

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Inovasi pembelajaran menjadi tuntutan pada abad 21 dalam meningkatkan kualitas lulusan, yang memiliki berbagai kompetensi sehingga menjadikan lulusan yang mampu bersaing di tingkat internasional. Kompetensi yang dipandang sangat pentingnya dalam optimalisasi Pendidikan adalah kompetensi 4C *Critical Thinking and Problem Solving, communication, Collaboration, Creativity and Inovation*. Satu diantara keempat kompetensi 4C yaitu *Creativity and Inovation* merupakan kompetensi yang sangat krusial dalam dunia pendidikan untuk mempersiapkan menghadapi tantangan global (Fachruddin, 2019). Menurut (Rasam et al. 2018) dalam proses pembelajaran kreativitas juga memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, karena siswa yang kreatif tidak takut menghadapi dan menyelesaikan masalah yang bervariasi serta siswa juga dapat memecahkan masalah dengan kreativitas yang dimiliki (Nurhabibah & Wilda Susanti, 2022). (Wijayanti 2021) Kreativitas yang dimiliki siswa dapat memprediksi prestasi yang di peroleh siswa disekolah (Amrullah et al. 2018) dan menunjang keberhasilan dalam dunia pendidikan (Huda, 2020). Seseorang dapat membuka lapangan pekerjaan untuk dirinya sendiri dan orang lain adalah seseorang yang memiliki kreativitas dalam dirinya (Sitepu, 2019).

Menurut Laporan hasil Global Innovation Index secara khusus untuk ASEAN Negara Singapura Memperoleh peringkat ke -1 dengan memperoleh skor 58,37 dan berhasil memasuki 10 besar dunia (Wirba, 2022). Melalui hasil survei kreativitas yang diperoleh dengan menggunakan indikator kuisioner yang meliputi beberapa hal salah satunya adalah keluaran kreativitas sebagai salah satu bagian dari kompetensi abad 21 (Yılmaz, 2021). Kreativitas di singapura berdiri dengan baik kesetaraan dan kualitas pendidikan dan kinerja siswa karena singapura lebih

memperhatikan pendidikan pada tes standar kreativitas dari sistem pendidikan (Pllana 2019) . Kementrian Pendidikan (MOE) Singapura telah memperkenalkan program terpadu (IP) untuk mendorong fleksibilitas dan inovasi di sekolah, IP merupakan inovasi kurikulum, yang melibatkan integrasi kompleks dari semua elemen untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan khusus. IP merupakan upaya berani untuk menyalurkan keragaman dalam sistem pendidikan, kurikulum IP terdiri atas beberapa 3 level yang meliputi level 1 modul dasar, level 2 model peminatan berbasis minat, level 3 model pembelajaran mandiri (Kaur & Leong, 2021). Tak hanya itu, Negara Singapura juga memiliki beberapa produk inovasi berbasis proyek yang dihasilkan oleh siswa melalui pembelajaran yang akhirnya dimanfaatkan oleh masyarakat luas (Yau & Ong, 2008). Level kurikulum IP yang di teapkan di Singapura memiliki kesamaan dengan kurikulum merdeka yang baru-baru ini di implementasi di Indonesia yaitu pada bagian konsep belajar mandiri (D. Bunglai, 2015). Satu di antara teknik pembelajaran inovatif yang mendukung *studen center learning* adalah model pembelajaran berbasis proyek (Rios n.d., 2010).

Berbeda halnya di Indonesia menurut Laporan hasil evaluasi indeks perbandingan inovasi dan karya kreatif oleh Global Innovation Index (GII) menginformasikan pada tahun 2019, menunjukkan hasil yang kurang memuaskan bagi Indonesia (Suaedah et al. 2022). Hal ini ditunjukkan bahwa Indoneisa menduduki peringkat ke -85 dari 126 negara dengan memperoleh skor 29,7 (SI & Satrya 2020). Dan jika dilihat secara khusus di ASEAN Indonesia menduduki peringkat ke-2 terbawah setelah Kamboja dan (Wirba, 2022). Pada tahun 2021 *Global Creativity Index* juga melaporkan hasil yang kurang memuaskan bagi Indonesia dimana hasil yang di peroleh membuktikan bahwa kreativitas siswa Indonesia berada dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara lain. terbukti melalui peringkat yang diperoleh negara Indonesia yaitu Indonesia menduduki peringkat ke 87 dari 132 Negara (Latifah wt al, 2022; Arsawan et al, 2022).

Permasalahan yang sama terkait dengan kreativitas juga ditemukan di sekolah SMAN 71 Jakarta, dimana saat proses aktivitas pembelajaran siswa cenderung kurang mampu dalam mengkomunikasikan gagasan, ide, dan tanggapan dalam menangani problem yang ada didalam kelas (Nasius, 2019). Kemudian menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kimia SMAN 71 Jakarta menyatakan bahwa kreativitas siswa SMAN 71 Jakarta masih harus ditingkatkan lagi, dan terbukti saat peneliti menjalankan program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) lebih kurangnya 3 bulan, peneliti melihat siswa SMAN 71 sudah memiliki kreativitas namun harus di tingkatkan lagi, selain itu guru SMAN 71 Jakarta juga menyatakan bahwa peserta didik cenderung menyukai hal – hal yang instan, Karena lebih praktis dan cepat, serta siswa seringkali menggunakan handpone saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga membuat siswa tidak melatih diri untuk berfikir dan mengembangkan ide-ide yang dimiliki.

Sekolah SMAN 71 Jakarta merupakan satu diantara sekolah penggerak yang memakai kurikulum merdeka. dimana kurikulum merdeka identik dengan karakter Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan pada siswa untuk melakukan sebuah inovasi sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar melalui minat serta bakat yang dimiliki sehingga siswa lebih mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Kreativitas merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sebuah inovasi (Fakhriyani 2016). Sementara itu kreativitas terbagi atas empat dimensi yaitu dimensi *Press*, *Procces*, *Person*, dan *Product* (Kiernan, Davidson, & Oades 2020). Dimensi kreativitas produk dapat digambarkan pada kemampuan seorang individu dalam menciptakan sesuatu hal yang baru. Adapun beberapa indikator kreativitas menurut (Dinia, 2018) yaitu bersifat baru, unik, berguna, positif, bersifat heuristic, yang menunjukkan adanya perbedaan dan belum

pernah dilakukan, adapun menurut Inayah (2021) metode yang selama ini digunakan untuk menilai kreativitas seseorang adalah melalui pendekatan analitik objek dalam produk kreativitas, refleksi subjektif, inventori kepribadian, inventori biografi, dan tes kreativitas. Semua pendekatan tersebut termasuk ke dalam dimensi *person* seseorang individu, Sedangkan menurut Sukanta (2018) adapun cara mengukur kreativitas siswa melalui dimensi *person* yang digunakan sebagai tolak ukur dalam mengukur kreativitas siswa, (Handayani, Hartoyo, & Ijuddin 2019) juga berpendapat bahwa untuk mengukur kreativitas siswa dapat menggunakan dimensi *Procces* yang berupa tes soal *open ended*.

Sementara itu kreativitas siswa tidak dapat diukur dari satu dimensi saja karena, siswa yang dapat di katakan memiliki kreativitas merupakan siswa yang memiliki ke empat dimensi kreativitas yaitu *Press, Procces, Person, dan Product* (Abdul & Uloli 2020). Adapun alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan mengaplikasikan metode, model, penerapan media pembelajaran, strategi pembelajaran yang berfokus kepada siswa secara langsung di dalam proses belajar (Dewi 2019). Adapun teknik pembelajaran inovatif yang mendukung *student center learning* yang dapat memperbaiki kreativitas siswa adalah teknik pembelajaran berbasis proyek, dimana teknik pembelajaran berbasis proyek memiliki 3 keunggulan yaitu memfasilitas pelatihan kompetensi teknis pribadi dan kontekstual, masalah nyata di bidang profesional ditangani, dan pembelajaran kolaborasi yang difasilitasi melalui integritas pengajaran dan penelitian (Rios, 2010). Sunardi & Dwi (2015) juga berpendapat mengenai keunggulan yang dimiliki pembelajaran berbasis proyek yaitu dapat membantu siswa dalam mengambil keputusan dan kerangka kerja, mendesain proses untuk memperoleh hasil, membimbing peserta didik untuk bertanggung jawab dan mengolah informasi, dengan hasil akhir yang diharapkan siswa dapat menghasilkan sebuah produk nyata. Tak hanya memiliki keunggulan teknik pembelajaran inovatif berbasis proyek, pembelajaran berbasis proyek mempunyai kelemahan diantaranya yaitu : butuh waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan pojek, membutuhkan

biaya tinggi, banyaknya perlengkapan yang harus dipersiapkan, kesulitan mencari referensi dan siswa kurang aktif dalam kerja kelompok (Afriana 2015).

Pemanfaatan kearifan lokal atau *local wisdom* dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kelemahan dari model pembelajaran inovatif berbasis proyek yang cenderung membutuhkan biaya mahal dan banyak (Sholekah, 2020) pembelajaran inovatif berbasis proyek kearifan lokal berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan produk (Retnowati et al, 2019). Penelitian terkait pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan kearifan lokal dilakukan oleh beberapa peneliti kimia menunjukkan hasil yang signifikan pada prestasi belajar, sehingga membuat peserta didik tidak mengembangkan ide-ide yang dimiliki untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya melalui materi- materi kimia yang diajarkan guru. kearifan lokal yang terdiri dari seni pertunjukan, tradisi dan ekspresi lisan, adat istiadat, pengetahuan alam, kerajinan, dan perayaan (Data & Pendidikan, 2021). Kearifan lokal ini belum dimaksimalkan sebagai pengganti saran dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian juga menunjukkan implementasi Pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Khumaeroh & Sumarni 2020; Lapase 2021). Salah satu prestasi belajar yang dapat ditingkatkan dengan implementasi pembelajaran inovatif berbasis proyek adalah kemampuan kreativitas siswa (Baidowi et al, 2015; Khumaeroh & Sumarni 2020; Rati et al, 2017). Maka seharusnya digunakan sebagai referensi bagi tenaga kependidikan untuk mempertimbangkan teknik pembelajaran inovatif berbasis proyek untuk dimanfaatkan dalam menangani permasalahan di dunia pendidikan serta mampu memenuhi kebutuhan lulusan yang kreatif. Di Indonesia implementasi pembelajaran berbasis proyek belum dimaksimalkan hal ini terbukti dari hasil pencarian hasil penelitian di google scholar secara random, ada beberapa sekolah yang belum mengimplementasikan model pembelajaran inovatif berbasis proyek.

Maka berdasarkan dengan latar belakang peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul : ‘‘Analisis Kreativitas Siswa Yang Dibelajarkan Melalui Implementasi Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek *Local Wisdom*’’

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Kreativitas yang difokuskan pada dimensi *product*
2. Materi asam basa hanya dibatasi pada sifat asam basa dan reaksi asam basa
3. Model pembelajaran inovatif berbasis proyek
4. Kearifan lokal yang ada di Jakarta
5. Siswa yang diteliti adalah siswa SMAN 71 Jakarta

1.3 Rumusan masalah

Ditarik dari latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas, berdasarkan 4 dimensi kreativitas siswa yang dibelajarkan melalui implementasi pembelajaran inovatif berbasis *local wisdom* pada materi asam basa di SMAN 71 Jakarta
2. Apakah masing-masing dimensi kreativitas berpengaruh terhadap kreativitas siswa SMA Negeri 71 Jakarta pada materi asam basa

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kreativitas, berdasarkan 4 dimensi kreativitas siswa yang dibelajarkan melalui implementasi pembelajaran inovatif berbasis *local wisdom* pada materi asam basa di SMAN 71 Jakarta.
2. Untuk mengetahui Apakah masing-masing dimensi kreativitas berpengaruh terhadap kreativitas siswa SMA Negeri 71 Jakarta pada materi asam basa

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian telah disusun oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi peneliti lain
 - a. Menjadikan pengimplementasian pembelajaran inovatif berbasis proyek *local wisdom* sebagai sumber informasi dan referensi penelitian selanjutnya agar lebih berkembang dalam materi – materi lainnya untuk meningkatkan kualitas siswa.
2. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian dapat memberi informasi kepada guru tentang pengimplementasi pembelajaran inovatif berbasis proyek *local wisdom* terhadap kreativitas belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian dijadikan sebagai bahan penentuan teknik pembelajaran agar mencapai hasil yang tepat.
3. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi kimia dan proyek asam basa.
 - b. Memperbaiki komunikasi antara guru dan siswa
 - c. Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas dalam belajar kimia