

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena pendidikan adalah proses yang berlangsung dari masa kanak-kanak hingga dewasa, bersama dengan rasa ingin tahu manusia yang terus berkembang. Setiap orang dapat melanjutkan pendidikannya secara formal atau informal, bergantung pada kemungkinannya. Pendidikan menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Aslach & Sari, 2020:31). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik seperti kemampuan kreativitas peserta didik.

Dalam pendidikan diperlukan suatu tindakan yang dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Karena kreativitas dalam diri seorang peserta didik sangat penting untuk ditunjukkan atau dikembangkan agar peserta didik dapat mengeluarkan ide-ide kreatifnya yang terpendam yang dimana mungkin dirinya sendiri tidak tau memiliki kemampuan kreatif

tersebut jika tidak digali. Kreativitas tidak hanya membuat peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan dunia yang kompleks, tetapi juga mampu berdampak pada pola pikir mereka (Rafik et al., 2022:81). Peserta didik seharusnya lebih aktif dalam mendapatkan informasi dalam proses pembelajaran melalui mengolah bahan, mencerna, memikirkan dan menganalisis. Mengenai kreativitas terkadang saat proses pembelajaran berlangsung, tidak ada suatu keadaan pendidik mengarahkan untuk peserta didik mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Dimana pendidik hanya sekedar memberikan materi lalu dikerjakan dan diberi tugas pengetahuan saja. Tanpa disadari sebenarnya jika peserta didik hanya diberi materi saja dan penjelasan yang diberikan oleh pendidik hanya seperti biasa, peserta didik akan cepat merasa membosankan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai kreativitas belajar yang tinggi akan memiliki kemampuan untuk belajar dengan gigih tanpa merasa terpaksa dan terbebani (Puspita Sari et al., 2021:78). Oleh karena itu untuk mencegah rasa bosan dan rasa terpaksa dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang berhubungan dengan mengembangkan kreativitas peserta didik, supaya peserta didik dapat terus mengeluarkan kemampuan berfikir kreatifnya agar rasa bosan dalam proses pembelajaran akan hilang dengan berjalannya proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menggali kreativitas peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Dikarenakan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah project, dimana siswa harus membangun

pengetahuan dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi (Solehah et al., 2022:167). Dengan adanya tugas project dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan atau menumbuhkan kreativitas peserta didik, dan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan saat berlangsung pembelajaran karena peserta didik tidak hanya belajar dengan cara yang biasanya seperti model pembelajaran ceramah saja. Melainkan peserta didik diminta untuk berfikir kreatif sesuai kemampuannya.

Pembelajaran yang sering peserta didik cepat merasa bosan dan merasa tidak semangat saat proses pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran matematika. Peserta didik sering merasa susah dalam mempelajari pembelajaran matematika. Dikarenakan materi yang ada pada pembelajaran matematika susah dipahami. Apalagi saat pembelajaran matematika berlangsung, pendidik hanya mengajar menggunakan model ceramah sekedar menjelaskan materi, bertanya dan memberi tugas menjawab soal. Belum ada proses mengembangkan kreativitas peserta didik. Dan membuat peserta didik merasa bosan dan terkadang tidak mengerti pada materi yang telah dijelaskan. Padahal pembelajaran matematika sangatlah penting. Tanpa disadari sebenarnya kegiatan sehari-hari yang dilakukan itu banyak yang mengandung unsur matematika. Contohnya seperti saat ingin membeli bahan-bahan makanan di pasar atau di warung, selalu ada proses menanya harga dan tawar menawar. Dimana dalam proses tersebut pasti ada proses menghitung.

Matematika menjadi mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Khawarizmi et al., 2017:22). Tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas, peserta didik selalu ada yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Karena materi yang susah dipahami dan cara pembelajaran dari pendidik yang kurang bisa membuat peserta didik merasa semangat belajar dan mengembangkan kreativitasnya. Sesuai dengan penjelasan yang sebelumnya, model pembelajaran *Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menggali kreativitas peserta didik. Karena pembelajaran matematika pun juga bisa menggali kreativitas peserta didik. Dan menggunakan model pembelajaran yang menarik juga dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar matematika. Dan perlahan peserta didik dapat juga memahami materi matematika yang sedang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Rafik et al., 2022) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap daya kreativitas, siswa mampu berpikir lancar, berpikir luwes, orisinal, elaborasi dan kemampuan evaluasi. Namun, meskipun terdapat penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil positif, terdapat kesenjangan terkait pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik, khususnya di tingkat

SMP. Beberapa penelitian terdahulu banyak berfokus pada tingkat sekolah dasar atau menengah atas, dan pembelajaran yang diteliti bukan pembelajaran matematika (Indira, 2023; Latifah, 2021, Kusmiati, 2022). Sementara di tingkat SMP masih terbatas. Penelitian yang dilakukan oleh (Kusmiati, 2022; Latifah, 2021) mengenai pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik, instrumennya hanya menggunakan angket. Maka pada penelitian ini akan menggunakan instrumen berupa angket dan rubrik observasi.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik Kelas VIII yang ada di Desa Sido Luhur, Kec. Sukaraja, Kab. Seluma yaitu SMPN 7 Seluma. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas VIII SMPN 7 Seluma yang bernama Arya pada tanggal 4 september 2024 didapatkan bahwa proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dan tugas-tugas mengerjakan soal yang masih seperti biasanya. Karena itu peneliti ingin melakukan penelitian pada kelas VIII SMPN 7 Seluma dalam upaya mengatasi masalah tersebut menggunakan model pembelajaran lain untuk bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Peneliti ingin mengetahui apakah dengan menggunakan model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Karena setiap menggunakan metode ceramah dan tugas-tugas mengerjakan soal seperti yang biasa, belum bisa membuat peserta didik mengembangkan kreativitasnya, ini dibuktikan oleh wawancara dari peserta didik dimana tidak pernah

diminta untuk membikin suatu proyek pada pembelajaran matematika yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMPN 7 Seluma dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kreativitas peserta didik kelas VIII SMPN 7 Seluma yang menggunakan model *Project Based Learning* dan yang tidak menggunakan model *Project Based Learning*. Maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 7 SELUMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMPN 7 Seluma belum pernah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Kreativitas peserta didik kelas VIII di SMPN 7 Seluma pada mata pelajaran matematika belum terlalu dikembangkan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII di SMPN 7 Seluma Tahun ajaran 2024/2025.
2. Kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning*, kelas kontrol menggunakan model konvensional.
3. Pengukuran peserta didik menggunakan angket dan rubrik observasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik Kelas VIII SMPN 7 Seluma?
2. Apakah ada perbedaan antara kreativitas peserta didik kelas VIII SMPN 7 Seluma yang menggunakan model *Project Based Learning* dan yang tidak menggunakan model *Project Based Learning*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik Kelas VIII SMPN 7 Seluma.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kreativitas peserta didik kelas VIII SMPN 7 Seluma yang menggunakan model *Project Based Learning* dan yang tidak menggunakan model *Project Based Learning*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah sumber pengetahuan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning*.
- b) Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengetahui dan mengembangkan kreativitas nya melalui model pembelajaran *project based learning*. Dan peserta didik dapat lebih tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.

b) Bagi Pendidik

Saya berharap dengan adanya penelitian ini berfungsi sebagai pedoman guru dalam menggunakan atau memilih model pembelajaran yang menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung.

c) Bagi Peneliti dan Umum

Penelitian ini semoga dapat memberi gambaran model pembelajaran yang bisa meningkatkan atau mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan ketika melakukan penelitian serupa.