

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting pada era globalisasi seperti yang terjadi saat ini dimana teknologi dan informasi berkembang dengan pesat “(Khalik dan Syafri, 2023)”. Hal ini menjadikan para pendidik dan peserta didik juga harus berusaha mengimbangi kemajuan pendidikan. Pendidikan saat ini berkaitan erat dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan kemajuan peradaban suatu bangsa melalui pendidikan terjadi transfer pengetahuan yang akan meningkatkan *hard dan soft skill* peserta didik (Nikmah dan Putri, 2020). Dengan mengedepankan karakteristik bangsa yang baik dengan karakter inovatif, kreatif, terampil, disiplin, kerja keras dan lain-lain. Berpikir kreatif bagian yang penting karena akan menjadikan seseorang mampu meluapkan potensi dalam dirinya sehingga dapat menanggapi berbagai permasalahan yang di alami dalam kehidupannya.

Tingkat kreativitas mahasiswa dalam pengajaran di bidang *technopreneurship* tercermin dalam sejauh mana interaktifnya mahasiswa selama pembelajaran dan sejauh mana mereka mampu memberikan contoh solusi yang terkait dengan materi kuliah (Dhani, Rahayu, 2022). Berpikir kreatif peserta didik terhambat pekungannya jika tidak diberikan stimulus yang memberikan motivasi/keinginan kuat yang besar untuk memecahkan permasalahan.

Salah satu sumber daya yang harus dimiliki mahasiswa untuk mencapai hasil belajar adalah kreatifitas (Satiadarma, 2003). Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah atau untuk menemukan hubungan baru antara elemen yang sudah ada (Munandar, 2009). Kreativitas siswa tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru; mereka juga dapat menggabungkan gagasan dan ide mereka untuk membuat sesuatu yang berbeda atau baru. Tindakan atau tindakan kreatif seseorang dapat menunjukkan seberapa kreatif mereka.

Salah satu faktor penghambat berpikir kreatif siswa adalah fokusnya terhadap jawaban data atau konsep yang ada di buku teks, serta pendapat orang lain sehingga menghambat berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengetahui apa yang dipikirkannya.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk menganalisis informasi baru dan mengkombinasikan ide-ide atau gagasan unik dalam rangka menyelesaikan masalah (Qomariyah, Subekti, 2021). Ini adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide segar, solusi inovatif, serta pendekatan baru dalam menghadapi tantangan. Proses berpikir kreatif ditandai dengan fleksibilitas dan keterbukaan terhadap berbagai kemungkinan. Dalam hal ini, kita dapat mengeksplorasi masalah dari berbagai perspektif dan menemukan solusi yang tidak konvensional.

Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan secara langsung guna

menciptakan konsep atau gagasan yang baru dan orisinal. Proses ini sering melibatkan brainstorming, menghubungkan pemikiran yang berbeda, dan menciptakan sesuatu yang baru serta kreatif maupun solutif.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan yang signifikan tidak hanya dalam seni dan desain, tetapi juga di berbagai sektor seperti bisnis, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Dalam konteks yang terbatas yakni kompleks dan dinamis, kemampuan ini dapat membantu individu mengatasi tantangan serta menemukan solusi yang inovatif. Dengan demikian, berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang paling berharga dan berdampak di era modern saat ini.

Di era modern ini Indonesia pesatnya perkembangan penggunaan teknologi dalam bidang usaha dalam 5 tahun kebelakang maraknya muncul aplikasi dan perusahaan-perusahaan rintisan yang menggunakan karakter-karakter lucu, warna-warna yang cerah dan ikon-ikon untuk memikat konsumen. *Technopreneurship* mulai berkembang pesat di kalangan mahasiswa semenjak terdampak wabah Covid-19. Pengupayaan peningkatan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah *Technopreneurship* dapat menggunakan model pembelajaran, salah satunya yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

PBL disebut juga sering dikenal dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang pusatnya kepada peserta didik yang diberikan permasalahan dari kehidupan nyata pada proses pembelajaran.

Problem Based Learning adalah situasi lingkungan belajar di mana pembelajaran bersifat problematis yang mendorong pembelajaran. Anak-anak belajar bahwa mereka membutuhkan informasi atau keterampilan untuk

menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini memerlukan pengetahuan bagaimana menerima informasi dan bagaimana menggunakan pemikiran kritis serta keterampilan memecahkan masalah.

”Maka ingin mengetahui pengaruh Model pembelajaran problem base learning terhadap kemampuan berfikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah *technopreneurship*”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan informasi latar belakang yang telah disajikan pernyataan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Base Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah *Technopreneurship*?

#### **C. Tujuan Masalah**

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui Model pembelajaran *Problem Base Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah *technopreneurship*.

#### **D. Batasan Masalah**

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning.
2. Kelas yang digunakan adalah kelas Technopreneurship.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Praktis**

Diharapkan agar kualitas pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro dapat ditingkatkan supaya mahasiswa berperan aktif dan berpikir kreatif dalam pembelajaran yang menerapkan Problem Based Learning di dalam kegiatan belajar mengajar kelas Technopreneurship.

### **2. Manfaat Teoritis**

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi yang positif untuk dunia pendidikan. Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk meningkatkan cara berpikir kreatif dalam mata kuliah Technopreneurship. Semua capaian yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan berharga untuk penelitian serupa di masa mendatang.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Problem Based Learning**

Problem Based Learning adalah sebuah model pembelajaran yang menghadirkan masalah kontekstual yang mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok dalam rangka menyelesaikan tantangan dari situasi nyata. Pendekatan ini juga mengaitkan siswa dengan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk

mengembangkan cara belajar sendiri dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Kemendikbud, 2014).

Pembelajaran berbasis masalah dapat dimanfaatkan untuk mendorong siswa dalam mengenali serta mempelajari konsep dan prinsip yang diperlukan agar mereka dapat mengambil pelajaran dari masalah yang dihadapi. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengembangkan keterampilan, berkomunikasi, dan mengintegrasikan informasi (Duch et al., 2001).

## **2. Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, solusi inovatif, dan pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah. Proses berpikir ini bersifat fleksibel dan menerima berbagai kemungkinan baru. Dalam hal ini, kita dapat menganalisis masalah dari berbagai perspektif atau sudut pandang yang berbeda dan menemukan solusi yang unik.

Berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisa suatu informasi yang baru, serta menggabungkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Qomariyah, Subekti, 2021). Berpikir kreatif bisa diketahui pada seseorang dari bagaimana cara seseorang mengumpulkan suatu data, serta memberikan timbal balik pada penyelesaian masalah yang bervariasi.

### 3. Technopreneurship

Secara fundamental, seorang technopreneur memiliki pola pikir dan karakteristik yang mirip dengan seorang entrepreneur. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk memanfaatkan dan mengintegrasikan semua sumber daya, seperti tenaga kerja, modal, dan teknologi, guna memaksimalkan keuntungan. Namun, technopreneurship lebih fokus pada penerapan teknologi dalam operasional bisnis, terutama dalam hal pengembangan inovasi dan produk baru (Kosasih, Ahmad, S Laricha, dan Utama, 2016).

### 4. Thrif

Kata “*thrift*” dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi “hemat” di bahasa Indonesia. Semua jenis barang bekas atau barang bekas, baik yang diimpor atau dari dalam negeri, disebut “*thrifting*” dan “*thrift shop*” juga semakin populer di saat yang bersamaan, terutama di kalangan individu yang senang berbelanja. Hal-hal yang berbeda ini biasanya akan dijual dengan biaya yang wajar maupun tidak wajar, bahkan secara signifikan biaya barang serupa dalam kondisi baru, tergantung pada seberapa baik kondisi barang mereka digunakan.

Membeli produk bekas dapat menghemat banyak uang, tetapi itu tidak selalu berarti mereka berkualitas buruk. Barang yang dijual rata-rata dari kondisi tertinggi dan dalam bentuk yang sangat baik. Penggunaan uang dan sumber daya lainnya yang bijaksana dan efisien adalah apa yang

dimaksud dengan menjadi hemat. Membeli produk bekas adalah cara lain untuk mengkonsep penghematan. Menghemat lebih dari sekedar membeli barang bekas; itu juga memberi Anda rasa pencapaian ketika Anda menemukan barang langka atau berkualitas tinggi. dengan biaya yang murah atau wajar (Gesha Gafara, 2018).