

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggungjawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani (Benjamin, 2019)

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Pembelajaran juga menimbulkan interaksi belajar mengajar antara guru, dan siswa, dimana siswa tersebut merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian sasaran belajar (Wardani, 2018)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menekankan pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kompetensi siswa agar siswa mampu memahami alam sekitar secara ilmiah. Melalui pembelajaran IPA, siswa mendapatkan pengetahuan melalui praktikum, meneliti secara langsung terhadap objek-objek yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran yang dipelajari siswa akan lebih bermanfaat dan efektif. Siswa belajar IPA dengan mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga siswa akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai dengan baik. Dalam proses belajar mengajar IPA di SMP, seorang pendidik dapat menggunakan berbagai model mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar kegiatan belajar IPA dapat memperoleh hasil yang lebih efektif dan efisien, setiap materi pelajaran memerlukan model penyampaian yang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memilih dan menetapkan model pembelajaran untuk materi tertentu dan sesuai dengan situasi serta kondisinya. Kegunaan model dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Materi IPA tentang Bioteknologi dengan kompetensi Dasar (KD) Membuat salah satu produk bioteknologi konvensional yang ada di lingkungan sekitar merupakan salah satu materi yang diajarkan pada peserta didik kelas IX. Bioteknologi pada masa sekarang mempengaruhi hampir semua bidang kehidupan. Begitu sangat pentingnya bioteknologi tersebut sehingga harus menjadi bekal pengetahuan peserta didik dalam kehidupan nyata yang harus mempunyai kreativitas yang tinggi. Guru sebagai salah satu faktor pendukung kegiatan belajar mengajar memiliki sebuah otoritas dalam menjalankan dan mengelola kelas guna mewujudkan terciptanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan yaitu untuk melihat bagaimana kreativitas pada siswa. Dalam upaya tersebut, seorang guru harus mampu menguasai serta mengelola kelas dengan baik dan dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan keadaan siswa sebelum dan pada saat menerima pelajaran. Pembelajaran yang monoton tentunya akan berpengaruh terhadap semangat belajar dan prestasi belajar peserta didik. Aktivitas belajar itu tidak hanya berupa aktivitas fisik semata, akan tetapi juga melibatkan aktivitas mental dan emosional. Untuk aktivitas fisik, guru dapat dengan jelas mengamati pada tiap siswa, akan tetapi untuk aktifitas mental dan emosional tidak dapat diamati secara langsung oleh guru (Hiasa et al., 2020)

Guru dapat mengamati aktivitas belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran melalui gejala yang nampak dari adanya aktivitas mental dan emosional siswa tersebut. Seperti bertanya, menanggapi, menjawab pertanyaan guru, diskusi, memecahkan permasalahan, melaporkan hasil kerja, membuat rangkuman, dan sebagainya. Aktivitas- aktivitas tersebut terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya secara baik.

Menurut (Munandar & Utami, 2004), seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. kreativitas dapat ditinjau dari (3) hal, yaitu: (1) kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan ataupun menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide- ide baru dengan mengombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide- ide yang sudah ada; (2) kreativitas adalah suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam

pandangan; (3) kreativitas adalah suatu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaan yang dilakukan (Sakti et al., 2021)

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan.

Seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi, memiliki ciri- ciri tertentu. Menurut (Munandar, 2009) menyebutkan bahwa ciri- ciri kepribadian kreatif yang diharapkan, yaitu: (1) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, (2) sering mengajukan pertanyaan yang baik, (3) memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu masalah, (4) bebas dalam menyatakan pendapat, (5) mempunyai rasa keindahan yang dalam, (6) menonjol dalam salah satu bidang seni, (7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/ sudut pandang, (8) mempunyai rasa humor yang luas, (9) mempunyai daya imajinasi, (10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Sedangkan menurut (Asrori, 2009) mengungkapkan bahwa karakteristik kreativitas antara lain: (1) memiliki dorongan (drive) yang tinggi, (2) memiliki keterlibatan yang tinggi, (3) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (4) memiliki ketekunan yang tinggi, (5) cenderung tidak puas terhadap kemapanan, (6) penuh percaya diri, (7) memiliki kemandirian yang tinggi, (8) bebas dalam mengambil keputusan, (9) menerima diri sendiri, (10) senang humor, (11) memiliki intuisi yang tinggi, (12) cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks, (13) bersifat sensitiv.

Dalam menilai kreativitas seseorang maka dibutuhkan suatu indikator atau aspek kreativitas. Sejalan dengan paparan di atas ada 4 macam aspek pokok perilaku kreatif, yaitu:

- 1) *Elaboration* (memerinci), adalah kemampuan memotong, memerinci, mengembangkannya atau membubuhi ide atau produk
- 2) *Fluency* (kelancaran), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- 3) *Fleksibilitas* (keluwesan), adalah kemampuan memikirkan ide yang beragam untuk mencoba berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah
- 4) *Originality* (keaslian), adalah kemampuan untuk menghasilkan ide- ide yang luar biasa yang tidak umum.

Permasalahan yang terjadi dilapangan, pada kenyataannya kreatifitas peserta didik masih dirasakan sangat kurang dalam proses pembelajaran. Kondisi ini terjadi dikarenakan guru belum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model yang bervariasi dan sesuai dengan kompetensi dasar.

Dari hasil penelitian Heryani Fatmah dengan judul “kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bioteknologi dengan PJBL berbasis STEAM” terdapat peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bioteknologi dengan PJBL berbasis STEAM.

Pada penelitian ini, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *project based learning* untuk melihat bagaimana kreativitas siswa pada materi IPA tentang Bioteknologi. Dalam penerapan model pembelajaran ini siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan proyek pembuatan Bioteknologi serta lebih aktif dalam bekerja sama.

Model pembelajaran *project based learning* dilatarbelakangi oleh teori konstruktivistik yang menyediakan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, merupakan sebuah model yang mengatur proses pembelajaran melalui kegiatan proyek. Proyek adalah tugas kompleks yang didasarkan pada tantangan berupa pertanyaan maupun masalah, yang melibatkan peserta didik dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan melakukan penelitian, memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja pada waktu panjang yang telah ditentukan dan menghasilkan sebuah produk atau melakukan presentasi. Peserta didik dilibatkan untuk menyelesaikan permasalahan serta mengambil keputusan melalui berbagai kegiatan untuk memudahkan proses penyimpanan memori kognitif secara lebih permanen (Thomas, 2000)

Model pembelajaran *project based learning* harus sesuai dengan kurikulum, fokus pada masalah yang mengajak peserta didik untuk menghubungkan dengan konsep utama, melibatkan peserta didik untuk melakukan pengamatan yang konstruktivis, realistik, dan mandiri. Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Kreativitas Peserta Didik Kelas IX SMPN I Amarasi Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*”**

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah kreativitas peserta didik kelas IX SMPN I Amarasi pada materi bioteknologi menggunakan model pembelajaran *project based learning*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimanakah kreativitas peserta didik kelas IX SMPN I Amarasi pada materi bioteknologi menggunakan model pembelajaran *project based learning*?

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian dapat memberikan informasi kepada guru tentang model *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik dan diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam memilih model pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal.

#### **b. Bagi Peneliti**

Menambahkan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pelaksanaan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik.

### **E. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam karya ilmiah ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dijelaskan adalah sebagai berikut:

#### **a. Model *Project Based Learning***

*Project based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu hasil produk. *Project based learning* membantu siswa

mengembangkan berbagai kemampuan seperti intelektual, sosial, emosional, dan moral.

b. Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.