

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah menerapkan model pembelajaran *era new normal* yang dalam hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas belajar siswa, yang mana dulu pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka dan kini dilakukan dengan cara daring, sehingga membuat siswa malas belajar dan kreativitas yang dimilikinya menurun. Pada usia remaja inilah seorang siswa akan mencari jati dirinya, keingin-tahuan menjadi sangat kuat dan hal inilah yang menjadi dasar berkemampuan (*Competence*). Namun, pelaksanaan sistem pembelajaran pada satuan pendidikan mengalami perubahan bentuk operasional yang digeneralisasikan melalui kebijakan pembelajaran dan mengikuti kebijakan sosial yaitu intruksi *sosial distancing* hingga berujung himbauan *lockdown*. *Sosial distancing* memberi pembatasan ruang dan waktu terhadap semua kegiatan rutin dalam sistem pembelajaran pada semua jenjang dari paud, TK, SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran yang seharusnya dilakukan dengan tatap muka secara langsung, kini dilakukan dengan kelas online yaitu menggunakan media sosial ataupun aplikasi belajar tertentu seperti, zoom, whatsapp, classroom dan sebagainya. Namun dalam pemberian penjelasan pembelajaran secara online itu tidak efektif, karena banyak kendala yang terjadi seperti halnya jaringan yang kurang bagus, siswa tidak mempunyai Hp, orang tua tidak ada biaya uang untuk pembelian kuota internet. Hal inilah yang menjadikan perkembangan siswa menjadi terhambat terlebih bagi kelas VII yang merupakan peserta didik baru yang baru mengenal pendidikan dijenjang SMP dan guru juga belum mengenal perilaku kepribadian masing-masing siswa sehingga guru sulit untuk memberikan assesment yang tepat untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa, dan kini pembelajaran sudah dilakukan secara normal akan tetapi harus mematuhi protokol kesehatan yang ketat.

Pemberian pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan karena dengan itu siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran yang sebelumnya

dilakukan secara daring dan menggunakan K13 (kurikulum 2013) yang membuat siswa menjadi jenuh sehingga perkembangan kreativitas siswa terhambat, kegunaan pembelajaran yang kreatif itu juga mampu membuat siswa mencoba hal-hal baru, menjadi lebih kreatif aktif dan inovatif selain itu rasa keingin tahun mereka menjadi semakin besar dan mereka tidak segan untuk bertanya dan mencari hal-hal baru untuk perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa, mereka mampu mengembangkan kreativitas belajar sehingga siswa mampu memilih karir untuk kedepannya dan mampu bersaing di era gempuran yang serba digital seperti saat ini. Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan dan potensi kreativitas yang berbeda-beda dalam dirinya, tergantung pada masing-masing individu tersebut bagaimana cara untuk mengembangkan dan mengolah potensi yang dimilikinya.

Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Dengan kreativitas yang dimiliki, seseorang mampu menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru melalui, ide, gagasan dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan karya baru yang berbeda dengan yang lain. Menurut Munandar (2014), kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dengan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas dan berpikir. Menurut (Setiawan, Wardani and Permana, 2020) dalam Munandar (2009), sebagaimana kreativitas dirumuskan dalam dimensi pribadi (*person*), proses (*process*), dorongan (*press*), dan produk (*product*).

Setiap individu memiliki tingkat kemampuan dan kreativitas yang berbeda. Sejak lahir manusia sudah memiliki kemampuan dan kreativitas dan tidak seorangpun yang tidak memilikinya. Namun yang terjadi banyak orang yang tidak menyadari akan hal tersebut dan tidak tahu bagaimana cara untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki. Hal ini yang sering menjadi pemicu masalah dalam dunia pendidikan khususnya bagi siswa. Oleh karena itu guru harus memiliki cara dan berusaha untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan untuk kreatif, aktif, bertanggung jawab dan

percaya diri. Untuk mengembangkan hal tersebut guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang nyaman dan situasi belajar banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat dan memecahkan masalah-masalah melalui ide siswa itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh Natty et al. (2019) di SD Negeri Gendongan 02 Salatiga, guru dalam penyampaian pembelajaran tematik kepada siswa belum menggunakan metode dan media yang tepat, penerapan metode pembelajaran belum efektif atau konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran tematik masih terlalu informatif, dibawah dominasi guru (pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered*). Dalam hal ini guru memberikan penjelasan kepada siswanya hanya dalam satu arah sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh gurunya dan siswa tidak tertarik untuk memperhatikan karena penjelasan yang disampaikan terlalu monoton.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru MI Muhammadiyah 24 Panemon yaitu ibu Yuli beliau mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang memiliki tingkat kreativitas belajar yang rendah, dilihat dari beberapa perilaku siswa yang dalam mengikuti pembelajaran masih berpacu atau mengandalkan jawaban dari teman sebangkunya. Misalnya seperti menghiraukan penjelasan guru, ditanya guru tanpa menjawab saat pembelajaran dan berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru SMPM 06 Sugiharas yaitu bapak Fauzan Mahfud selaku waka kesiswaan, beliau mengatakan bahwa saat ini sekolah sudah menerapkan pembelajaran yang ditetapkan oleh pemerintah yaitu dengan berpedoman Kurikulum 2013, dengan menggunakan kurikulum 2013 ini kurang efektif karena dalam penyampain model pembelajaran sama, hal ini membuat siswa malas dan tidak mau mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya, sehingga siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk menuangkan ide dan pendapatnya. Terlebih untuk siswa kelas VII yang harus melakukan adaptasi dengan lingkungan barunya, dan juga setelah terjadinya pembelajaran secara daring atau online sehingga mereka merasa terbebani dengan pembelajaran yang dalam penyampaiannya terlalu monoton dan

itu membuat siswa menjadi semakin malas sehingga kreativitas belajar dan kemampuan mereka menjadi terhambat dan susah untuk dikembangkan. Karena, keadaan siswa kelas VII sangat memprihatinkan pasalnya hampir semua siswa ketika jam pelajaran banyak siswa yang belum bisa menyelesaikan soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan perilaku siswa yang tidak memperhatikan, serta banyak siswa yang bermain sendiri saat guru menjelaskan materi.

Kasus serupa tidak hanya terjadi di SMPM 06 Sugihwaras melainkan banyak sekolah-sekolah lain yang ada di Indonesia juga mengalami penurunan kreativitas belajar pada siswa, hal ini dikatakan oleh Totok Suprayitno pada bincangan daring “kemitraan untuk pembelajaran” yang diunggah di web kemdikbud pada 13 Mei 2020, ia mengatakan bahwa diwilayah Jawa Timur, Nusa Tenggara Timur (NTT), Nusa Tenggara Barat (NTB), dan Kalimantan Utara mengalami penurunan kreativitas belajar pada siswa. Di Nusa Tenggara Timur (NTT) tingkat Kreativitas belajar hanya 22%.

Permasalahan yang dihadapi sekarang ini guru di SMPM 06 Sugihwaras mengaku kesulitan untuk mengatasinya, salah satu penyebab kesulitannya yaitu, keterbatasan guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang dimana guru BK tersebut merupakan guru mata pelajaran dan bukan guru BK asli, sehingga guru tersebut tidak paham mengenai pendekatan-pendekatan dan teknik-teknik apa saja yang harus diterapkan untuk siswa. Selain itu beliau juga bingung untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan bagaimana cara agar kreativitas siswa bisa berkembang dan siswa juga tidak jenuh saat proses pembelajaran dilaksanakan, serta siswa mampu berfikir secara kritis, mengemukakan pendapat atau argumen saat proses pembelajaran dikelas.

Beberapa permasalahan turunya kreativitas belajar yang ada pada diri siswa dan juga sudah terjadi pada tingkat pendidikan di Indonesia yang dilihat dari beberapa fenomena umum yang sudah terjadi maka peneliti memilih judul upaya peningkatan kreativitas belajar siswa menggunakan pendekatan *project based learning* (PjBL) melalui layanan bimbingan klasikal dan penelitian ini dilaksanakan di SMPM 06 Sugihwaras kelas VII (Tujuh). Dengan tujuan untuk

menegetahui sebagaimana keefektifan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *project based learning* (PjBL) dalam layanan bimbingan klasikal

Menurut Rasimin et al., (2021) dalam Nata & Sujana (2020) *project based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Menurut Sutrisna et al., (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Nugraha, Kristin and Anugraheni, (2018) yang mengungkapkan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dimana siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka secara mandiri dengan menciptakan proyek/kegiatan belajar secara berkelompok, agar dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan berfikir kritis agar mereka bisa saling beradu argumen dan saling diskusi satu dengan yang lain sehingga siswa bisa mengembangkan pendapat yang ada pada diri mereka.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mewajibkan siswa untuk belajar dan menghasilkan sebuah karya, oleh karena itu model ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah dan meningkatkan kerjasama dalam kerja kelompok. Karakteristik dari pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Sutrisna, Sujana and Ganing, 2020).

Project Based Learning bertujuan untuk meningkatkan kempuan peserta didik dalam pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajran serta membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan suatu permasalahan atau proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata. Menurut Trianto, manfaat *Project based learning* yaitu, dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa dan menjadi pebelajar yang mandiri. *Project Based*

Learning merupakan model pembelajaran dimana siswa diminta untuk membentuk kelompok. Kemudian guru memberi penjelasan materi dan guru juga meminta siswa agar membuat suatu proyek agar siswa mampu memecahkan suatu permasalahan. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *project based learning* ini mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan cara berpikir yang kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan mengenai problem dan isu-isu nyata yang dihadapinya dan dengan cara melakukan wawancara dan observasi kita bisa mengetahui kreativitas belajar siswa.

Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu kegiatan pengajaran (Mahaly, 2021). Bimbingan Klasikal merupakan suatu bimbingan yang digunakan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan, meliputi : informasi pendidikan, pekerjaan, personal, dan sosial dilaksanakan dalam bentuk pengajaran yang sistematis dalam suatu ruang kelas yang berisi antara 20-25 siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman diri dari orang lain serta perubahan sikap dengan menggunakan berbagai media dan dinamika kelompok. Menurut Wijati (2017) menyatakan bahwa Bimbingan klasikal adalah suatu kelompok yang memiliki suatu aktivitas yang menyajikan informasi atau pengalaman-pengalaman melalui suatu perencanaan dan pengorganisasian kelompok.

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik atau konseli dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan dikelas dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan peserta didik atau konseli. Kegiatan layanan bimbingan klasikal bertujuan untuk membantu peserta didik atau konseli agar dapat mencapai kemandirian dalam kehidupannya, perkembangan yang utuh dan optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir, serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, menarik dan tidak membuat siswa menjadi jenuh agar dalam proses pembelajaran seperti halnya membuat kelompok dalam kelas sehingga siswa mampu berargumen dan bertukar pendapat sehingga siswa mampu

mengembangkan ide kreatif yang dimiliki oleh siswa itu sendiri, dan guru bisa melakukan pembenahan pembelajaran di kelas dengan memberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yaitu proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan proyek dan pada model pembelajaran pendekatan ini lebih mengembangkan keterampilan, kreativitas sehingga menghasilkan suatu produk. Model ini juga memberikan banyak peluang untuk siswa membuat keputusan dalam memilih topik, serta siswa mampu menuangkan ide gagasan yang ada dalam diri siswa.

Dengan adanya data yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, dilihat dari fenomena yang ada di lapangan dan fenomena umum yang ada di Indonesia maka peneliti mengangkat judul “UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) DALAM PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL SISWA KELAS VII DI SMPM 06 SUGIHWARAS”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Bagaimanakah kreativitas siswa kelas VII SMPM 06 Sugihwaras melalui pendekatan *Project Based Learning* dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal?. Secara spesifik permasalahan pokok tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana keefektifan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam layanan bimbingan klasikal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Untuk mengetahui sebagaimana keefektifan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *project based learning* (PjBL) dalam layanan bimbingan klasikal.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini merupakan sumbangan pengetahuan baru, khususnya dalam dunia pendidikan dan juga dalam bimbingan dan konseling terkait penerapan *Project Based Learning* dengan menggunakan pendekatan layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji tentang bimbingan klasikal dengan subjek, media, jenis metode, maupun tempat penelitian yang berbeda.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi guru BK

Hasil penelitian ini juga dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dan guru mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan pendekatan PjBL.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, menumbuhkan semangat belajar baru, dan memberikan variasi model pembelajaran kepada siswa agar tidak jenuh. Di sisi lain diharapkan dapat memberikan masukan yang baik terhadap parasiswa mengenai manfaat, pengetahuan, dan bimbingan bagi pengolahan diri siswa terkait kreativitas belajar siswa melalui layanan bimbingan klasikal.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat dan memberikan nuansa baru bagi suasana sekolah.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan model PjBL dalam layanan bimbingan klasikal dan Sebagai referensi bagi penulis yang akan melakukan penelitian.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam hal ini penulis membatasi penelitian ini agar peneliti lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan diantaranya adalah: Batasan ilmu. Penelitian ini hanya membahas tentang kreativitas belajar siswa, pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dan layanan bimbingan klasikal. Objek dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPM 06 Sugihwaras. Batasan wilayah dan waktu penelitian ini di SMPM 06 Sugihwaras semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Asumsi

Asumsi merupakan suatu gambaran sangkaan, pikiran satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Arikunto (2013) berpendapat, bahwa anggapan dasar atau asumsi ialah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan harus dirumuskan secara jelas.

Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan dan potensi kreativitas yang berbeda-beda dalam dirinya, tergantung pada masing-masing individu tersebut bagaimana cara untuk mengembangkan dan mengolah potensi yang dimilikinya. Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Dengan kreativitas yang dimiliki, seseorang mampu menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru melalui, ide, gagasan dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan karya baru yang berbeda dengan yang lain.

Kemampuan kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan *project based learning* (PjBL). *Project Based Learning*



UNUGIRI