

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada setiap tahunnya berpengaruh pada sistem pendidikan yang akan memicu perubahan kurikulum agar sistem pendidikan Indonesia saat ini dapat menyesuaikan kemajuan tersebut. Pendidikan di era ke-21 menuntut sejumlah keterampilan yang menjadi prasyarat bagi kemampuan siswa. Sehingga, diharapkan dalam pendidikan saat ini dapat menjadikan siswa menguasai berbagai keterampilan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kecakapan hidup yang harus dimiliki peserta didik demi menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21. Salah satu kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi yaitu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif penting dikembangkan melalui pembelajaran agar peserta didik memiliki kemampuan menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam menghadapi permasalahan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban pada masalah yang ada. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memilih serta menerapkan model pembelajaran yang tepat seperti dengan memberikan peserta didik suatu permasalahan atau kejadian- kejadian yang dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka peserta didik mampu berpikir dan membangun sendiri pengetahuan dalam dirinya yang akan lebih mudah serta lama diingat oleh peserta didik. (Putri & Zulyusri, 2022).

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memiliki sifat kontekstual karena model pembelajaran ini ditujukan untuk mengubah cara peserta didik belajar dengan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, serta meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya dan mengembangkan ide-ide kreatif. Menurut Widiyatmoko & Pamelasari (2012) Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melibatkan

beberapa aspek lingkungan tempat siswa berada dan belajar dengan melibatkan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri serta melibatkan kerja kelompok agar menghasilkan suatu proyek sebagai aplikasi prinsip atau konsep yang telah diperoleh (Rafik dkk., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal yang berbeda dan tidak dapat dibuat oleh orang lain. Sesuatu yang dihasilkan ini merupakan suatu hal atau benda yang baru yang tentunya memiliki daya guna. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang mana proses ini mengarah pada kemampuan untuk berpikir orisinal dibandingkan dengan orang lain. Kreativitas itu sendiri merupakan pengalaman yang digunakan untuk mengekspresikan diri, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain secara asli yang mana dengan pengalaman tersebut dapat mendapatkan ide atau gagasan, dan langkah-langkah yang berbeda yang tentunya suatu hal yang memiliki nilai guna (Arini, 2017).

Berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir tingkat tinggi untuk menghasilkan gagasan atau ide yang kreatif dan orisinal. Kreatif dalam menemukan hal baru dengan memanfaatkan sesuatu hal yang sudah ada sebelumnya. Menurut Howard Gardner mengungkapkan bahwa kreatifitas sebagai salah satu dari multiple intelegensi yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreativitas merupakan sebuah komponen yang penting. Tanpa kreatifitas, peserta didik hanya akan belajar pada tingkat kognitif yang sempit. Kreativitas peserta didik dapat berkembang apabila peserta didik memiliki motivasi dalam diri sendiri maupun dorongan dari lingkungan mereka itu sendiri (Diana, 2006).

Seiring zaman yang semakin maju dan canggih ini, menuntut seseorang untuk terus bertahan menghadapi masalah yang timbul mengikuti perkembangan zaman. Ketika peserta didik diajar dengan menggunakan sesuatu yang abstrak seperti guru hanya berceramah, peserta didik akan memiliki kesulitan untuk memahami dan menyerap

konsep materi yang sedang disampaikan. Peserta didik akan jauh lebih paham jika permasalahan yang diangkat merupakan masalah yang pernah atau sedang terjadi khususnya di lingkungan mereka.

Geografi merupakan penerapan ilmu yang berkaitan dengan berbagai aspek yang terjadi setiap hari dan dinilai cocok untuk melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Ilmu geografi juga erat kaitannya dengan proses identifikasi dan pemecahan masalah yang membutuhkan keterampilan atau kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran yang diperlukan pada saat ini adalah peserta didik terlibat aktif dan berfokus pada peserta didik (*student center*) dan guru sebagai fasilitator. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Baran pembelajaran berbasis proyek ditujukan agar peserta didik aktif belajar, mencari dan mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Peserta didik menjadi lebih aktif dan memimpin dalam melakukan investigasi mengenai permasalahan yang sedang terjadi (Firda, 2020).

Pembelajaran yang berbasis dengan proyek akan dapat memberikan kebebasan seseorang untuk melintasi berbagai disiplin ilmu guna memecahkan permasalahan yang dihadapi dan akan memberikan kebebasan seseorang untuk lebih mengeksplor dirinya. Peserta didik akan terlatih untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran yang berbasis proyek yang mana hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Dalam penyelesaian proyek mereka, peserta didik akan berusaha untuk mendapatkan ide baru dan akan menjadikan tugas proyek tersebut sebagai tugas yang menantang dan bermakna dalam proses belajar mereka. Model pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan yang menggunakan pendekatan berbasis riset terhadap masalah nyata yang relevan bagi kehidupan. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lain.

Diantaranya ialah dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan kerjasama, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan keterampilan pengelolaan sumber (Umar, 2017).

Pada saat melakukan observasi di SMA Negeri 10 Bandung, masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa belajar geografi sangat sulit dan tidak menyenangkan. Selain harus faham, mereka juga harus membaca, menghafal, dan mengerjakan berbagai tugas untuk mencapai pemahaman yang maksimal dan kurangnya sarana seperti kurangnya buku paket serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media *Infografis* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 10 Bandung ini sekaligus mengubah anggapan siswa yang awalnya belajar geografi sangat sulit menjadi mudah dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan media *Infografis* ini, peserta didik dapat melihat contoh nyata dari fenomena geografi yang berkaitan dengan prinsip-prinsip geografi serta mungkin terjadi di lingkungan sekitar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 10 SMA Negeri 10 Bandung rendah ditandai dengan peserta didik yang belum mampu menyampaikan ide atau gagasan berdasarkan pemahamannya sendiri saat pembelajaran geografi berlangsung serta belum mampu memberikan jawaban yang berbeda dan bervariasi dalam menyelesaikan suatu soal atau masalah yang diberikan.
2. Penggunaan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran geografi masih rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, mendalam dan tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah model *Project Based Learning (PjBL)*
2. Model pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah model pembelajaran konvensional
3. yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir secara lancar, luwes, keaslian dan terperinci.
4. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 10 Bandung
5. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah materi tentang Prinsip-prinsip Geografi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media Infografis dalam pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 10 Bandung?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berbantuan media Infografis dalam pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 10 Bandung.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diajukan dalam penelitian ini,

maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **A. Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Terutama dalam penggunaan kurikulum Merdeka untuk meningkatkan pembelajaran yang aktif kreatif dan inovatif untuk membangkitkan hasil belajar peserta didik yang seimbang dengan meningkatnya sikap dan keterampilan peserta didik di sekolah menengah atas dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan Kurikulum dan karakteristik peserta didik di sekolah menengah atas. Penelitian ini bermaksud mengembangkan suatu teori khususnya kajian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam membuat infografis pada materi yang ada pada Semester Ganjil pada pembelajaran Geografi, di kelas X SMA Negeri 10 Bandung. Semoga penelitian ini mampu membawa manfaat sekaligus harapan guna menambah ilmu pengetahuan, khususnya kajian tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.

#### **B. Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan agar dapat tertanam dalam diri masing-masing peserta didik dan dapat di implementasikan di dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.
2. Bagi pendidik, dapat dijadikan acuan dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan menggunakan teknik yang sesuai dan dapat memberikan wawasan baru dalam upaya meningkatkan kualitas Pembelajarannya, dan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas peserta didik dari segi sikap dan keterampilannya.
3. Bagi Sekolah, sebagai rujukan dalam mengambil sebuah keputusan

dalam peraturan sekolah dan meningkatkan fungsi sekolah sebagai tempat untuk pendidikan. Dan diharapkan dapat memperoleh input khususnya pada lembaga pendidikan menengah atas dalam mengaktualisasi peran dan perilaku pendidik dalam sebuah proses kependidikan.

4. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan sebagai bekal dalam dunia pendidikan terutama di Sekolah Menengah Atas dan untuk mengetahui fakta- fakta yang terjadi di dunia pendidikan terutama sekolah menengah atas.

### **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

#### **1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

#### **2. BAB 2 KAJIAN PUSTAKA**

Bab 2 menguraikan tentang teori yang terkait dengan permasalahan yang dibahas dalam hal ini mengenai pengertian pengertian model pembelajaran, manfaat dan fungsi model pembelajaran, model pembelajaran *project based learning* (PjBL), kemampuan berpikir kreatif, dan pengertian media infografis.

#### **3. BAB 3 METODE PENELITIAN**

Bab 3 menjelaskan mengenai tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian seperti lokasi penelitian, bahan dan alat, populasi dan sampel penelitian, langkah penelitian, metode penelitian, desain penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

#### **4. BAB 4 PEMBAHASAN**

Bab 4 membahas mengenai rumusan masalah yang telah disusun pada bab 1 dengan landasan teori pada bab 2 dan teknik analisis dan pengumpulan data pada bab 3, sehingga pada bab ini akan menjawab pertanyaan yang ada pada penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh

Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik (*Kuasi Eksperimen: Kelas X Di SMA Negeri 10 Bandung*)

## 5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berupa penyajian dan pemaknaan peneliti terhadap hasil dari analisis penelitian dan pemberian saran dari hasil penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.