

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Landasan Teoretis

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada pemahaman hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya (Baharuddin & Wahyuni, 2010: 116). Pada dasarnya, konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme mengedepankan pada pengalaman di mana pengetahuan akan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman yang telah didapat sebelumnya, pemahaman akan semakin kuat dan berkembang ketika pemahaman tersebut selalu diuji oleh berbagai pengalaman baru.

Hakikat dari teori konstruktivisme ialah ide, siswa harus dibiasakan untuk merekonstruksi ide yang mereka punya dengan informasi yang mereka dapatkan, kemudian hasil dari pemikiran tersebut diubah menjadi sesuatu ide yang lain. Dengan kata lain, guru membiasakan siswa untuk melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah lalu hasilnya di rekonstruksi menjadi ide gagasan baru.

Suparlan (2019: 86) menjelaskan penerapan teori konstruktivisme memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, artinya siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran baik dalam segi latihan, bertanya, praktik, dan lain sebagainya; (2) pembelajaran yang di lakukan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, artinya siswa lebih aktif dalam mencari dan

memahami materi pembelajaran; (3) pembelajaran yang dilakukan jadi lebih bermakna, di mana siswa mengaitkan pengetahuan yang mereka dapatkan dengan informasi yang mereka dapatkan dari pembelajaran luar kelas; (4) pembelajaran yang dilaksanakan memiliki kebebasan dalam belajar, artinya siswa dibebaskan untuk mengaitkan informasi yang mereka dapatkan kemudian menciptakan gagasan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; (5) perbedaan setiap individu terukur dan dihargai; (6) guru bertugas merancang proses pemberian pengetahuan baru dan siswa bertugas untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

Peneliti menyimpulkan teori belajar konstruktivisme sangat mengutamakan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya mereka. Siswa dilatih untuk membentuk ide dan gagasan, juga melatih kemampuan mereka dalam memperoleh informasi sebagai bentuk proses pembelajaran. Konsep teori belajar konstruktivisme ini berdasarkan pada pengalaman sehingga sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini mengutamakan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman di mana siswa diikutsertakan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Siswa diharapkan dapat mengasah ide gagasan dan keterampilan mereka saat pelaksanaan proses pembuatan proyek berlangsung.

2.1.1.2 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam perancangan pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajar, guru akan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat model pembelajaran sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *project based learning* merupakan model yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik. Sani menjelaskan dalam Nurfitriyanti (2016:

153) *project based learning* merupakan pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat produk, hingga menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di dunia nyata. *Project based learning* juga merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara mandiri mengonstruksi pembelajarannya (Al-Tabany, 2017: 42).

Peneliti menyimpulkan bahwa *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang dalam penerapannya siswa dilatih untuk dapat mengonstruksi pembelajaran dengan cara siswa merancang, membuat produk, hingga menampilkan produk yang telah di rancang sebagai sarana pelatihan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Pada hakikatnya model pembelajaran *project based learning* merupakan model yang memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam mengerjakan suatu proyek yang dapat menghasilkan produk. Siswa diberi kesempatan untuk mengambil keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian hingga menyelesaikan proyek tertentu (Sari & Angreni, 2018: 80).

Buck Institute for Education (1999) dalam Wena (2014: 145) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa karakteristik, antara lain: (1) siswa dapat membuat keputusan dan membuat kerangka kerja; (2) siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang belum ada pemecahan sebelumnya; (3) siswa dituntut untuk melakukan proses perancangan untuk mencapai hasil pembelajaran; (4) siswa bertanggung jawab dalam mendapatkan dan mengelola informasi yang

dikumpulkan; (5) siswa melakukan evaluasi secara berkelanjutan; (6) siswa secara teratur melihat kembali apa yang telah mereka kerjakan; (7) siswa menampilkan hasil akhir yakni berupa produk dan dievaluasi kualitasnya; (8) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi pada kesalahan dan perubahan.

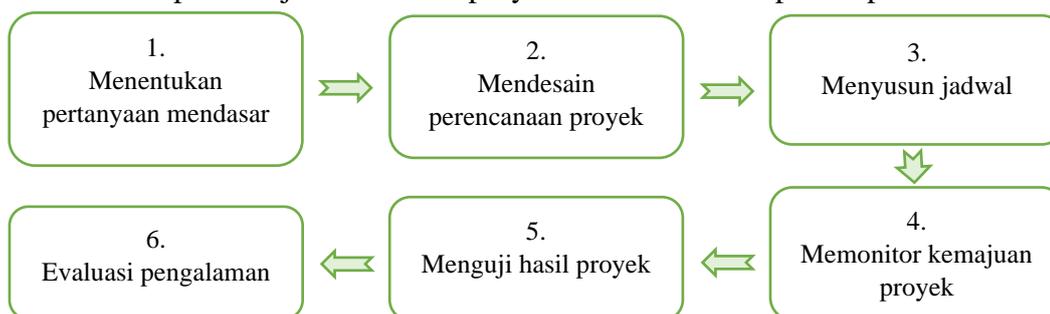
Model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan pada peserta didik dalam mempelajari berbagai cara, sesuai dengan karakteristiknya model pembelajaran *project based learning* ini memberikan peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi banyak materi dalam banyak cara, melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah, dan juga melibatkan siswa dalam membuat produk (Rafik et al., 2022: 82). Maka pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang pada peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan memecahkan masalah mereka dan juga mengasah kemampuan peserta didik dalam membuat konsep dan menciptakan suatu produk sesuai dengan kreativitas mereka.

Thomas (2000) dalam Wena (2014: 145) menjelaskan Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip, yaitu antara lain: (1) sentralistis (*centrality*), yang menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum; (2) pertanyaan pendorong/penuntun (*driving question*), yang memiliki arti bahwa kerja proyek berfokus pada permasalahan atau pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berjuang demi memperoleh konsep utama dalam suatu bidang tertentu; (3) investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan suatu proses yang mengarah pada pencapaian suatu tujuan, yang di dalamnya mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi; (4) otonomi (*autonomy*) memiliki arti bahwa siswa dituntut untuk mandiri dalam menjalankan proses pembelajaran, dan guru bertugas sebagai motivator dan fasilitator untuk mendorong kemandirian

siswa tersebut; dan (5) realistis (*realism*) memiliki arti bahwa pembelajaran proyek harus memiliki keterkaitan dengan kondisi di dunia nyata sebagai sumber belajar bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: (1) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang kompleks dan meningkatkan keaktifan peserta didik, (2) menuntun peserta didik untuk memanfaatkan media dan barang yang ada untuk membuat karya seni sesuai dengan kreativitas mereka, (3) peserta didik dapat menghasilkan karya berupa produk yang dihasilkan dari proses pembelajaran (Fitri et al., 2021: 40) 40.

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa tahapan antara lain:



Gambar 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Project Based Learning*

2.1.1.3 Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diterapkan melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk suatu pola baru dan kombinasi dari pengalaman yang sudah ada dengan situasi kondisi saat itu (Oci, 2016: 57). Kreativitas merupakan hasil interaksi yang dilakukan oleh individu dengan lingkungannya, seseorang dapat mempengaruhi atau dipengaruhi oleh lingkungan sehingga dapat menghasilkan perubahan individu yang dapat menunjang

perkembangan kreativitas seseorang (Munandar, 2014: 12). Untuk mengembangkan kreativitas, maka pendidikan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan kreativitas seseorang.

Peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, pengembangan kreativitas siswa bertujuan agar mereka dapat berkreasi dalam menciptakan sesuatu, melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan dapat meningkatkan kualitas diri dengan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri mereka.

Markus Oci menjelaskan terdapat beberapa ciri kreativitas, antara lain: (1) memiliki keingintahuan yang besar; (2) memiliki rasa mandiri, tidak bergantung pada orang lain; (3) memiliki kemampuan berpikir fleksibel atau memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang; (4) senang melakukan inovasi atau mencoba hal baru; (5) memiliki keterampilan (Oci, 2016: 57).

Kreativitas merupakan sebuah bakat yang bisa terus diasah dan dikembangkan secara baik. Dalam pengembangan kreativitas, guru memiliki peran sebagai pendorong dan pendukung siswa untuk terus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Wankat dan Oreovoc dalam (Wena, 2014: 138) menjelaskan bahwa terdapat beberapa upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa, antara lain: (1) guru mendorong siswa untuk kreatif; (2) guru mengajari metode untuk menjadi kreatif; (3) guru menerima ide-ide kreatif yang telah dihasilkan oleh siswa. Dalam usaha mendorong siswa untuk kreatif, guru perlu membantu siswa untuk melatih bagaimana cara memecahkan permasalahan dari berbagai sudut pandang dan melatih siswa untuk membuat solusi dari suatu permasalahan tersebut,

guru juga perlu menerima dan membantu siswa untuk mengembangkan ide sebanyak banyaknya dan mengevaluasi ide-ide yang telah ada sebagai bahan refleksi dari pembelajaran yang telah berlangsung.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa faktor pendukung yang bisa membantu dalam pengembangan, antara lain: (1) lingkungan, lingkungan belajar yang nyaman dan aman akan membantu siswa dalam mengembangkan rasa percaya diri; (2) terdapat rangsangan mental yang dapat mendukung proses pembelajaran; (3) pendidik, guru yang memiliki peran sebagai pembimbing memiliki tugas utama yakni membantu dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guru dituntut untuk menanamkan nilai-nilai dan melatih keterampilan siswa.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan dan memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti, penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai referensi peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis:

1. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

Penelitian yang pertama adalah penelitian karya Latifus Fitri, Duan Yuliana, Firman Jaya dari STKIP PGRI Situbondo tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan kemampuan kreativitas siswa. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa di kelas X ATPH SMK Nurul

Huda Kapongan. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan *metode ex post facto* Pengambilan data dilakukan dengan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji signifikansi korelasi. Hasil dari analisis Sig diperoleh t_{hitung} sebesar 5,156 dengan nilai Sig $0,000 < 0,05$, maka menunjukkan bahwa *project based learning* mempunyai pengaruh terhadap kreativitas siswa.

Perbedaan penelitian yang akan penulis teliti adalah mata pelajaran yang diteliti, tempat penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian dan wilayah penelitian. Selanjutnya perbedaan Penelitian yang dilakukan oleh Latifus dkk dengan peneliti ialah output proyek yang akan dihasilkan. Peneliti akan meneliti bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah wajib menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis *scrapbook*. Persamaan penelitian ini ialah menggunakan model pembelajaran *project based learning* untuk melihat pengaruhnya dalam meningkatkan kreativitas siswa.

2. Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Penelitian yang kedua adalah penelitian karya Arif Rahman Hakim, Hajarul Aswad, dan Nurrahmah dari STKIP Taman Siswa Bima. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode yang digunakan ialah *Quasi Experimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan lembar observasi. Analisis persentase untuk kemampuan berpikir kreatif siswa, uji N-Gain dan Uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 21 orang jumlah siswa keseluruhan yaitu 76,19% atau 16 orang mendapatkan N-gain dengan kategori tinggi dan 23,81% atau 5 orang siswa mendapatkan pengaruh kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} + 2,259 > t_{tabel} + 1,725$ (taraf signifikan $\alpha = 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Arif dan kawan-kawan dengan penulis ialah tempat penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian dan wilayah penelitian. Perbedaan selanjutnya ialah, penggunaan model pembelajaran yang akan diteliti. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam pelaksanaan penelitian.

3. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Kelas XI MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2019/2020

Penelitian Ketiga adalah karya Sulastriningsih, Leo Agung S., Akhmad Arif Musadad. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data tentang kreativitas diperoleh dari angket sedangkan data hasil belajar diperoleh dari soal evaluasi kognitif per siklus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan model PjBL terhadap kreativitas siswa di mana tercapainya indikator kreativitas hasil belajar sebanyak 80%.

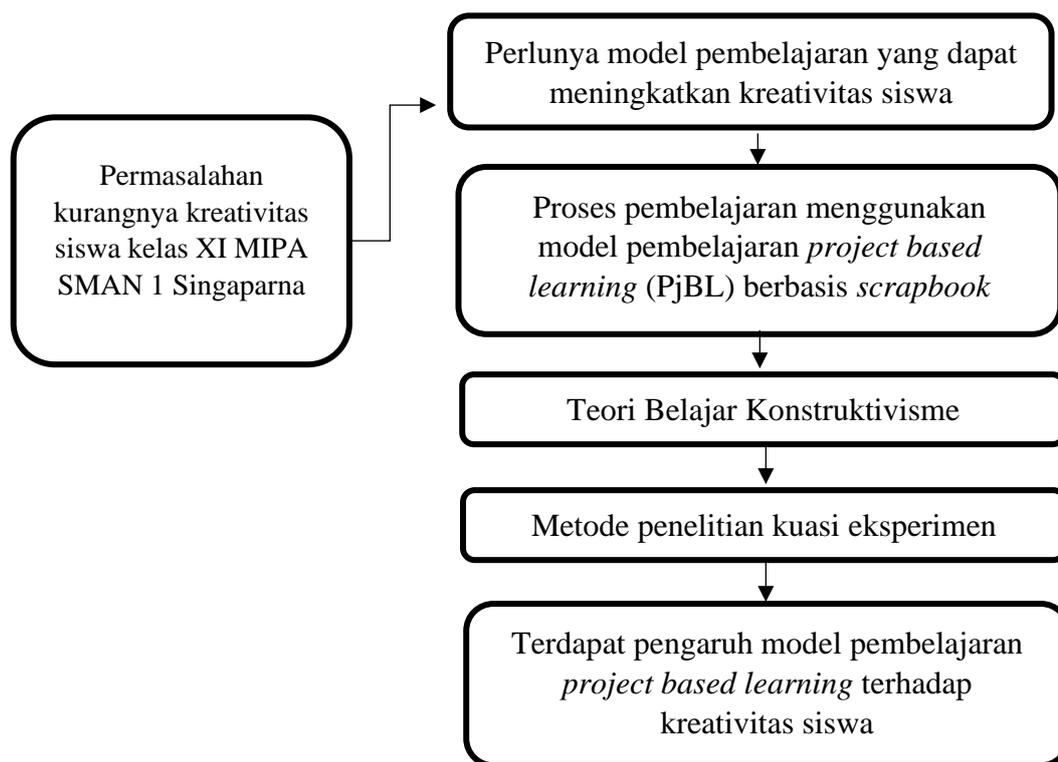
Perbedaan penelitian yang dilaksanakan sulastriningsih dan kawan-kawan dengan penulis ialah tempat penelitian, subjek penelitian, waktu penelitian dan wilayah penelitian. Lalu persamaan penelitian ini ialah penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media scrapbook dan subjek penelitiannya sama pada kelas XI.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini mengangkat model pembelajaran sebagai topik penelitian untuk dikaji apakah terdapat pengaruhnya dalam peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran *project based learning* mulai diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran masa kini, di mana siswa mulai dilatih untuk bisa menciptakan suatu proyek yang berisikan ide dan gagasan sesuai dengan pengalaman yang didapatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, Model pembelajaran *project based learning* akan menghasilkan *output* berupa *scrapbook* untuk dilihat apakah terdapat peningkatan dalam kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengangkat topik penelitian ini untuk melihat dan mengamati sejauh mana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* sebagai model pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah khususnya di SMAN 1 Singaparna yang ditujukan sesuai subjek penelitian yang direncanakan yaitu untuk siswa kelas XI MIPA 7.

Penggunaan model pembelajaran *project based learning* dilandasi dengan teori belajar konstruktivisme. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuasi eksperimen. Dalam kerangka konseptual penelitian ini berusaha menggambarkan konsep-konsep yang telah terhimpun untuk diteliti. Diharapkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna pada pembelajaran sejarah.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari pertanyaan yang telah disusun dalam rumusan masalah penelitian, jawaban yang dinyatakan dalam hipotesis baru berdasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 96). Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbasis *scrapbook* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah wajib materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna. Berikut adalah rumusan hipotesis uji:

H_0 : Tidak ada pengaruh dari model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah wajib materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia di

kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Singaparna semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah wajib materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Singaparna semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.