

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Abad ke-21 telah membawa banyak perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah. Banyak keterampilan dan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kemajuan teknologi menuntut individu untuk beradaptasi secara kreatif. Kondisi tersebut menuntut negara-negara di dunia untuk memiliki Sumber Daya Manusia yang kreatif, salah satunya yaitu Indonesia. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum pendidikan. Hal ini telah dirumuskan dalam UU NO. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdikbud, 2013:1).

Untuk memperbaiki kondisi SDM di Indonesia yaitu melalui pendidikannya, memperbaiki sistem pembelajaran yang ada. Menurut Sahala (dalam Agustina & Maria, 2018) pada umumnya dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir peserta didik kurang dikembangkan sehingga peserta didik hanya menghafal materi tanpa dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir dan menganalisis masalah. Oleh karena itu, sebagian besar peserta didik tidak dapat menghubungkan antara ilmu yang didapatkan dengan manfaat ilmu tersebut dalam kehidupan. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif peserta didik itu perlu dilatih dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Tasikmalaya mendapatkan gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang memenuhi indikator berpikir kreatif. Berikut merupakan data nilsi dari hasil pra penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan data peserta didik yang mengikuti tes dengan indikator berpikir kreatif, didapatkan nilai rata – rata kelas sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rata – rata nilai

No	Kelas	Rata – Rata Kelas
1	XI – 3	47,62
2	XI – 5	61,25
3	XI – 6	53,84
4	XI – 7	38,25
5	XI – 8	37,05

Sumber: Pra Penelitian Ekonomi kelas XI, 2024.

Berdasarkan hasil pra penelitian dapat dilihat bahwasannya kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah sama halnya dengan hasil PISA. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis di SMAN 1 Tasikmalaya, ditemukan terdapat perbedaan dalam proses pembelajarannya. Bahwa proses pembelajarannya yang dilakukan masih bersifat konvensional (ceramah). Dengan metode ceramah perhatian dan kefokusannya peserta didik dalam belajar cepat berkurang dan tidak bertahan lama. Oleh karena itu, guru harus membimbing, mengarahkan dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, melibatkan peserta didik secara langsung untuk berpartisipasi aktif. Untuk mencapai pembelajarannya yang aktif dan efektif, guru mengembangkan metode pembelajarannya dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu metode pembelajarannya yang melibatkan peserta didik secara aktif serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question card*.

Salah satu cara untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar yaitu dengan pemilihan model pembelajarannya yang tepat. Model *Problem Based Learning* ini merupakan salah satu model pembelajarannya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model *Problem Based Learning* juga merupakan salah satu model pembelajarannya yang direkomendasikan dalam implementasi kurikulum merdeka. Model PBL dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivisme sehingga dalam proses pembelajarannya, peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan akhirnya dapat mengembangkan

kemampuan berpikirnya. Selain itu juga PBL dapat merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

(Husen, 2015) mengemukakan terdapat hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif karena berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika memunculkan suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan. (Hasmiati et al., 2016) Untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajarannya bisa dilakukan menggunakan media pembelajarannya salah satunya yaitu media *Question card*.

Media *Question card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajarannya. Media *Question card* yaitu media yang digunakan berbentuk simbol, tulisan dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan yang dapat menimbulkan minat peserta didik dalam mengetahui materi yang dipelajarinya, mengerjakan soal yang di dalam kartu dan dapat pula memecahkan masalah atau persoalan yang ada dalam suatu pembelajarannya (Kholipah et al., 2022). Peserta didik diajak bermain sehingga dapat menghilangkan kejenuhan. Dengan demikian dalam proses pembelajarannya menggunakan *Question card* peserta didik tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah saja namun menjadi pendorong untuk meningkatkan semangat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajarannya.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan (Moma, 2017). Menurut MZ dkk., (2021) kemampuan berpikir kreatif digunakan dalam membantu proses pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif dapat menstimulasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lanjut. Setiap peserta didik mempunyai bakat kreatif yang berbeda sehingga kemungkinan penyelesaian atau jawaban dari suatu masalah juga akan beragam. Proses individu untuk memunculkan ide baru merupakan penggabungan ide – ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau masih dalam pemikiran. Fitriyantoro dan Prasetyo (2016) Dalam

mendorong berpikir kreatif peserta didik, guru meminta untuk menghubungkan informasi – informasi yang diketahui dan informasi tugas yang harus dikerjakan. Oleh karena itu keberadaan model pembelajarann berdasarkan masalah yaitu pembelajarann yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah – masalah yang kemudian dilakukan pemecahannya oleh peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan oleh setiap peserta didik, dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif maka akan meningkatkan kemampuan berinovasi, kemampuan menyelesaikan masalah, dan mampu memunculkan ide – ide kreatif. Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi manusia dituntut untuk lebih kreatif, Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Question card* pada kelas eksperimen pada sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Solving* pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question card* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajarann *Problem Solving*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Question card* pada kelas eksperimen pada sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Problem Solving* pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question card* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajarann *Problem Solving*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dan bisa memberikan inovasi dalam pembelajarann agar mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajarann.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran ekonomi sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Question Card* sekaligus referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Memberikan saran kepada pihak sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2) Bagi Guru

Sebagai bahan informasi untuk dijadikan pertimbangan dalam memilih model pembelajarann yan tepatdan sesuai sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3) Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta meningkatkan pemahaman mengenai materi yang telah disampaikan khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

4) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan Ilmu dan pengalaman secara langsung serta mampu mengetahui perbedaan mengenai model pembelajarann yang tepat dan bagaimana adanya perbandingan antara model pembelajarann satu dengan yang lainnya.