memecahkan masalah dalam menghadapi tantangan kedepannya, model *pjbl* dapat mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik karena model ini mampu menghubungkan antara teori dan praktik serta mengembangkan kompetensi seperti keterampilan berpikir kreatif. Niswara (2019) menyatakan bahwa model *pjbl* memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh hasil laporan Richard Oliver (dalam Zeithml., 2021) yang mengungkapkan bahwa lebih dari 70 sekolah yang mengaplikasikan model *Project Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan abad 21, dan peningkatan konsep diri peserta didik serta keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Pada penerapan model pembelajaran ini, peneliti akan menggunakan media pembelajarn Fisika dengan materi optik geometri serta aplikasi pada kehidupan sehari-hari. Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Fisika antara lain pemahaman materi, mengaitkan hubungan antar konsep serta pengaplikasian rumus, hal ini juga berlaku pada materi optik geometri. Oleh karena itu diharapkan dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik serta mengasah keterampilan berpikir kreatif dalam menalar dan menganalisis untuk memahami konsep serta mengaplikasikan materi tersebut.

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna tahun ajaran 2022/2023.
- b. Penerapan media aplikasi *linktree* berbasis proyek dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- c. Keterampilan berpikir kreatif yang diteliti dalam penelitian ini berdasarkan 4 indikator yang meliputi lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan merinci (*elaboration*).
- d. Materi yang diajarkan yaitu optik geometri.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Aplikasi *Linktree* Berbasis Model Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Optik Geometri di SMAN 1 Singaparna Tahun Ajaran 2022/2023”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh media aplikasi *Linktree* berbasis model proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi optik geometri di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2023/2024?”.

## **1.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional memuat penjelasan mengenai variabel-variabel penelitian yang akan diteliti.

- a. Media *Linktree* berbasis model proyek

*Linktree* merupakan media yang menyajikan tools dalam bentuk tampilan sederhana untuk dapat mengakses beberapa menu. Model proyek yang digunakan ialah Model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Metode

pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Media *Linktree* berbasis model proyek merupakan media yang mengakses beberapa menu berbasis model *Project Based Learning* yang terdapat tahapan sintak model diantaranya: memulai dengan memberikan pertanyaan penting (*starts with the essential question*), mendesain perencanaan untuk proyek (*design a plan for the project*), membuat jadwal (*create a schedule*), memantau peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), menilai hasil (*assess the outcome*), mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Linktree* berbasis model *Project Based Learning* diukur menggunakan lembar observasi.

b. Keterampilan berpikir kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir individu karena adanya potensi untuk menciptakan gagasan-gagasan baru, strategi, ide atau cara tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Indikator yang diukur dalam penelitian ini ada keterampilan berpikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orsinil (*originality*) dan merinci (*elaboration*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal uraian yang berjumlah 4 soal masing-masing indikator diwakili oleh 1 soal.

c. Optik Geometri

Materi Optik Geometri adalah materi yang membahas tentang alat-alat optik diantaranya mata, kamera, kaca pembesar atau lup, mikroskop dan teropong. Alat optik merupakan alat yang bekerja menggunakan prinsip pemantulan dan pembiasan cahaya yang terjadi pada cermin. Materi tentang optik KD 3.11 dan 4.11 materi yang mencakup didalamnya mencakup tentang pembiasan cahaya, pemantulan cahaya diantaranya ada pemantulan pada cermin datar, pemantulan pada cermin cembung dan pemantulan pada cermin cekung.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media aplikasi *Linktree* berbasis model proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi optik geometri di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna tahun ajaran 2022/2023.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan teoritis**

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadikan landasan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan menjadi pedoman untuk peneliti selanjutnya.
- b. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki nilai yang berguna untuk pengembangan penelitian selanjutnya, dan juga menjadi modal utama bagi peneliti sebelum memasuki dunia pendidikan.

#### **b. Bagi Pendidik**

Penelitian ini bermanfaat bagi proses belajar mengajar guru dan kontribusinya terhadap pemikiran dalam pendidikan, sehingga dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat mencapai tujuan pendidikan di sekolah.

#### **c. Bagi Peserta didik**

Diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik, sehingga dapat memotivasi belajar untuk lebih giat dalam belajar Fisika.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pendidikan di SMA Negeri 1 Singaparna.