

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan misalnya, merupakan upaya membantu jiwa peserta didik, baik lahir maupun batin, dari fitrah aslinya menuju peradaban manusia yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; Ajarkan anak untuk duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui kebersihan badan, cara berpakaian yang baik, menghormati orang yang lebih tua, dan menghormati orang yang lebih muda, contoh proses pendidikan yang menjadikan manusia menjadi manusia (Sujana, 2019:29).

Pendidikan merupakan upaya untuk memanusiaikan generasi muda, Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya sistematis yang bertujuan membantu setiap orang mencapai tahap kehidupan tertentu, yaitu kesejahteraan lahir dan batin (Munir, 2018:9).

Kemampuan belajar terdiri dari tiga bidang: 1) Ranah kognitif, Ini mengacu pada keterampilan berpikir dan terdiri dari enam kategori: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) Ranah emosional, hal ini mengacu pada sikap dan nilai siswa selama proses pembelajaran, 3) ranah psikomotorik, ranah terkait kompetensi (Munir, 2018:9).

Belajar merupakan suatu proses usaha setiap individu untuk mencapai perubahan baru dalam tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman setiap individu dalam berinteraksi dengan lingkungan (Slameto, 2018:2). Selain itu ada pendapat lain yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan proses dan juga merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2018:63).

Berdasarkan pandangan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari

keadaan tidak tahu menjadi tahu, dan dari keadaan tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu.

Model pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, Agar dapat menjadi pedoman dan pedoman bagi para guru, untuk membantu mereka melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih mudah dan mencapai tujuan pembelajarannya.

Kurikulum ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas yang berkaitan dengan imajinasi dan kreativitas, memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi, menumbuhkan pemikiran kritis, dan mengembangkan sumber daya manusia yang berdedikasi dan bertanggung jawab.

Pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan jika siswa juga mempunyai motivasi belajar yang tinggi yang sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dalam kelas. Jika motivasi belajar pada siswa cenderung rendah, maka proses pembelajaran akan membosankan dan tidak berfokus pada proses kegiatan belajar. Jika motivasi yang dimiliki siswa tinggi, maka siswa akan lebih giat dan frekuensi belajarnya lebih meningkat dari sebelumnya.

Pembelajaran di dalam kelas juga memerlukan sebuah kreativitas peserta didik agar dapat memicu pengetahuan peserta didik. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan berfikir kreatif. Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan peserta didik menghasilkan dan mengembangkan ide-ide untuk masalah dan solusi alternatif. Keterampilan berpikir kreatif digunakan untuk menunjang proses pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat merangsang siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi (Arifin et al, 2021: 57). Siswa harus didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan mampu menganalisis, mensintesis, dan mencipta daripada sekedar menghafal materi yang diberikan.

Keterampilan berpikir kreatif siswa sangat penting dan perlu dikembangkan agar siswa dapat menggunakan keterampilan berpikirnya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Kreativitas tidak akan

berhasil jika siswa hanya menggunakan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya dan mengandalkan kemampuan intelektualnya sendiri. Fakta ini dapat ditemukan pada saat proses belajar mengajar. Namun ditemukan juga siswa yang enggan belajar, masih sering ngobrol dengan temannya saat belajar, dan siswa sibuk dengan urusannya sendiri dibandingkan memperhatikan penjelasan guru demi menghormati kelas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Ledo yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 24 Mei 2022, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa kendala atau masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu: 1) kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar, 2) Kurangnya berfikir kreatif juga mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas, terutama kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan hafalan yang masih kurang yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa siswa kurang memahami materi virus. Hal ini terjadi karena: 1) Materi virus bersifat abstrak, 2) Guru terkendala dalam menyajikan virus secara langsung di dalam kelas karena virus sulit di amati menggunakan indera penglihatan, serta ketersediaan mikroskop yang kurang memadai.

Solusi yang tepat untuk menyampaikan materi adalah menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL). Model pembelajaran tersebut dapat menekankan peserta didik untuk lebih berfikir kreatif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi, mengatakan bahwa masih belum menggunakan berbagai variasi model dalam proses pembelajaran IPA khususnya Biologi sehingga motivasi belajar dan kemampuan berfikir siswa belum tinggi dan kurang minat dengan proses belajar yang berlangsung. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diperkenalkan berbagai model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Salah satu prinsip *Project Based Learning* (PJBL) adalah memberikan tugas proyek berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan. Dalam penyelesaian proyek terdapat 6 tahapan yakni penentuan proyek, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian, penyusunan laporan dan presentasi serta evaluasi proses dan hasil proyek (Kemendikbud, 2013: 39).

Penggunaan Pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan menggabungkan pekerjaan proyek. Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa yang menjadikan guru sebagai motivator dan fasilitator sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri untuk melakukan suatu pemecahan masalah yang mendalam terhadap suatu topik (Wahyuni, 2019 : 84-85). Penerapan model pembelajaran ini akan membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih “hidup” dan nyaman, siswa akan belajar lebih aktif, menghadapi situasi kehidupan nyata, belajar lebih aktif, dan belajar lebih banyak. Untuk menciptakan produk dan karya tersebut, mereka menjadi bersemangat belajar dan menjadi lebih peka terhadap lingkungan tidak sebatas menghafal teori atau memperoleh informasi.

Ketika pembelajaran berlangsung, siswa cenderung diam dan kurang bersemangat akan pembelajaran. Pada saat guru bertanya mengenai materi yang disampaikan, siswa lebih memilih diam kemudian membiarkan guru untuk melanjutkan pembahasan materi yang sedang diajarkan. Hal ini juga terjadi karena pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang memperhatikan keadaan kelas, sehingga siswa kurang menarik akan pembelajaran di dalam kelas dan motivasi belajar pada siswa cenderung rendah.

Berdasarkan uraian diatas, maka hal ini lah yang mendasari peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL) terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 1 Ledo.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model konvensional?
2. Bagaimanakah kemampuan berfikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model konvensional?
3. Bagaimanakah motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning*?
4. Bagaimanakah kemampuan berfikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning*?
5. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar menggunakan *Project Based Learning* dengan konvensional?
6. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Project Based Learning* dengan konvensional?
7. Bagaimana pengaruh motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa setelah diajarkan menggunakan *Project Based Learning*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning*.
2. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning*.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model konvensional.
4. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model konvensional.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar menggunakan model *Project Based Learning* dengan konvensional.

6. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif menggunakan model *Project Based Learning* dengan konvensional.
7. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan kemampuan berfikir kreatif setelah diajarkan menggunakan model *Project Based Learning*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa dijadikan bahan bacaan, panduan dan referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan diharapkan mampu memecahkan masalah dalam persoalan biologi serta mempermudah siswa dalam memahami materi virus.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi kepada guru di wilayah penelitian dan diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelasnya, meningkatkan keterampilannya melalui penggunaan media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa.

- c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran serta memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif.

2. Definisi Operasional

Berikut adalah beberapa definisi operasional dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran dan menitik beratkan pada proses pembelajaran yang hasil akhirnya berupa produk. Artinya siswa diberi kebebasan untuk menentukan sendiri kegiatan belajarnya dan berkolaborasi dalam proyek pembelajaran hingga diperoleh hasil berupa suatu produk. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh aktivitas siswa.

Menurut Aria Yulianto, (2017:2) sintak PJBL ada 6 langkah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan pertanyaan dasar (*Start With the Essential Question*)
- 2) Membuat desain proyek (*Design a Plan for the Project*)
- 3) Menyusun penjadwalan (*Create a Schedule*)
- 4) Memonitor kemajuan proyek (*Monitor the Student and the Progress of the Project*)
- 5) Penilaian hasil (*Assess the Outcome*)
- 6) Evaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

b. Motivasi Belajar

Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar untuk merangsang keinginan belajar siswa dan berhasil menyelesaikan kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan suatu penggerak dalam

diri siswa yang membangkitkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dari mata pelajaran yang dipelajari dapat tercapai (Sardiman, 2018:75). Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari sumber internal maupun eksternal dalam diri siswa dan dapat membangkitkan semangat dan semangat belajar serta memberi arahan pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Menurut Raymond dan Judith (Syafi'i, 2018: 48), indikator motivasi belajar adalah:

- 1) Menghargai dan menikmati aktivitas belajar
- 2) Senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar
- 3) Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif
- 4) Senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu
- 5) Selalu menginginkan sesuatu yang sulit

c. Kemampuan Berfikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif akan mampu membentuk individu-individu kreatif yang mampu menjawab tantangan globalisasi dunia (Februari 2022). Kemampuan berfikir kreatif terdiri dari empat indikator, yaitu 1) Kelancaran (*Fluency*); 2) Keluwesan (*Flexibility*); 3) Keaslian (*Originality*); 4) Merinci (*Elaboration*), (Andiyana, 2018:241).

d. Virus

Materi Virus merupakan materi yang akan diajarkan kepada siswa SMA Negeri 1 Ledo dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan sub pokok bahasan sebagai berikut:

- 1) Struktur dan ciri-ciri virus
- 2) Pengelompokan virus
- 3) Reproduksi virus
- 4) Peran virus bagi kehidupan

## F. Hipotesis Penelitian

1. Membandingkan apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa menggunakan model *project based learning* dengan konvensional.

$H_0$  : Terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional.

$H_1$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional.

2. Membandingkan apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa menggunakan model *project based learning* dengan konvensional.

$H_0$  : Terdapat perbedaan signifikan kemampuan berfikir kreatif menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional.

$H_1$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan berfikir kreatif menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional

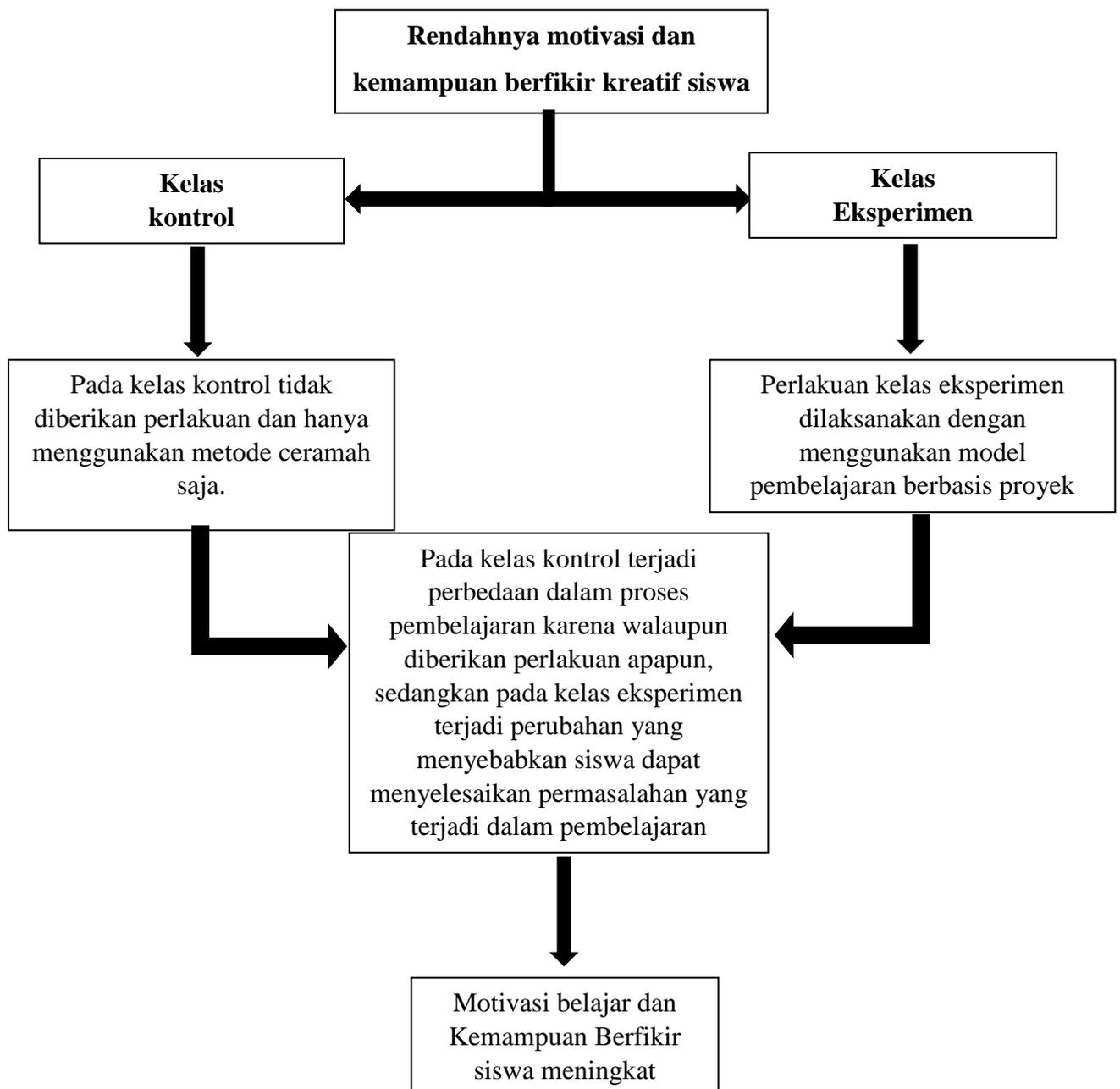
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh motivasi dan kemampuan berfikir kreatif siswa setelah diajarkan menggunakan *Project Based Learning* (PJBL)

$H_0$  : Terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional.

$H_1$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar menggunakan model *project based learning* dibanding metode konvensional.

### G. Kerangka Berfikir

*Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa berdasarkan dengan kajian teori yang telah disampaikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**