

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan cara dalam diri seseorang, sebagai hasil kolerasi dengan lingkungan. Belajar yaitu suatu perubahan perilaku baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati. Menurut Gagne & Briggs “Dalam belajar terdiri atas tiga faktor penting, yakni keadaan eksternal, keadaan internal dan hasil belajar”. Oleh karena itu, dari ketiga faktor tersebut dapat dikatakan bahwa belajar adalah kolerasi antara keadaan internal dengan proses kognitif seseorang, motivasi dari lingkungan (Gasong, 2018: 14).

Ilmu merupakan sebuah cahaya kehidupan pada kegelapan, yang akan membimbing manusia ke jalan yang benar dan orang yang berilmu dijanjikan Allah akan ditinggikan derajatnya menjadi orang yang mulia beserta orang-orang yang beriman. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang artinya:

*Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Pembelajaran pada zaman sekarang memiliki perbedaan dengan pembelajaran dimasa lampau. Dulu, pembelajaran dilakukan tanpa memerhatikan standar, sedang saat ini memerlukan dasar sebagai tumpuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tujuan yang sudah diterapkan, guru memiliki dasar yang pasti mengenai apa yang disampaikan dan apa yang akan diperoleh. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah mengubah gaya hidup manusia, baik dalam belajar, bermain, bekerja maupun bersosialisasi. Pada abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki segala penjuru kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan (Darmadi, 2019: 114).

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 mengenai pengelolaan serta penyelenggaraan pendidikan yang berisi tentang salah satu tujuan dari pendidikan dasar yakni menciptakan pondasi atau dasar bagi berkembangnya kemampuan

seorang siswa untuk menjadi individu yang cakap, kritis, berilmu, dan juga inovatif. Dimana dalam peraturan pemerintah ini juga menyebutkan jika salah satu kemampuan intelektual yang wajib untuk dimiliki oleh seorang siswa yakni kemampuan dalam berpikir kreatif dalam bidang ilmu yang nyata maupun maya (absurd) sesuai dengan yang didapatkan disekolah yang nantinya dapat menjadi bekal yang diperlukan dalam bekerja, berusaha, serta hidup mandiri dalam masyarakat.

Kemampuan berpikir kreatif seseorang sangat perlu untuk dimiliki oleh seorang individu karena dapat dipakai dalam meningkatkan keahlian yang ada pada dirinya. Kemampuan berpikir kreatif ialah salah satu dari ciri kognitif dalam kreativitas. Berpikir kreatif ialah kemampuan berpikir dalam merencanakan dan menyelesaikan masalah, membuat perbaikan serta perubahan, dan mendapatkan suatu gagasan baru. Seperti yang dikemukakan oleh Putra, dkk (2016: 330) jika kemampuan berpikir kreatif ialah bagian dalam proses berpikir yang bertujuan untuk dapat mengungkapkan hubungan-hubungan yang baru, memandang sesuatu hal dari sudut pandang yang baru, serta membangun kombinasi dari beberapa konsep yang telah dikuasai sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif ini nantinya dapat membantu siswa dalam mewujudkan pemikiran yang baru yang mengacu pada pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan dari perspektif yang berbeda.

Satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dari siswa ialah model *Project Based Learning* (PjBL). Karena model pembelajaran *Project Based Learning* ini menghadapkan siswa pada permasalahan secara langsung, menempatkan siswa pada tanggung jawab, kemudian selama proses menyelesaikan proyek akan melibatkan kerja tim atau kelompok, di mana secara tidak langsung membuat siswa menjadi aktif untuk memaparkan ide yang kreatif serta dilatih untuk bertindak maupun berpikir secara kreatif (Suranti dkk., 2017: 73). Pada penelitian ini guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat proyek berupa video yang diunggah ke youtube yang merujuk pada bahaya penggunaan senyawa psikotropika terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL berbantu Instagram berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang didukung dari hasil rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen (82,72) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (77,12). Lalu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Adinugraha (2018: 8) persepsi mahasiswa terhadap model Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata kuliah Media Pembelajaran berada pada kategori baik (sangat baik 30% dan baik 70%). Karena proses pembelajaran yang mengacu pada *Student Centered Learning*. Hal ini dilihat dengan banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan mahasiswa.

Peran guru menjadi berubah terhadap peserta didik karena perkembangan teknologi informasi. Melalui teknologi informasi saat ini yang terus maju, peserta didik dapat menerima berbagai informasi hanya melalui perangkat kerasnya. Ini merombak keadaan pada masa lalu saat jangkauan peserta didik adalah terbatas pada sekolah. Oleh sebab itu peserta didik tidak hanya belajar dari gurunya, melainkan dari berbagai sumber yang dapat dicapainya. Bersangkutan dengan itu terjadi perubahan pada titik sentral pendidikan sekolah, dimana peserta didik itu sendiri sedangkan guru menjadi fasilitator. Walau pun peran guru telah berubah terhadap peserta didik karena perkembangan teknologi informasi, namun peran guru sebagai orang tua di sekolah tidak berubah. Karena guru memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Perkembangan teknologi informasi selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif, tergantung pada pemanfaatannya.

Dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2017 (Kemdikbud, 2017) disebutkan bahwa “Ujian Nasional (UN) merupakan kegiatan pengukuran capaian kompetensi lulusan pada mata pelajaran tertentu secara nasional dengan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan”. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam kurikulum 2013 terdiri dari tiga dimensi, yaitu dimensi sikap, dimensi pengetahuan, dan dimensi keterampilan (Kemdikbud, 2016). Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dalam materi bahan psikotropika terkait dengan kemampuan siswa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) materi bahan psikotropika yang terdapat pada 3.11. Mengevaluasi bahaya penggunaan senyawa psikotropika

dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat serta KD 4.11. Melakukan kampanye antinarkoba di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar menggunakan tes berupa uraian yang memungkinkan siswa untuk memberikan banyak jawaban. Sehingga memungkinkan untuk mengukur setiap aspek berpikir kreatif berdasarkan jawaban siswa.

Adanya media sosial youtube sering membuat peserta didik lupa akan hal sekelilingnya. Serta masalah penyalahgunaan psikotropika tidak hanya merupakan masalah serius yang dihadapi oleh bangsa Indonesia sendiri, tetapi juga dunia internasional telah melakukan upaya-upaya dalam penanggulangannya. Salah satu hal yang tidak boleh kita lupakan yaitu bahwa narkoba merupakan suatu “racun” yang dapat mempengaruhi organ-organ tubuh dan apabila terlalu berlebihan akan mengakibatkan kematian (Siswanto, 2012: 30). Maka dari itu peneliti berinisiatif menginovasikan pembelajaran menggunakan youtube. Dimana peserta didik tidak hanya sebatas melihat atau menonton saja (pengguna pasif), namun siswa juga membuat video dan di unggah ke youtube mengenai bahaya psikotropika. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantu Youtube Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bahan Psikotropika”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran siswa dengan dan tanpa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bahan psikotropika dengan dan tanpa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube?
3. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika?
4. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika.
2. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bahan psikotropika dengan dan tanpa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube.
3. Menganalisis pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika
4. Mengkaji respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang penulis harapkan dalam penelitian adalah:

- a. Bagi guru hasil penelitian dapat menambah wawasan serta menjadi alternatif guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika.
- b. Bagi siswa hasil penelitian dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta lebih menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memecahkan masalah disekitar yaitu menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika.
- c. Bagi penelitian menganalisis pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika serta dengan harapan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## **E. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi, materi bahan psikotropika merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa kelas XI semester genap. Dalam merancang proses pembelajaran, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar merupakan hal yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kurikulum pada setiap mata pelajaran. Kompetensi Inti (KI) merupakan kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik baik yang meliputi kompetensi spiritual atau religi (KI 1), sosial (KI 2), konsep (KI 3) dan aplikasi (KI 4). Sehingga peserta didik memiliki kualifikasi terhadap kemampuan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan tercapai pada setiap tingkatan dan semester. Sedangkan, Kompetensi Dasar (KD) pada materi bahan psikotropika terdapat pada 3.11. Mengevaluasi bahaya penggunaan senyawa psikotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan, dan masyarakat dan 4.11. Melakukan kampanye antinarkoba di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Dan untuk tujuan pembelajaran pada materi bahan psikotropika, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat menjelaskan jenis psikotropika berdasarkan sifat pengaruhnya terhadap sistem koordinasi dan risiko kecanduan yang dihasilkan melalui gambar yang ditampilkan dengan benar.
2. Peserta didik dapat menganalisis penyebab rasa sakit yang luar biasa (sakau) saat seseorang ingin menghentikan pemakaian psikotropika melalui tampilan video dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menganalisis penyebab terjadinya berbagai gangguan pemakai psikotropika yang terjadi pada sel saraf dan fisik pengguna melalui gambar dan video yang ditampilkan dengan tepat.
4. Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat psikotropika dalam bidang kedokteran melalui gambar yang ditampilkan dengan benar.
5. Peserta didik dapat mengevaluasi bahaya penggunaan senyawa psikotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan, dan masyarakat melalui tampilan video dengan tepat.
6. Peserta didik dapat membuat video kampanye antinarkoba melalui youtube dengan benar.

Menurut Ngalimun (2013: 185) dalam Nurfitriyanti (2016: 150), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu menciptakan sikap belajar peserta didik yang lebih disiplin serta mampu membentuk peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pun mempunyai potensi yang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *Project Based Learning* (PjBL) juga bisa menjadi wadah bagi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, berpusat pada peserta didik dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek. Oleh sebab itu, pengajar bukan bertindak sebagai sumber belajar tetapi hanya sebagai fasilitator, dengan kata lain pengajar lebih banyak membantu peserta didik untuk belajar, pengajar pun memonitoring kegiatan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Aryana (2006) dalam Setyaningsih (2017: 72) mengatakan berpikir kreatif merupakan cara untuk menemukan serta mengembangkan ide yang asli (orisinil), berhubungan dengan konsep yang menekankan pada aspek berpikir rasional.

Perlakuan pada kelas eksperimen sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube siswa diberikan soal pretest. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube menurut Utami, dkk (2015: 49-50) sebagai berikut:

1. *Start with the Essential Question*, guru memberikan pertanyaan yang merujuk pada topik yang harus mereka selesaikan. Siswa diberi masalah tentang bahaya penggunaan senyawa psikotropika terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat dengan melihat tayangan video.
2. *Design a Plan for the Project*, siswa dibantu oleh guru menyusun rancangan proyek. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 5 orang. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk membuat proyek yang merujuk pada bahaya penggunaan senyawa psikotropika terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa kemudian merumuskan topik/judul yang akan mereka kerjakan dan menyusun rancangan proyek kelompok sesuai permasalahan yang mereka dapatkan.

3. *Create a Schedule*, siswa dibantu oleh guru menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Siswa membuat jadwal pelaksanaan yang terdiri dari waktu pelaksanaan kegiatan, tempat pelaksanaan kegiatan serta pembagian tugas masing-masing anggota kelompok.
4. *Monitor the Students and the Progress of the Project*, guru melakukan pemantauan terhadap kegiatan pengerjaan proyek siswa selama menyelesaikan proyek yang dilakukan di luar sekolah. Pemantauan kegiatan siswa oleh guru dibantu dengan media sosial youtube. Dokumentasi berupa foto dan video pada saat siswa melakukan kegiatan proyek diunggah siswa ke akun youtube salah satu anggota dari kelompok. Media sosial youtube ini digunakan untuk membantu guru memantau kegiatan siswa.
5. *Assess the Outcome*, guru menilai hasil proyek yang telah dikerjakan siswa. Siswa menyajikan hasil akhir proyek mereka dengan cara mempresentasikan di depan kelas. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek sesuai topik yang mereka kerjakan yaitu proyek tentang bahaya penggunaan senyawa psikotropika terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat, serta beberapa kelompok memperlihatkan produk akhir yang mereka buat.
6. *Evaluate the Experience*, guru memberikan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan. Siswa mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama menyelesaikan proyek dengan tema bahaya penggunaan senyawa psikotropika yang mereka lakukan.

Kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:170), yaitu sebagai berikut:

1. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum.
2. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Meningkatkan kerja sama siswa dalam merancang dan mengimplementasikan.

Menurut Abidin (2007:171) selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
2. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.

3. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.

Menurut Aini et al., (2018: 3) hasil penerapan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan percaya diri dalam menampilkan atau mempresentasikan produk hasil dari proyek yang telah ditugaskan. Model pembelajaran berbasis proyek yang digunakan meningkatkan ketertarikan belajar siswa yang terlihat dari perhatian siswa yang terpusat pada proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Selain itu, dengan menggunakan model ini proses pembelajaran akan terasa lebih bermakna, tidak hanya seputar menghafal informasi, tetapi juga dapat memberi kesan yang mendalam bagi siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Sunita et al., (2019: 131) yang menyatakan dengan adanya tugas proyek akan mendorong semangat belajar dan membangkitkan minat belajar peserta didik, selain itu hasil belajar peserta didik juga menjadi lebih optimal. Fitri et al., (2018: 205) menemukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menimbulkan ketertarikan akan belajar secara aktif dan mandiri. Selain itu siswa dapat mengasah keterampilan dengan membuat suatu produk hasil dari kegiatan proyek. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Apriliani & Panggayuh, 2018: 20).

Untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru saat pembelajaran dikelas, yaitu menggunakan model *Discovery Learning* menurut Pianda dan Rahmawati (2018: 87-91) dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Stimulation* (pemberian stimulasi), peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi bahaya penggunaan senyawa psikotropika.
2. *Problem Statement* (identifikasi masalah), guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang

berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar.

3. *Data Collecting* (mengumpulkan data), mencari dan mengumpulkan data tentang bahaya penggunaan senyawa psikotropika dari sumber lain (internet, observasi atau majalah dll).
4. *Data Processing* (mengolah data), peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara berdiskusi tentang data dari materi bahaya penggunaan senyawa psikotropika.
5. *Verification* (memverifikasi), peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber.
6. *Generalization* (menyimpulkan), menyimpulkan hasil diskusi pada topik materi bahaya penggunaan senyawa psikotropika.

Menurut Shobirin (2016: 73) model pembelajaran *Discovery Learning* banyak digunakan di sekolah-sekolah, hal ini disebabkan karena model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Dapat membuat belajar siswa menjadi aktif.
2. Siswa menguasai salah satu metode ilmiah yang dapat dikembangkan sendiri.
3. Berpikir analisis dan memecahkan masalah yang dihadapi sendiri.

Model *Discovery Learning* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Menurut Lestari (2019: 28) kelemahan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dengan mudah menggunakan model pembelajaran ini.
2. Proses pembelajaran memerlukan waktu yang banyak.
3. Bukan merupakan model pembelajaran yang murni.

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Pada hakikatnya berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Harriman (2017:95), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang

berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya. Adapun indikator berpikir kreatif, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

No	Aspek yang Diukur	Indikator
1	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan gagasan-gagasan dengan lancar.</li> <li>2. Bekerja dengan cepat serta dapat dengan cepat pula melihat kesalahan/kekurangan pada suatu obyek atau situasi.</li> </ol>
2	Keluwesanan ( <i>flexibility</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.</li> <li>2. Memikirkan berbagai cara untuk menyelesaikan suatu masalah.</li> </ol>
3	Kebaruan ( <i>originality</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempertanyakan cara yang lama dan berusaha memikirkan cara yang baru.</li> <li>2. Menemukan penyelesaian baru, setelah membaca literature.</li> </ol>
4	Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan langkah untuk mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah.</li> <li>2. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.</li> </ol>

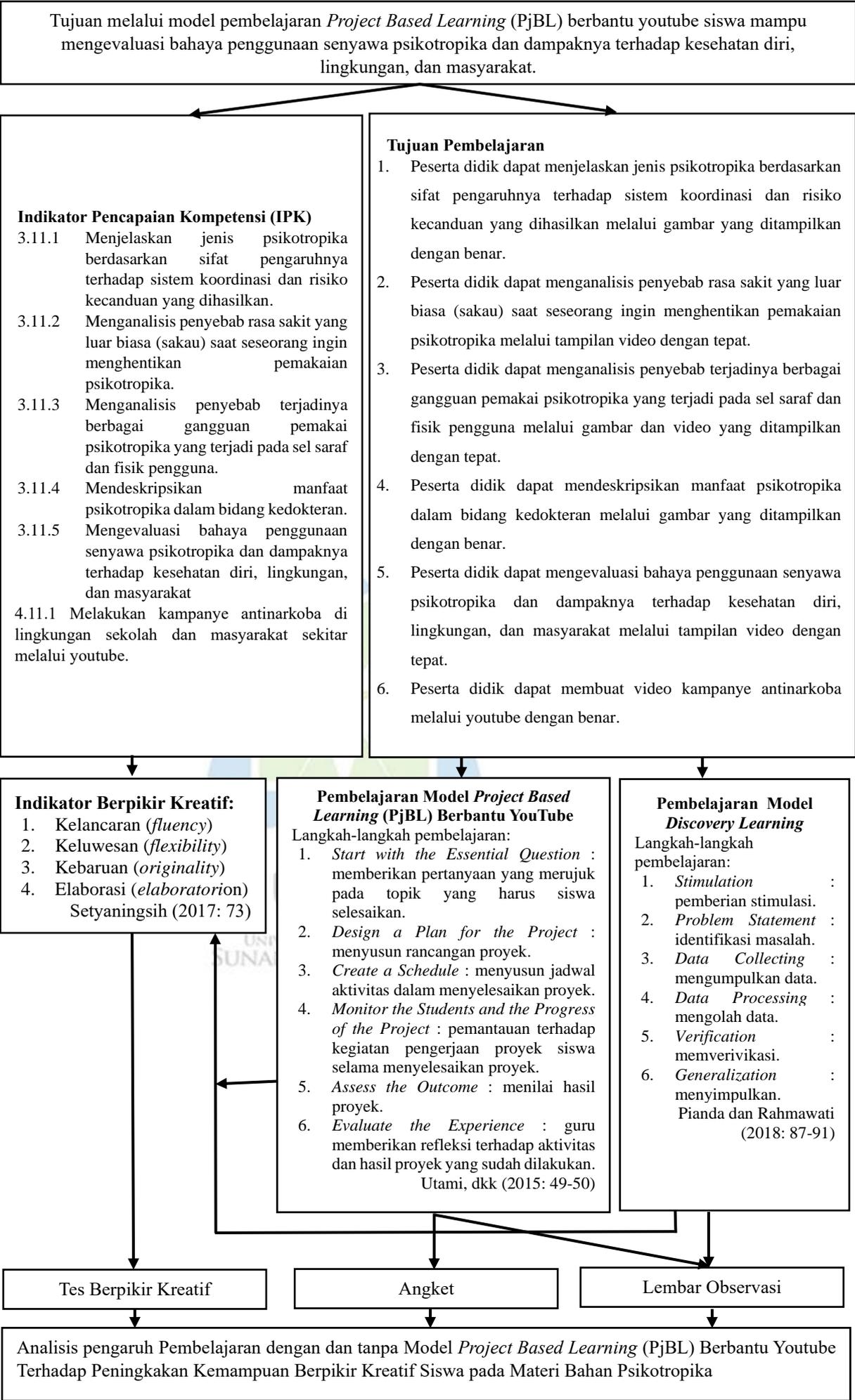
Media youtube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di youtube adalah klip musik (video klip), film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Tidak banyak orang menyadari bahwa sebenarnya youtube memiliki kemampuan mesin pencari yang sangat hebat, karena itu Anda dapat menemukan video dengan berbagai cara dengan mudah. youtube diluncurkan secara resmi pada Desember 2005, dan menjadi populer dalam waktu singkat. Akhirnya Google membelinya pada 2006 dengan nilai mencapai 1,6 juta dolar, meski saat itu youtube belum mampu memberi keuntungan. Di sini lah hebatnya visi Google (Herwibowo, 2008: 3).

Jutaan video diupload ke youtube setiap harinya, jutaan penonton pun datang silih berganti mengunjungi halaman youtube, tak bisa dipungkiri bahwa

youtube adalah tempat berbagi file video terbesar di dunia. Banyak sekali jenis video yang bisa kita dapatkan di youtube, website ini sangat cocok untuk anda yang sedang mencari informasi, berita dan hiburan dalam bentuk video (Iwantara, dkk., 2014: 8). HootSuite melakukan riset dan hasilnya sangat jelas bahwa youtube sangat disukai oleh masyarakat Indonesia, dengan menduduki *most active social media*. youtube telah memudahkan masyarakat dalam menonton, mendapatkan informasi, dan berbagi segala macam video (Lely, 2017 dalam Asaas dan Diah, 2018: 160).

Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu “Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika”.

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 = \mu_2$ : Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika.

H<sub>a</sub>:  $\mu_1 \neq \mu_2$ : Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu youtube berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bahan psikotropika

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL berbantu Instagram berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang didukung dari hasil rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen (82,72) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (77,12).
2. Selanjutnya hasil penelitian Prastyaningrum dan Pratama (2016: 49) membuktikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sesudah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil perhitungan N-gain ternormalisasi diperoleh rata-rata kenaikan hasil belajar dari 20 orang peserta didik adalah 0,45. Nilai tersebut memperlihatkan kenaikan hasil belajar peserta didik pada tingkatan “sedang”.
3. Berdasarkan hasil penelitian Munawaroh, dkk (2012: 36-37) hasil belajar siswa model *Project Based Learning* (PjBL) lebih tinggi daripada model pembelajaran kooperatif dalam membangun empat pilar pembelajaran pada siswa SMP kelas VIII. Karena pembelajaran PjBL lebih mengesankan karena media pembelajaran yang diciptakan sehingga ingatan peserta didik pada pelajaran lebih lama diingat (*learning to know*), meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa aktif dalam proses belajar mengajar (*learning to do*), siswa

dengan baik bekerja dalam kelompok (*learning to live together*) dan memperoleh laporan aktivitas penggunaan model PBL lebih lengkap (*learning to be*).

4. Berikutnya hasil penelitian dengan Pecay (2017: 1024) membuktikan keefektifan youtube dalam menarik perhatian siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penggunaan youtube oleh guru sains untuk memotivasi siswa.
5. Lalu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Adinugraha (2018: 8) persepsi mahasiswa terhadap model Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata kuliah Media Pembelajaran berada pada kategori baik (sangat baik 30% dan baik 70%). Karena proses pembelajaran yang mengacu pada *Student Centered Learning*. Hal ini dilihat dengan banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan mahasiswa.
6. Berdasarkan hasil penelitian Kamhar dan Lestari (2019: 5) peserta didik senang mengkaji video yang telah diunggah. Presentasi kehadiran dan pemahaman serta aktif dalam diskusi meningkat saat menggunakan media youtube. Sosial media dapat dijadikan media pembelajaran karena memiliki dampak yang positif dalam proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Sebab dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari sosial media.
7. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suwarno, dkk (2015: 62) menyatakan hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media video animasi sistem pernapasan manusia. Hal tersebut didukung oleh data N-gain, bahwa sesudah belajar menggunakan media video animasi, peserta didik di kelas eksperimen mengalami kenaikan cukup tinggi.
8. Selanjutnya hasil penelitian Umami, dkk (2019: 63) Vlog (video blog) layak digunakan berdasarkan pada validasi para ahli, guru biologi dan peserta didik. Persentase kelayakan ahli materi sebesar 79%, ahli media sebesar 85%, guru biologi sebesar 84% serta peserta didik sebesar 88%.
9. Menurut Ichsan, dkk (2017: 57) dalam penelitian dengan judul “Hasil Belajar Sistem Saraf Menggunakan Film Pendek” menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif dalam pembelajaran impuls saraf bagi

peserta didik SMA. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadi peningkatan hasil belajar sesudah pembelajaran menggunakan film pendek hasil pengembangan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL berbantu Instagram berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang didukung dari hasil rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen (82,72) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (77,12).

10. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iwantara, dkk (2014: 10) menyatakan terjadi perbedaan motivasi belajar yang jelas antara peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media riil, media YouTube dan media charta ( $F_{hitung} = 168.594$  dengan taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05) dan terdapat perbedaan pemahaman konsep ( $F_{hitung} = 149,252$  dengan taraf signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05).

