

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu hal terpenting yang harus dimiliki oleh setiap masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Menurut Undang-Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, menyebutkan pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif untuk mengembangkan potensi dirinya sendiri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bagi masyarakat, bagi bangsa dan bagi Negara (Alpian, Anggraeni, Wiharti, & Soleha, 2019). Saat ini pendidikan di Indonesia sudah lebih berkembang lagi sesuai dengan perkembangan zaman. Pemerintah telah menetapkan pendidikan Indonesia sebagai pendidikan abad-21 yang proses pelaksanaannya mengikuti kemajuan teknologi dan perkembangan proses berpikir masyarakat. Menurut badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang lebih menekankan kemampuan peserta didik untuk mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan yang dapat dicari dari berbagai sumber serta berpikir analitis dan bekerjasama serta berkolaborasi dalam pemecahan

masalah tersebut (Khasanah & Herina, 2019). Tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih kreatif, kritis dan mandiri untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi untuk melatih kemampuan berpikirnya. Dalam pembelajaran abad 21 ini peserta didik dapat menggunakan berbagai media dan mencari data serta fakta dari berbagai sumber yang ada. Sehingga hal tersebut dapat lebih memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Pada pendidikan abad 21 ini peserta didik juga diharapkan dapat memiliki keterampilan 6C. Keterampilan 6C yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu *Collaboration, Communication, Creative Thinking, Critical Thinking, Character, dan Citizenship*. Penelitian ini akan lebih memfokuskan pada salah satu keterampilan 6C yaitu keterampilan berpikir kreatif atau *Creative thinking*, karena kemampuan berpikir kreatif dapat mempengaruhi pengembangan kompetensi lain seperti kritis keterampilan berpikir, berpikir kolaboratif dan komunikatif (Mardi, Fauzi, & Respati, 2021). Berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai kegiatan berpikir untuk menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban (Cintia, Kristin, & Anugraheni, 2018).

Selain itu, menurut Piaw (2010) berpikir kreatif adalah kegiatan agar menghasilkan ide atau pemikiran baru (Mahanal & Zubaidah, 2017). Namun sayangnya tingkat kreatifitas di Indonesia masih terbilang cukup rendah. Hal ini terlihat dari hasil survey yang dilakukan oleh *World Creativity Index (WCI)* yang melakukan survey kepada 139 negara pada

tahun 2015 lalu. Pada saat itu Indonesia hanya berada di urutan 115 dari 139 negara yang di survey (World Creativity Index, 2015). Hal ini menandakan bahwa tingkat kreatifitas di Indonesia masih sangat rendah karena berada di urutan peringkat bawah.

Tabel 1. 1 Data World Creativity Indonesia

GCI Ranking in ASEAN	Country	World GCI Ranking	World Ranking		
			Technology	Talent	Tolerance
-	Australia	1	7	1	4
1.	Singapur	9	7	5	23
2.	Lao PDR	42	-	97	23
3.	Philipine	52	54	65	53
4.	Malaysia	63	24	69	101
5.	Vietnam	80	45	104	73
6.	Thailand	82	38	84	105
7.	Cambodia	113	87	118	78
8.	Indonesia	115	67	108	115

Sumber : (World Creativity Index, 2015)

Selain itu, menurut data yang tertera pada *Global Innovation Index* (GII) yang telah melakukan survey kepada 131 negara di dunia, tingkat inovasi di Indonesia juga masih tergolong cukup rendah, dan tidak ada peningkatan karena sejak tahun 2018 – 2020 Indonesia terus berada di urutan ke – 85 dari 131 negara yang di survey (Global Innovation Index, 2020). Lalu pada tahun 2021 *Innovation Index* Indonesia mengalami penurunan dari peringkat 85 pada tahun 2020 menjadi peringkat 87 pada tahun 2021 dari 132 negara (Global & Index, 2021).

Tabel 1. 2 Data Global Innovation Index (2018-2020)

Years	Global Innovation Index	Innovation Inputs	Innovation Outputs
2021	87	87	84
2020	85	91	76
2019	85	87	78

2018	85	90	73
------	----	----	----

Sumber : Global & Index, 2021

Serta dari data *Global Innovation Index (GII)* pada tahun 2019 yang tertera pada gambar di bawah terlihat bahwa dari segi edukasi, kreatifitas dan inovasi Indonesia masih berada di bawah Negara-negara tetangga kita yaitu Singapur, Malaysia dan Thailand.

INDONESIA		GLOBAL INNOVATION INDEX 2019		GII 2019 rank			
				85 / 129			
Output rank	Input rank	Income	Region	Population (mn)	GDP, PPP\$	GDP per capita, PPP\$	GII 2018 rank
78	87	Lower middle	SEAO	266.8	3,495.9	13,229.5	85
				INA	SIN	MLY	THAI
INSTITUTIONS				99	1	40	57
• Regulatory Environment				128	2	64	105
HUMAN CAPITAL & RESEARCH				90	5	33	52
• Education				99	57	70	81
• Tertiary Education				89	1	18	45
INFRASTRUCTURE				75	7	42	77
MARKET SOPHISTICATION				64	5	25	32
BUSINES SOPHISTICATION				95	4	36	60
• Knowledge Workers				122	9	58	80
KNOWLEDGE & TECHNOLOGY OUTPUTS				82	11	34	38
• Knowledge Creation				101	27	71	54
• Knowledge Diffusion				96	5	20	25
CREATIVE OUTPUTS				76	34	44	54
• Creative Good & Services				73	20	11	18

Sumber : Global Innovation Index, 2019

Gambar 1. 1 Global Innovation Index 2019

Dan dari data *Global Innovation Index (GII)* pada tahun 2021 yang tertera pada gambar di bawah terlihat bahwa index inovasi Indonesia mengalami penurunan dari peringkat 85 pada tahun 2018-2020 menjadi peringkat 87 pada tahun 2021.

Indonesia

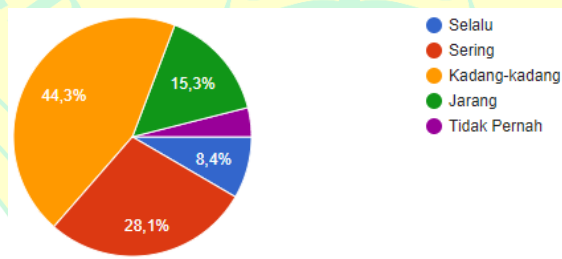
GII 2021 rank
87

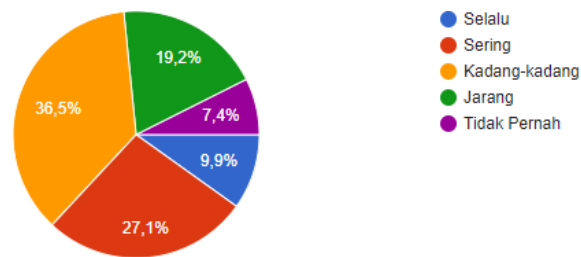
Output rank	Input rank	Income	Region	Population (mn)	GDP, PPP\$ (bn)	GDP per capita, PPP\$	GII 2020 rank
84	87	Upper middle	SEAO	273.5	3,328.3	12,345	85

Sumber : Global & Index, 2021

Gambar 1. 2 Global Innovation Index 2021

Hal ini di dukung oleh data pra-penelitian yang peneliti lakukan pada dua SMA Negeri di kawasan Jakarta Utara yang akan peneliti jadikan sebagai objek dan lokasi penelitian, dimana dari beberapa pernyataan yang peneliti berikan, siswa lebih banyak memilih jawaban “kadang-kadang” dan “jarang” dibandingkan jawaban “selalu” dan “sering. Seperti contoh pernyataan “Saya memiliki banyak ide atau gagasan untuk menyelesaikan permasalahan, seperti pertanyaan yang diajukan guru ataupun saat mengerjakan tugas”. Dan pernyataan “Saya selalu ingin menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya atau mengubah ide-ide lama menjadi ide yang lebih inovatif lagi”.





Sumber : Diolah oleh penulis

Gambar 1. 3 Data Hasil Pra-Penelitian

Dilihat dari data-data tersebut maka Indonesia harus lebih meningkatkan daya kreatifitas sumber daya manusia nya. Salah satu caranya adalah dengan melatih kemampuan berpikir kreatif masyarakat Indonesia yang dimulai sejak dibangun sekolah. Maka dari itu setiap lembaga pendidikan perlu untuk melatih kemampuan berpikir kreatif setiap peserta didik. Untuk melatih kemampuan berpikir kreatif atau *Creative thinking* peserta didik dapat dibantu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbasis *E-Learning* dan *Adversity Quotient*.

Karena model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang lebih memfokuskan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Sehingga peserta didik dapat merasakan secara langsung dan mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan tersebut yang membuat peserta didik dapat lebih memahami pelajaran itu (Handayani & Koeswanti, 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini peserta didik dapat mencari tahu data dan fakta mengenai permasalahan

tersebut dari berbagai sumber serta dapat menggunakan berbagai cara untuk menyelesaikan permasalahannya. Sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik lebih aktif untuk mencari informasi dan memberikan kemudahan dalam mengkonstruksi pengetahuan baru peserta didik berdasarkan pemahaman yang mereka dapat (Mardi et al., 2021). Pada perkembangan teknologi di abad 21 seperti sekarang ini proses pembelajaran juga telah semakin maju, salah satu contohnya yaitu pembelajaran masa kini sudah menggunakan berbagai teknologi yang tersedia, yang mana hal tersebut dapat lebih membantu peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Dalam melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* di abad ke-21 seperti sekarang ini pembelajaran juga dapat dilakukan dengan berbasis *E-Learning*. *E-Learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik yang tersedia, dalam pembelajaran *E-Learning* ini peserta didik dapat menggunakan jaringan internet untuk mencari berbagai informasi dari berbagai belahan dunia, serta memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses pengiriman atau pembuatan text, audio, video, dan animasi dengan menggunakan berbagai aplikasi atau web yang tersedia (Rohimah, Riswandi, & Fitriawan, 2020). Sehingga dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* yang berbasis *E-Learning* ini dapat semakin meningkatkan kemampuan *Creative thinking* peserta didik. Selain itu,

Adversity Quotient juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif seseorang, karena menurut Paul G. Stoltz (1997) *Adversity Quotient* (AQ) kemampuan seseorang untuk menghadapi kesulitan dan mengatasinya melebihi yang diharapkan, serta kemampuan untuk tidak menyerah untuk mencari solusi dalam menghadapi masalah (Mefa, 2020).

Hal ini tentunya sangat berkaitan dengan kegigihan seseorang untuk menyelesaikan berbagai macam masalah dan rintangan yang dihadapi selama pembelajaran, terutama saat melakukan pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning* berbasis *E-Learning*. Karena pembelajaran berbasis *E-Learning* tentunya akan lebih menantang dimana mereka harus menggunakan perangkat teknologi dan media pembelajaran virtual yang ada, yang mengharuskan mereka untuk lebih gigih dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai perangkat teknologi yang ada. Yang mana mereka tidak boleh cepat menyerah ketika menghadapi kesulitan saat menggunakan perangkat teknologi tersebut. Mereka yang memiliki AQ yang tinggi tentunya akan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan perangkat teknologi yang ada sehingga dapat menghasilkan ide-ide kreatif dalam memecahkan masalah seperti yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Indonesia dan hasil data pra-analisis yang peneliti dapatkan dari sekolah tempat peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai masih rendahnya kreatifitas, maka peneliti memilih untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan

berpikir kreatif pada tingkat pendidikan menengah atas atau SMA khususnya pada SMA di Jakarta Utara dengan judul penelitian “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis E-Learning dan Adversity Quotient pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen di SMAN Jakarta Utara)”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas Konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning*?
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa antara siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan siswa yang memiliki *Adversity Quotient* rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning* pada siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi?
5. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning* pada siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* yang rendah?
6. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam kelas konvensional antara siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan yang rendah?

7. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam kelas PBL berbasis *E-Learning* antara siswa memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan yang rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas Konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning*.
2. Untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa antara siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan siswa yang memiliki *Adversity Quotient* rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning* pada siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi.
5. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas konvensional dengan kelas PBL berbasis *E-Learning* pada siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* yang rendah.
6. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam kelas konvensional antara siswa yang memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan yang rendah.
7. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam kelas PBL berbasis *E-Learning* antara siswa memiliki tingkat *Adversity Quotient* tinggi dengan yang rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan pembaharuan untuk menentukan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi metode pembelajaran yang lebih efektif agar dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih baik lagi.
- b. Dapat memberikan *input* untuk kajian atau penulisan ilmiah mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *E-Learning* dan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai kajian ilmiah khusus nya mengenai kajian ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *E-Learning* dan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

b. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Diharapkan dapat dijadikan refrensi untuk kajian atau penulisan ilmiah lainnya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *E-Learning* dan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi masukan positif bagi sekolah mengenai keterkaitan model pembelajaran yang diterapkan serta karakteristik masing-masing siswa terhadap tingkat kreatifitas siswa.

