

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai dengan perubahan era globalisasi yang membawa dampak signifikan terhadap kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi menuntut sumber daya manusia untuk menguasai berbagai keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan, antara lain berpikir kreatif, berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi (Mashudi, 2021).

Salah satu kecakapan abad 21 yang penting untuk mempersiapkan siswa di dunia kerja kelak adalah kreativitas siswa. Kreativitas siswa merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan orisinal dalam proses belajar. Kreativitas siswa dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara inovatif, menghasilkan ide-ide baru, serta mengekspresikan pemahamannya dengan cara yang unik dalam proses belajar. Selain itu kreativitas dapat memberikan perubahan tingkah laku individu pada saat belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan tetapi pada keterampilan, kecakapan, kreativitas, sikap, watak, dan lain – lain (Saputra et.al 2020).

Karakteristik seseorang yang memiliki kreativitas dapat dilihat melalui fleksibilitas dalam berpikir atau mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, memiliki ide-ide unik dan berbeda dari yang lain, menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, merinci dan mengembangkan suatu gagasan secara detail, dan menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat sehingga dapat dijadikan indikator dalam menilai kreativitas siswa (Lubis, 2018). Secara keseluruhan, kreativitas siswa di Indonesia terus berkembang, tetapi masih membutuhkan dukungan yang lebih besar agar bisa menjadi bagian utama dalam sistem pendidikan (Kemendikbudristek RI. 2022).

Faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sistem pendidikan, lingkungan sekolah, keluarga, maupun aspek individu. Sistem pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan ujian standar menjadi salah satu kendala utama, karena kurang memberikan ruang bagi eksplorasi ide kreatif (Mashudi et.al 2021).

Setiap individu tentu pernah mengalami suatu kesulitan dalam hidupnya yang harus disertai agar tetap bertahan dalam situasi sulit, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Tidak jarang melalui seringnya menghadapi kesulitan tersebut, seorang justru terbiasa berpikir kreatif (Sitepu, et.al 2019). Peningkatan kreativitas siswa berperang penting dalam pembelajaran semua peserta didik dan merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang perlu dikembangkan.

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya kreativitas belajar yang diakibatkan oleh pembelajaran yang pasif dan penerapan model yang masih belum optimal. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam gagasan atau karya nyata (Widyasari 2010). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang pasif terjadi penerapan model pembelajaran yang belum optimal dan yang selalu sama akibat penggunaan model pembelajaran yang tidak diimplementasikan dan juga dikembangkan pada saat proses belajar mengajar.

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek . Definisi memberikan peluang kepada guru untuk memberi motivasi dan memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didiknya. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik adalah dengan melakukan pembelajaran berdiferensiasi (Wahyuni, 2023).

Sesuai dengan hal tersebut dibutuhkan pembaharuan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah model *Project based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* mengarahkan peserta didik pada permasalahan secara langsung, meletakkan tanggung jawab pada peserta didik kemudian saat proses menjadikan peserta didik

dalam memunculkan ide-ide kreatif dan dilatih untuk bertindak maupun berpikir kreatif (Putri et.al 2022).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, guru harus memilih model, strategi, metode, dan Model PjBL pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidikan yang baik tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang pasif dan monoton, semakin berkembangnya kurikulum pada saat ini maka semakin banyak cara untuk menciptakan pembelajaran yang baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta siswa di SMK Negeri 1 Tugala Oyo, teridentifikasi sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu temuan menunjukkan bahwa ketika guru meminta siswa untuk menyampaikan pendapat terkait materi yang sedang dipelajari, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan mereka. Hal ini disinyalir disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru, yang secara tidak langsung menghambat perkembangan kreativitas siswa. Proses pembelajaran cenderung berfokus pada penyampaian materi melalui metode ceramah, diikuti dengan pemberian tugas-tugas yang bersumber dari Lembar Kerja Siswa (LKS).

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Gambar konstruksi utilitas gedung dan sistem *plumbing*.”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya Implementasi Model Project-Based Learning (PjBL)
- 1.2.2 Minimnya Dukungan Lingkungan Belajar yang Inovatif
- 1.2.3 Keterbatasan Kreativitas Siswa
- 1.2.4 Kurangnya Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran
- 1.2.5 Siswa sulit dalam mengabil gagasan dan dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut :

- 1.3.1 Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran Gambar Konstruksi Utilitas Gedung dan Sistem Plumbing pada Konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Tugala Oyo.
- 1.3.2 Model pembelajaran yang diteliti terbatas pada Model Project-Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka peneliti merumuskan permasalahan berdasarkan batasan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1.4.1 Apakah terhadap pengaruh model *project-based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa pada materi gambar konstruksi utilitas Gedung dan sistem *plumbing*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, ditetapkan tujuan penelitian agar hal-hal yang hendak dicapai dalam penelitian ini lebih jelas. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Model Project-Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa pada materi gambar konstruksi utilitas gedung dan system plumbing.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka adapun Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1.6.1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran inovatif, khususnya terkait Model Project-Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa di bidang Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).
- b. Menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti pengaruh Model Project-Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran atau bidang keahlian yang berbeda.
- c. Mendukung teori bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek.
- d. Memberikan dasar teoretis untuk pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

1.6.2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru
Dapat menambah pengetahuan tentang cara menerapkan Model *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Gambar konstruksi utilitas gedung dan sistem *plumbing*.
- b. Bagi siswa
Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
Sebagai bahan informasi dalam menambah wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa.
- d. Bagi peneliti
Dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan khususnya yang berminat mengembangkan penelitian ini.