

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gagasan mengenai globalisasi dan revolusi industri 4.0 merupakan topik hangat bagi warga dunia, khususnya Indonesia. Cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memaksa individu untuk meningkatkan kompetensi pribadinya sebagai alat untuk menghadapi kompetisi global yang semakin kompleks. Secara spesifik, terdapat empat keahlian yang harus dimiliki sebagai alat untuk menghadapi kompetisi dalam abad ke-21. Empat keahlian yang dimaksud meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Keempat keahlian tersebut dapat diintegrasikan satu sama lain dan dilatih melalui pendidikan yang dimulai sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi.¹

Ali dan Asrori, memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif

¹Apino dan H. Retnawati. "Creative Problem Solving For Improving Students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) And Characters". 2019. ISBN 978-1-138-09922-7. h. 249

pemecahannya dengan cara berpikir divergen.²

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamzah dan Nurdin, lebih lanjut menjelaskan kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.³

Dewi dan Masrukan, mengungkapkan bahwa berpikir kreatif merupakan aktivitas seseorang dalam menjawab suatu persoalan dengan beragam cara. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Munandar, yang dikutip dari Dewi dan Masrukan bahwa berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir dalam memberikan macam-macam kemungkinan jawaban/solusi berdasarkan informasi yang diberikan.⁴

Suryana, seperti yang dikutip dari Harianti dan Margaretha, mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan solusi dalam memecahkan masalah sekaligus menemukan peluang baru.⁵

²Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), h. 42-43

³B, Hamzah dan Nurdin (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 145

⁴Nuriana Rachmani Dewi dan Masrukan, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Magister". Prosiding Seminar Nasional Matematika. 2018. h. 539

⁵Asni Harianti dan Yolla Margaretha. "Pengembangan Kreativitas Mahasiswa dengan Menggunakan Metode Brainstorming dalam Mata Kuliah Kewirausahaan". *Jurnal Manajemen*, Vol. 3, No. 12, Mei, 2014

Rudyanto, seperti yang dikutip dari Dewi dan Mashami, mengungkapkan bahwa “*creative thinking is classified as high order skill and can be seen as a continuation of basic skills.*”⁶ Berdasarkan kutipan tersebut, berpikir kreatif diklasifikasikan ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi dan dapat dianggap sebagai kelanjutan dari kemampuan umum.

Akan tetapi, dalam implementasinya di dunia nyata, kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki individu, khususnya peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian Dewi dan Mashami, yang mengungkapkan bahwa:

“To prepare students with skills in the world of work (vocational skills) creative thinking ability is needed. However, the current conditions of students' creative thinking ability in Indonesia have not been well developed and are still categorized low. The PISA results for creative thinking ability of Indonesian students ranked 64th out of 65 participating countries in 2012 and ranked 66th out of 74 countries in 2015. The PISA score is an evident for low level of creative thinking of Indonesian students that changed from 382 in 2012 and 386 in 2015.”⁷

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dimaknai bahwa untuk mempersiapkan peserta didik dengan keahlian di dunia pekerjaan dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Akan tetapi, berdasarkan kondisi

⁶Citra Ayu Dewi dan Ratna Azizah Mashami. “*The Effect of Chemo-Entrepreneurship Oriented Inquiry Module on Improving Students' Creative Thinking Ability*”. *Journal of Turkish Science Education*. Vol. 16, Issue 2, June 2019. h. 253

⁷Ibid. h. 254

saat ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia belum dikembangkan secara optimal dan masih berada dalam kategori rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia, seperti yang dapat dilihat dari hasil penelitian *Programme for International Student Assessment*—atau yang selanjutnya disingkat sebagai PISA tahun 2012 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 64 dari 65 negara yang berpartisipasi pada tahun 2012, dan peringkat 66 dari 74 negara pada tahun 2015. Skor PISA tersebut merupakan sebuah bukti dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik Indonesia, yang hanya berubah dari 382 pada tahun 2012 menjadi 386 pada tahun 2015.

Kenyataan yang terjadi di lapangan serupa dengan yang dikemukakan oleh Munir, yang dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa:

“Kenyataan yang terjadi di lapangan, pembelajaran yang berlangsung pada mata kuliah media pembelajaran diperoleh bahwa selama ini kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan berpikir kreatif, sehingga kemampuan mahasiswa kurang sensitif terhadap masalah-masalah, kurang dalam memunculkan solusi dari permasalahan yang ada, kurang dalam memunculkan jawaban alternatif, kurang dalam mencari solusi suatu permasalahan. Dosen cenderung memaksakan cara berpikir mahasiswa dengan cara berpikirnya.”⁸

⁸Syahrul Munir. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis TIK Melalui Kegiatan *Lesson Study*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol.11, No.1, 2018, h. 49-50

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi sebuah hal yang penting untuk dimiliki setiap individu, khususnya peserta didik, yang merupakan bibit penerus sekaligus sumber daya manusia penyokong perekonomian masa depan agar memiliki daya saing dan kemampuan yang signifikan. Untuk menciptakan dan mengembangkan kreativitas tersebut, diperlukan elemen yang mampu bergerak sebagai wadah dan media yang tepat, yaitu melalui pendidikan.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Voogt dan Roblin, seperti yang dikutip dari Dewi dan Mashami, mengungkapkan bahwa "*given the demand for the creativity in the future work force, schools are expected to teach and assess creativity.*"⁹ Berdasarkan kutipan tersebut, dapat dimaknai bahwa dengan adanya kebutuhan akan kreativitas dalam dunia kerja mendatang, sekolah diharapkan mengajarkan kreativitas.

Bono dan Jamaluddin, dalam Dewi dan Mashami, mengungkapkan hal serupa bahwa:

"Creative thinking ability can be trained and developed continuously. Students' ability of creative thinking can be developed through education so students have the ability to access and process data and able to find many possible answers to problems."¹⁰

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih dan dikembangkan secara berkelanjutan.

⁹Dewi dan Mashami, *Op.Cit.*, h. 253

¹⁰Dewi dan Mashami, *Op.Cit.*, h. 254

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan melalui pendidikan, sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk mengakses dan memproses data serta dapat menemukan solusi dari masalah. perlu dikembangkan sejalan dengan pendapat Rhosalia, Laksono, dan Sukartiningsih dalam penelitiannya, yang mengungkapkan bahwa:

“Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pernyataan ini sesuai dengan rumusan dalam Undang-Undang nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; sehat, mandiri, dan percaya diri; dan toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.”¹¹

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Jackson, dikutip dari Alencar, Fleith, dan Pereira, yang mengungkapkan bahwa:

“If the purpose of education is to help students develop their potential as fully as possible at this level, then enabling students to be creative should be an explicit part of their education experience.”¹²

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dimaknai bahwa jika tujuan dari pendidikan adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka seutuh-utuhnya, maka memungkinkan peserta didik untuk menjadi kreatif harus menjadi hal menonjol dalam pengalaman pendidikan mereka.

¹¹Lulu Anggi Rhosalia, Kisyani Laksono, Wahyu Sukartiningsih. “Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Naratif Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Gayungan Surabaya”. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol 2, No 2, Mei. 2016. h. 166

¹²Alencar, E. M. L. S. Dan Fleith, D. S., Pereira, N. “Creativity in Higher Education: Challenges and Facilitating Factors”. Journal of Psychology. Juni, 2017. Vol. 2. h. 555

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dan kreatif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.¹³

Berdasarkan hasil *grandtour* yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa, SD Lazuardi Global Compassionate School Cinere merupakan sekolah Islam yang ramah dan berwawasan welas asih, hal ini diwujudkan pada tahun 2018 di mana Lazuardi Global Islamic School menandatangani piagam sebagai sekolah welas asih pertama di Indonesia yang tercatat namanya dalam daftar *Compassion Action International*. Sekolah dengan akreditasi A ini memiliki sarana dan prasarana utama maupun penunjang seperti kolam renang, *mini farm*, *mini fishery*, *art room*, radio sekolah, loker peserta didik, *science lab*, *computer lab*. Kurikulum yang diterapkan di sekolah yaitu kurikulum 2013 Diknas yang dipadukan dengan kurikulum Cambridge. Jumlah peserta didik di sekolah ini yaitu 400 peserta didik yang terdiri dari 226 laki-laki dan 174 perempuan dengan 18 rombongan belajar (rombel). Dengan jumlah pendidik sebanyak 32 orang dan 3 orang tenaga kependidikan. SD Lazuardi menyediakan Unit Aktivitas

¹³Wayan Eka Mahendra, *Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Kreatif, Vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, h. 109

yang diwajibkan untuk diikuti semua peserta didik. Adapun pelaksanaan Unit Aktivitas dibagi menjadi dua yaitu Unit Aktivitas (UA) Satu Tahun dan Satu Semester. UA Satu Tahun memiliki pembagian yaitu pada kelas 1 mendapat UA Choir, kelas 2 mendapat UA Menari, kelas 3 mendapat UA musik ritmis dan angklung, kelas 4 mendapat musik melodis dan *marching band*, kelas 5 mendapat teater, dan kelas 6 mendapat UA budaya Sunda. Sementara UA Satu Semester terdiri dari mengaji/BTQ, tahsin/tahfidz, futsal, permainan tradisional, kerajinan tangan, kerumahtanggaan, melukis, komputer, dan pendidikan lingkungan hidup.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Sari Kusuma Dewi yang menjabat sebagai Kepala Sekolah Dasar Lazuardi Global Compassionate School, sekolah tersebut adalah salah satu sekolah dasar yang telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning*. Melalui metode belajar *Project Based Learning* (PBL), peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang baik dalam kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas, sebagai kemampuan yang sangat dibutuhkan pada abad 21. Dalam proses belajar mengajar, materi kurikulum diisampaikan melalui kegiatan-kegiatan yang berorientasi interaktivitas, kreativitas dan nuansa *fun* dengan memanfaatkan sarana belajar dalam ruang (*indoor*) dan luar ruang (*outdoor*) baik di lingkungan

¹⁴Hasil Grandtour yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2020 di SD Lazuardi Global Compassionate School Cinere

sekolah maupun luar sekolah. Berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler disediakan untuk mendukung perkembangan minat dan bakat peserta didik. Begitupun jam bermain yang juga merupakan salah satu kebutuhan peserta didik di sekolah dasar mendapat perhatian yang baik, sehingga peserta didik diharapkan tumbuh menjadi anak-anak yang terampil dan berbahagia.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Iba Muhibba, S.Sos., pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* yang diterapkan sudah berorientasi pada pengembangan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan sudah mengarah pada tuntasnya kegiatan pembelajaran tematik terpadu dalam hal ini penyampaian materi belajar mengarahkan pada pengembangan kreativitas berpikir peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik sudah berani mengembangkan ide-ide, memberikan banyak gagasan-gagasan dalam berpendapat, memberikan jawaban yang bervariasi dan memberikan gagasannya dalam sudut pandang yang berbeda dalam kegiatan belajar di kelas. Kemudian dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik sudah diarahkan pada pengembangan berpikir secara divergen.¹⁶

¹⁵Hasil wawancara dengan ibu Sari Kusuma Dewi, S.Si, M.Si, Kepala Sekolah Dasar Lazuardi GCS Cinere pada tanggal 17 Januari 2020, pukul 11.00

¹⁶Hasil wawancara dengan ibu Iba Muhibba, S.Sos. selaku *Research and Development Manager* SD Lazuardi GCS Cinere pada hari Senin tanggal 17 Januari 2020 pukul 13.00.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di SD Lazuardi Global Compassionate School (GCS) Cinere”.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di SD Lazuardi Global Compassionate School (GCS) Cinere. Sedangkan sub fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere.
2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere.
3. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta judul penelitian ini maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere?
2. Bagaimana pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere?

3. Bagaimana evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek di SD Lazuardi GCS Cinere?

D. Tujuan Umum Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris dan menganalisis Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di SD Lazuardi Global Compassionate School (GCS) Cinere.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan dan tambahan referensi ilmu, pengetahuan, dan informasi bagi peneliti lanjutan serta memahami mengenai Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di SD Lazuardi Global Compassionate School (GCS) Cinere.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti setelah melakukan pengamatan langsung terkait Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di SD Lazuardi Global Compassionate School (GCS) Cinere dan

menambah wawasan peneliti setelah membandingkan hasil pengamatan tersebut dengan teori-teori yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan.

- b. Bagi Kepala SD Lazuardi Global Compassionate School Cinere
Sebagai bahan masukan yang bermanfaat dalam Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di sekolah.
- c. Bagi peneliti lain
Dapat digunakan sebagai referensi jika peneliti lain ingin melakukan penelitian lebih mendalam mengenai Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik.

