

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi. Berpikir kreatif merupakan hal yang penting yang perlu dimiliki oleh manusia, dengan berpikir kreatif seseorang dapat memiliki kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru, yaitu sesuatu yang berbeda dengan ide-ide yang dibuat oleh kebanyakan orang.¹ Kemampuan berpikir kreatif melibatkan sejumlah kegiatan ilmiah yang dimulai dengan definisi masalah yang mengarah pada pengumpulan informasi dan pemilihan konsep-konsep untuk menghasilkan pengetahuan baru melalui kombinasi konseptual yang kemudian diikuti dengan evaluasi dan pemantuan ide-ide. Pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikir kreatif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep atau materi dan proses berpikir kreatif dapat membentuk siswa yang analitis dan menguasai keterampilan memecahkan masalah yang baik dalam menangani masalah dalam sehari-hari.²

Berdasarkan data hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia belum menunjukkan hasil yang baik. Hasil Survey

¹Risky Ayu Candra,dkk, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project Based Learning,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 2 (2019): 2439, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/19562>.

²Muhammad Mahfud, “Kemampuan Berpikir Kreatif (*Creative Thinking Skill*) Pada Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading-Mind Mapping (Sr-Mm),” in *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, n.d., 445, <http://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/10597>.

Global Creativity Index (CGI) oleh Martin Posperity tahun 2015 menyatakan bahwa penguasaan kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Indonesia menempati peringkat 115 dengan *global creativity index* sebesar 0,037 dari 139 negara di dunia. Indonesia tertinggal dari Swedia yang berada pada posisi pertama dengan *global creativity index* sebesar 0.923. Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia rendah dalam tingkat internasional disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.³

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh PISA (*Programme For International Student Assessment*) 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara peserta skor rata-rata 379, skor tersebut berada di bawah rata-rata internasional yaitu 489. Hasil penelitian PISA tersebut dikaitkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa karena soal PISA merupakan soal kontekstual yang menuntut penalaran, argumentasi, dan kreativitas dalam menyelesaikannya.⁴ Sedangkan menurut TIMMS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) 2015 merilis bahwa Indonesia menempati peringkat ke-44 dari 49 negara dengan rata-rata skor sebesar 397 dan skor tersebut di bawah rata-rata internasional yaitu 500 hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di Indonesia belum optimal. Siswa membutuhkan kreatifitas yang tinggi dalam proses berpikir.⁵

³“Di Tingkat Global Kreativitas Indonesia Termasuk Paling Rendah Indeks Kreativitas Dunia”, databoks, 17 Agustus, 2015, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/>.

⁴ WHITE PAPER VOCATIONAL EDUCATION POLICY, “EVALUASI PISA 2018,” 02 (Jakarta, 2019).

⁵ Syamsul Hadi,dkk, “TIMSS INDONESIA (Trends In International Mathematics And Science Study),” in *Prosiding Seminar*

Saat ini dunia pendidikan sedang ditimpa oleh wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan Covid-19. Pemerintah membuat keputusan dengan memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah. Belajar dari rumah menjadi kejutan besar bagi produktivitas orang tua melainkan juga kehidupan sosial dan pembelajaran pada siswa. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada Satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Covid-19. Terkait dengan dampak pandemi Covid-19 ini, kegiatan belajar mengajar dengan cepat menyesuaikan dengan perubahan yang ada sehingga sistem pembelajaran diintegrasikan melalui jaringan internet. Salah satu usaha sebagai penyelesaian permasalahan yang dihadapi yaitu dengan menerapkan pembelajaran *online* (daring).⁶

Peneliti memilih MA Abadiyah sebagai tempat untuk melakukan penelitian karena kepala sekolah beserta guru pengampu menerima kegiatan penelitian, selain itu MA Abadiyah merupakan salah satu Madrasah Aliyah unggulan yang ada di desa Gabus. Banyak prestasi yang telah diraih oleh madrasah di berbagai perlombaan tingkat lokal, regional, nasional maupun internasional. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah MA Abadiyah Gabus, bahwa permasalahan yang selalu muncul ketika proses pembelajaran kelas daring Biologi berlangsung yaitu kurangnya ketertarikan

Nasional & Call For Paper (Tasikmalaya: Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi, 2019), 563.

⁶Dwi Wahyu Nuryati, dkk, "Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Masa Pandemi," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5, no. 2 (2020): 99, <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>.

dan respon siswa terhadap pembelajaran Biologi, siswa sulit untuk memahami konsep dan lebih cenderung menghafal, hal itu menyebabkan siswa kurang cakap mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan siswa kesulitan mengimplementasikan konsep-konsep yang dipelajari ke dalam suatu permasalahan. Keaktifan siswa dalam bertanya dan berpendapat juga masih rendah, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih hanya berfokus kepada guru saja. Suasana kelas pembelajaran daring yang tidak menyenangkan terkadang membuat siswa tertidur atau sengaja meninggalkan proses pembelajaran kelas daring. Selain dari peserta didik, permasalahan dalam proses pembelajaran daring juga berasal dari guru yang bersangkutan. Guru menyampaikan materi hanya berbantuan media video presentasi biasa yang dilakukan di grup WhatsApp.⁷

Melihat kondisi seperti itu, berdasarkan dari hasil beberapa riset yang telah dilakukan maka berpikir kreatif sangat penting untuk ditingkatkan serta dikembangkan untuk siswa di Indonesia agar mampu bersaing secara global. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif bagi individu memang perlu dikembangkan karena ini merupakan kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja dan sebagai penentu keunggulan suatu bangsa. Dengan demikian, harus ada inovasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Biologi, salah satunya yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran Biologi yang cocok digunakan pada masa pandemi Covid-19 yaitu dengan model pembelajaran *Project*

⁷ Hasil observasi peneliti pada MA Abadiyah Gabus Pati, tanggal 12 Oktober 2020

Based Learning menggunakan media *e-learning* berbasis Edmodo. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa melalui konsep yang dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.⁸ Model *Project Based Learning* menggunakan proses penyelidikan yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah dan menyediakan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara mandiri dalam menyusun pengetahuan mereka sendiri. Selain itu, model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang sistematis dengan melalui proses pencarian yang terstruktur dan membantu siswa dalam pengetahuan serta keterampilan yang membangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik dalam mendukung proses pengajaran dan pembelajaran.⁹

Siswa dapat memiliki pemahaman yang luas dengan menggunakan model *Project Based Learning* ini. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dan mendapat pengetahuan baru. Selanjutnya produk yang dibuat oleh siswa menunjukkan bahwa siswa telah paham pada materi yang diberikan.¹⁰ Model ini mempunyai pengaruh dan potensi terhadap proses berpikir siswa

⁸ Anonim, *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam BDR Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*, (Pusat Data Informasi Dan Teknologi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020),10.

⁹ RatnaVery Viana, dkk, "The Influence of Project Based Learning Based on Process Skill Approach to Student's Creative Thinking Skill," in *International Seminar on Science Education* (IOP Publisher, 2019), 2, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/123/1/012033>.

¹⁰ Lia Nur Amalia, dkk, "Keefektifan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Kstarian 2 Semarang Pada Materi Usaha Dan Energi," in *Prosiding Seminar Nasional*, 2019, <http://conference.upgris.ac.id/index.php/lpf/article/download/626/374>.

yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif siswa karena tiap tahapan dalam model *Project Based Learning* mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Sehingga, siswa termotivasi dalam belajar dan guru dapat menjadi fasilitator dalam model *Project Based Learning*.¹¹

Hasil pembahasan dari Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni mengenai meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui model *Project Based Learning* menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Karena model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media berupa proyek atau kegiatan dengan mengutamakan aktivitas dari siswa yaitu berupa kegiatan untuk mengeksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pemanfaatan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Melalui model *Project Based Learning* mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengetahui informasi yang lebih. Sehingga, siswa dapat menyampaikan suatu ide baru disertai dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan.¹²

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* secara daring tentunya dengan memanfaatkan teknologi yang menyediakan

¹¹Joko Siswanto,dkk. “Keefektifan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Kstarian 2 Semarang Pada Materi Usaha Dan Energi,” in *Prosiding Seminar Nasional*, 2019, <http://conference.upgris.ac.id/index.php/lpf/article/download/626/374>.

¹²Nur Faizah, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas IV C SD Negeri Cipinang Melayu 01 Kecamatan Makasar Jakarta Timur,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni*, n.d., 441, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v20i.115>.

tambahan dan mendukung materi pembelajaran bagi siswa yang dapat diakses secara *online*. Salah satu basis aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan untuk mendukung model pembelajaran *Project Based Learning* adalah aplikasi Edmodo. Pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kreatif sangat didukung oleh penggunaan aplikasi Edmodo. Edmodo adalah *social network* berbasis lingkungan sekolah. Edmodo dikembangkan oleh Nic Borg serta Jeff Ohara pada akhir 2008 yang berbasis *Learning Management System* (LMS). Edmodo memfasilitasi guru dan siswa untuk saling berkomunikasi dengan mudah dalam berbagai konten pendidikan, mengontrol proyek, tugas, serta mengatasi pemberitahuan setiap kegiatan. Edmodo dilengkapi dengan *quiz*, *assignment*, *poll*, dan *resources* berbentuk file maupun link untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran secara daring. Pengajar dapat membuat kelas virtual melalui Edmodo, sesuai dengan situasi pembelajaran di dalam kelas, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, serta pemberian nilai ketika diakhir pembelajaran.¹³ Edmodo juga menyediakan fasilitas bagi orang tua siswa supaya dapat memantau kegiatan anaknya di kelas Edmodo. Pembelajaran semakin efektif apabila memakai media pembelajaran daring sebagai sistem pembelajaran yang baru.¹⁴

¹³Agus Efendi, “*E-learning* Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK,” *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 1 (2017): 50, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16416>.

¹⁴Desi Puspita, “Pelatihan Pembuatan Aplikasi *E-learning* (Edmodo) Pada Guru SMPN 1 Pagar Alam,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 03, no. 01 (2020): 21, <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/ngabdimas/article/download/238/196>.

Hasil penelitian dari Jurnal Guru Dikmen dan Diksus mengenai keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran IPS dengan menggunakan Edmodo. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perkembangan interaksi di dalam kelompok belajar IPS menggunakan Edmodo dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa, hal tersebut dapat diamati bahwa tingkat berpikir *fluency* (lancar) paling banyak dari semua unsur berpikir kreatif siswa. Sedangkan unsur berpikir *original* (asli) serta *flexibility* (luwes) hampir sama.¹⁵

Penelitian tersebut dianggap relevan dengan judul penelitian karena Model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Edmodo ini memiliki potensi dalam proses berpikir siswa yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan permasalahan dari latar belakang diatas, maka peneliti terdorong untuk meneliti pengaruh **Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Media Edmodo Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MA Abadiyah Gabus Tahun Ajaran 2020/2021.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo di MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021?

¹⁵Dani Wardani, “Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Edmodo,” *Jurnal Guru Dan Diksus* 1, no. 1 (2018): 59, <https://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd/article/download/39/18>.

2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021 ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui seberapa baik penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo di MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui seberapa baik kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MA Abadiyah Gabus tahun ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang bisa diambil, baik secara teoritis maupun secara praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi pada materi sistem pertahanan tubuh serta dapat memberikan khasanah keilmuan yang berkaitan tentang model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa. Selain itu, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan cakrawala berfikir bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas atau mutu output madrasah.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran lebih menarik, dan dapat menambah khasanah keilmuan baru karena guru termotivasi untuk menciptakan pendekatan pendekatan baru agar proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal sesuai yang diharapkan.

c. Bagi peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Edmodo diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik, serta dapat memberikan pengalaman belajar dan membuat siswa tidak jenuh dalam pembelajaran biologi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Berikut adalah sistematika penulisan proposal skripsi yang akan penulis susun:

1. Bagian isi

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari tiga bab, antara bab 1 dengan bab lain saling berubungan karena merupakan satu

kesatuan yang utuh, ketiga bab itu adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan alasan dan motivasi penelitian, selanjutnya pokok masalah sebagai inti masalah, kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian untuk mengetahui urgensi penelitian

BAB II : Kajian Pustaka

Bab kedua berisi tentang kajian pustaka yang mencakup telaah pustaka yang diperlukan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan untuk mengetahui posisi dari penelitian ini. Dilanjutkan dengan kerangka berpikir yang membahas teori yang digunakan dalam penelitian ini dan yang terakhir pertanyaan penelitian (hipotesis) sebagai hasil dugaan sementara.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ketiga berisi mengenai metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab keempat, berisi mengenai hasil pembahasan data penelitian. Pada bab ini peneliti memfokuskan hasil penelitian terhadap data yang sudah didaotkan dan melakukan analisis data hasil penelitian berdasarkan informasi yang didapatkan

BAB V : Penutup

Bab kelima, merupakan akhir pembahasan pada skripsi ini, disampaikan kesimpulan dan saran-saran.

