

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan masa yang mana adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan informasi serta komunikasi dari seluruh dunia dapat diakses tanpa ada batasan jarak dan waktu. Untuk menyikapi kemajuan ilmu pengetahuan dan informasi tersebut dibutuhkan generasi yang memiliki kecakapan hidup. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di Abad 21. Trilling & Fadel (2009) menjelaskan bahwa kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam menghadapi Abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, pemikiran kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Husani (2019) menjelaskan bahwa generasi emas adalah generasi yang mempunyai keterampilan Abad 21 yaitu insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan mampu berkompetitif. Keterampilan Abad 21 yang dibutuhkan oleh setiap individu yaitu keterampilan pembelajaran yang inovatif (kreativitas, pemikiran kritis, dan kolaborasi), kecakapan hidup dan karir dan keterampilan media informasi dan teknologi (literasi digital) (P21, 2015). Keterampilan-keterampilan tersebut harus sudah dilatih kepada individu sejak usia dini karna keberhasilan manusia dalam keberlangsungan hidup di Abad 21 dapat diperoleh melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif serta mampu mengembangkan potensi siswa untuk memiliki kemampuan kecerdasan, kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, memiliki kepribadian akhlak mulia, dan keterampilan yang ada dan diperlukan dalam diri seseorang siswa untuk masyarakat dan Negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan Abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi.

Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang wajib dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan hidup di Abad 21 yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif bukan hanya kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang belum ada, melainkan kemampuan dalam menghasilkan ide baru dengan menggabungkan, mengubah, atau menambahkan ide yang ada dalam gagasan. Kemampuan berpikir kreatif akan membuat siswa tidak hanya bekerja dengan kemampuan kognitifnya, tetapi akan membantu siswa dalam menginterpretasi dan menguraikan konsep-konsep abstrak yang akan memudahkan siswa dalam mencapai penguasaan yang lebih besar (Beetlestone, 2012) dan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang sehingga menghasilkan gagasan baru dalam meningkatkan kualitas hidup (Munandar, 2004). Kreativitas dalam suatu proses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong perkembangan kognitif siswa (Sari, dkk.2018). Penting bagi siswa untuk diberikan kebebasan dalam memperoleh pengalaman dan pemahaman dalam aktifitas belajar melalui pengamatan dan penemuan yang mereka buat, dan juga siswa juga perlu diberikan keleluasaan dalam menggunakan dan menerapkan berbagai peralatan dan media teknologi informasi untuk memperkaya pengalaman belajar mereka dalam meningkatkan kreativitas siswa di dalam kelas maupun diluar kelas. Siswa perlu menggali potensi kreatif mereka untuk menghadapi berbagai masalah kontekstual yang membutuhkan penalaran.

Pemerintah telah melakukan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui kurikulum pendidikan di Indonesia Tahun 2013. Kurikulum 2013 hendaknya terdiri dari 5 (lima) pengalaman belajar, yaitu; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan yang semuanya termuat dalam kegiatan pendekatan saintifik (Kemendikbud, 2013) yang termuat dalam pendekatan pembelajaran saintifik. Upaya lain yang dilakukan adalah dengan menciptakan berbagai model pembelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013. Hal ini dipertegas oleh ketetapan Kemendikbud (2014) bahwa ada berbagai model yang dapat diterapkan pada pendekatan saintifik dalam meningkatkan kemampuan kognitive dan kreatifitas peserta didik yang

disesuaikan dengan karakteristik materi ajar yaitu; *Discovery Learning* (DL), *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL).

Permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu keterampilan non teknis (keterampilan berpikir kreatif) yang tidak terlalu dibahas detail dan kurang mendapat perhatian, padahal berpikir secara kreatif sama penting ketika memasuki jenjang akademis yang lebih tinggi dalam hal berpikir kritis (Kompas, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil survey yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2015 bahwa Indonesia berada pada posisi ke 63 dari 72 negara dalam bidang sains dan matematika (Mu'minah & Suryaningsih, 2020) yang menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa Indonesia masih cukup rendah. Munandar (2009) menjelaskan bahwa permasalahan tersebut terjadi karena pendidikan di Indonesia lebih ditekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sehingga proses pemikiran tingkat tinggi termasuk kreatif dan kemampuan komunikasi jarang dilatih. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang memberikan solusi dalam suatu permasalahan dengan solusi yang baru dan berbeda dari yang lainnya (Marliani, 2015). Dengan berpikir kreatif, setiap individu mampu memandang dunia dari sudut pandang berbeda sehingga menghasilkan solusi baru dalam suatu masalah dalam kehidupan nyata (Sumarni, 2019). Nur (2016) berpendapat bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu mampu menjadikan siswa untuk berpikir kreatif baik dalam menyelesaikan atau memecahkan permasalahan maupun kemampuan menyampaikan atau mengemukakan pikirannya. Upaya yang dapat dilakukan dalam memecahkan masalah diatas adalah dengan menerapkan pelaksanaan pembelajaran yang efektif dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif penting dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam menghadapi segala persoalan atau permasalahan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan melalui kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran merupakan ruang lingkup terkecil dari proses pendidikan dan menjadi pondasi dasar pendidikan yang menentukan keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar (UU Sisdiknas No.20 Pasal 1 Tahun 2003). Proses pembelajaran lebih menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi kognitif agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan dan kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan kegiatan proses pembelajaran serta menentukan baik tidaknya hasil belajar peserta didik. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran secara umum dapat merubah tingkah laku siswa kearah yang lebih baik (Hamdani, 2011). Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat misalnya dengan cara memberikan suatu permasalahan atau kejadian-kejadian yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa, maka siswa dapat berpikir dan membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya sehingga akan lebih lama untuk diingat. Seorang pendidik yang bertindak dan berpikir secara kreatif serta inovatif dapat berpengaruh pada perkembangan peserta didik. Pendidik yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Keadaan demikian akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Helmiati, dkk., 2016)

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Isro'atun, dkk., (2019) menjelaskan model pembelajaran adalah gambaran dari suatu pembelajaran yang terstruktur untuk membantu siswa membangun dan mencapai tujuan pembelajaran. Ngalimun (2017) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu model belajar yang tersusun dari prosedur, pengalaman belajar serta tujuan dari belajar tersebut. Hidayanti, dkk. (2018) menyatakan model pembelajaran yang menerapkan keterampilan berpikir kreatif siswa yaitu: mengemukakan pendapat (*Brainstorming*), pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem solving*) dan pembelajaran berbasis proyek (*projecy based laerning*). Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Thomas (2000)

menjelaskan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran yang terencana, kreatif serta menekankan kepada pembelajaran yang bersumber dari keadaan nyata. PjBL merupakan model pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) berperan penting dalam suatu proses pembelajaran pada Abad 21, karena model PjBL menitikberatkan pada kreativitas pendidik dan peserta didik. Model PjBL berfokus pada aktifitas peserta didik. Kono, dkk., (2016) menjelaskan dalam model PjBL peserta didik dituntut untuk membuat proyek yang berkaitan dengan konsep pembelajaran sesuai dengan masalah yang dihadapi ketika itu. Helmiati, dkk., (2016) menerangkan pembelajaran yang seperti itu akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya dengan menciptakan sebuah proyek. Thomas (2000) dan Kamdi (2007) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan inovatif melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Hal ini dipertegas oleh Ledward & Hirata (2011) yang menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* yang bersifat otonom dapat memunculkan ide-ide kreatif serta tanggungjawab siswa dalam pengerjaan proyek yang menjadi tugas yang menantang. Model PjBL memiliki karakteristik yakni proses pembelajaran yang diawali oleh masalah dalam kehidupan sehari-hari dan menuntut siswa untuk melakukan proyek dalam menyelesaikan permasalahan dan menghasilkan suatu produk. Hasil penelitian Juandi & Anhar (2017) menyatakan penerapan model PjBL dalam pembelajaran berpengaruh dalam kreativitas siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Doppelt, dkk (2003) juga menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL memungkinkan siswa menyelesaikan masalah dengan partisipasi aktif. Hasil penelitian tersebut memperkuat pernyataan Sutirman (2013) bahwa model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang sangat tepat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Widowati, 2015). Model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian Kusadi (2020) yang

menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran geografi mampu meningkatkan sikap berani, percaya diri serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model PjBL juga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang efektif ((Cook, dkk. 2012) (Movahedzadeh, dkk. 2012)) sikap peduli lingkungan (Tseng, dkk. 2013) dan juga meningkatkan kreativitas peserta didik ((Henriksen, 2014) (Adzaliana & Daud, 2012)). Model PjBL memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat perencanaan aktivitas pembelajaran dalam pelaksanaan proyek secara kolaboratif yang pada kegiatan akhir siswa mampu menghasilkan produk dan dapat dipresentasikan dalam kegiatan pembelajaran (Capraro, dkk. 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 14 Kota Medan, pembelajaran di sekolah masih menggunakan model konvensional dan masih menggunakan model pembelajaran diskusi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna. Kurangnya minat dan inovatif siswa dalam bertanya dan menjawab, kurangnya rasa ingin tau siswa terhadap suatu fenomena dan permasalahan serta kurangnya pemahaman siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah sesuai materi yang diberikan oleh guru. Hal demikian menunjukkan bahwa secara akademik kemampuan berpikir kreatif siswa kurang maksimal. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran Geografi di SMA Negeri 14 Medan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa termasuk kemampuan berpikir kreatif. Model PjBL yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 14 Kota Medan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri Kota Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen)?
2. Bagaimana hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *Discovery Learning* sebelum dan sesudah pembelajaran (*pre-test* dan *post-test* kelas kontrol)?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas eksperimen dan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discover Learning* di kelas kontrol?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 14 Medan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen).
2. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran (*pre-test* dan *post-test* kelas kontrol).
3. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas eksperimen dan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas kontrol.

4. Menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 14 Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu pengetahuan dan menambah wawasan guru sebagai pengajar bahwa proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang mendorong siswa akan mampu berpikir kreatif sesuai dengan tuntutan pendidikan Abad 21.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

- a. Bagi Peneliti sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir (Tesis) pada program studi Pasca Sarjana Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia guna untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan serta memberikan wawasan yang lebih luas untuk penerapan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama pendidikan.

- b. Bagi SMA Negeri 14 Medan diharapkan hasil dari penelitian ini adalah memberikan masukan pemahaman dan ilmu perihal penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada mata pelajaran Geografi.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2015 yang tertuang dalam Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 5804/UN40/HK/2015 maka struktur organisasi dari rencana penelitian ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

2. Bab II Kajian Teori terdiri dari pengertian pembelajaran geografi, model pembelajaran berbasis proyek (pjl), kemampuan berpikir kreatif, penelitian yang relevan.
3. Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, populasi, dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, uji instrument, teknik analisis data, uji hipotesis, defenisi operasional, prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan yang terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian (proses pelaksanaan kegiatan, hasil kemampuan berpikir kreatif, uji asumsi, dan uji hipotesis) dan pembahasan.
5. Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi
6. Daftar Pustaka
7. Lampiran