

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Baharuddin dan Esa (2009) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Dari teori tersebut dapat diketahui bahwa belajar adalah proses alamiah manusia.

Sistem pendidikan dituntut untuk selaras dengan perkembangan zaman. Konsep pembelajaran di zaman sekarang mengusung konsep *student centered learning* atau yang dikenal dengan pembelajaran berpusat pada siswa. Menurut Satriaman, dkk (2018) konsep *student centered learning* merupakan pembelajaran aktif dimana siswa memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, merumuskan pertanyaan mereka sendiri, berdiskusi, menjelaskan selama di kelas, pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerja dalam tim pada masalah dan proyek. Teori tersebut berhubungan dengan ciri – ciri siswa kreatif, aktivitas tersebut dapat mengarahkan siswa menjadi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif termasuk indikator penting dalam pendidikan. Siswa diharuskan untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa, hal ini sejalan dengan teori dari Nasution yang mengulas mengenai UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif (Nasution, 2014). Menurut Munandar (1999) berpikir kreatif merupakan kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Dari teori tersebut

ditemukan bahwa diperlukannya pengembangan pada kemampuan berpikir kreatif siswa agar siswa tidak terpaku pada jawaban yang ada pada buku teks saja, siswa tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan jawaban yang bervariasi, lebih dari itu siswa diarahkan untuk menghasilkan jawaban yang tepat dan beragam.

Kenyataan di lapangan menyatakan bahwa pada mata pelajaran geografi siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah dan masih menjadi suatu problem. Kemampuan berpikir kreatif yang rendah dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya disebabkan karena media pembelajaran yang kurang bervariasi dan siswa tidak terbiasa latihan mengerjakan soal yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pengerjannya. Pembuatan media pembelajaran hendaknya sejalan dengan prinsip *create guidelines* menurut Cantillon (2010), prinsip tersebut mencakup: 1) *convenience*, 2) *relevance*, 3) *evidence based*, 4) *actively involving the learner*, 5) *technology*; dan 6) *educational impact*. Berdasarkan teori tersebut dapat dijelaskan bahwa pembuatan media pembelajaran harus memuat *convenience* yaitu media membuat siswa belajar walaupun tanpa guru, media mudah dibaca dan dipahami, *relevance* yaitu media yang digunakan harus memuat materi yang relevan dengan kurikulum yang akan dicapai, *evidence based* yaitu menyajikan materi berdasarkan fenomena yang nyata, *actively involving the learner* yaitu melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, *technology*; *educational impact*.

Media pembelajaran memiliki peran yang vital dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Menurut Arsyad dalam Abdullah (2016) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu. Dari teori tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami pesan dari isi materi pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik sudah

sepatutnya memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pemilihan, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang tepat.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa maka dibutuhkan inovasi media. Contoh inovasi media pembelajaran adalah media pembelajaran *truth or dare*. Media pembelajaran *truth or dare* merupakan media berbentuk kartu yang terdiri dari soal – soal analisis yang harus diberi jawaban penjas dan tantangan untuk mencari solusi dari soal pemecahan masalah. Soal – soal dan tantangan yang terdapat pada media *truth or dare* merupakan soal yang menstimulasi siswa untuk berpikir kreatif. Konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran *truth or dare* adalah konsep belajar sambil bermain sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fanny dan Sakti (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *truth or dare* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena efektif, dan praktis untuk digunakan, serta mendapatkan respon positif dari siswa. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Iklima (2019).menyatakan bahwa media *truth or dare* layak digunakan pada pembelajaran karena media tersebut membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Hardianti, dkk (2022) menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *truth or dare* model *problem based learning* dengan kelas kontrol yang tidak diberi tindakan pembelajaran menggunakan media *truth or dare*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berturut turut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas XI IPS SMA Pasundan Bandung peneliti mendapat temuan bahwa saat kegiatan tanya jawab siswa cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan guru, takut untuk berpendapat dan mengemukakan gagasan, siswa kesulitan dalam memecahkan masalah yang

berkaitan dengan materi pelajaran, dan siswa kesulitan dalam mengembangkan jawaban, hal tersebut merupakan ciri – ciri kurangnya kreatifitas siswa. Peneliti juga mendapat temuan bahwa banyak siswa mendapatkan nilai ujian dibawah nilai 75 yang merupakan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil observasi ditemukan data bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan power point, atlas, peta, dan buku teks. Dari hasil observasi tersebut peneliti tertarik untuk mencari solusi yang dapat mengatasi permasalahan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Permasalahan kurangnya berpikir kreatif pada siswa dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya, oleh karena itu peneliti mencari informasi mengenai media pembelajaran yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Pasundan 4 Bandung, dan didapat temuan bahwa salah satu media pembelajaran yang belum pernah digunakan adalah media pembelajaran *truth or dare*, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menjadikan media pembelajaran *truth or dare* sebagai variabel dalam penelitian ini karena soal – soal dalam media pembelajaran *truth or dare* dapat di sesuaikan dengan indikator berpikir kreatif.

Menurut teori yang dikutip dari penelitian Agusmi (2022) pelajaran geografi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, tetapi melainkan mata pelajaran yang sebagian besar materinya lebih bersifat teoristis dan teks yang siswanya tidak hanya dituntut untuk menghafal tetapi siswa diharapkan mampu memahami materi yang dipelajari dengan baik.. Dari teori tersebut peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran *truth or dare* untuk membangun pemahaman siswa terkait konsep dalam materi pelajaran geografi. Media pembelajaran *truth or dare* juga digunakan untuk mengatasi masalah kurangnya kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran karena soal yang diberikan mestimulasi siswa untuk menggali pengetahuannya

mengenai materi pelajaran, memecahkan masalah dan menciptakan gagasan yang kreatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *truth or dare* terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengaruh tersebut dilihat dari hasil tes yang diujikan kepada siswa beserta tugas yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada yang membahas mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *truth or dare* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata Pelajaran geografi. Pemilihan media pembelajaran *truth or dare* didasari oleh penggunaan yang sederhana dan sesuai dengan kompetensi.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen menggunakan media pembelajaran *truth or dare* untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Truth Or Dare* Terhadap Pengembangan Berpikir kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *truth or dare* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *truth or dare* di kelas kontrol?

3. Apakah terdapat perbedaan pengembangan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen yang menggunakan media *truth or dare* dengan kelas kontrol yang menggunakan media power point?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *truth or dare* terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran geografi di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan power point terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran geografi di kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui terdapat atau tidak terdapatnya perbedaan pengembangan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen yang menggunakan media *truth or dare* dengan kelas kontrol yang menggunakan media power point.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi teori penggunaan media pembelajaran *truth or dare* pada materi poros maritim Indonesia

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi sekolah dan guru

Bagi sekolah khususnya SMA Pasundan 4 Bandung hasil penelitian ini dapat memberi variasi media pembelajaran geografi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

##### b) Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

##### c) Bagi Peneliti

Dari penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman yang berharga dengan mengajar langsung menggunakan media *truth or dare*.

d) Bagi Pembaca

Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian sejenis.

### **1.5 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian - penelitian terdahulu yang terdapat pada tabel 1.1 diketahui bahwa terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan penelitian terdapat pada perbedaan mata pelajaran dan materi ajar. Belum ditemukan penelitian serupa terkait penggunaan media *truth or dare* pada mata pelajaran geografi, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media *truth or dare* pada mata pelajaran geografi sebagai keterbaruan.

Perbedaan lainnya terdapat pada variabel terikat penelitian. Berdasarkan penelitian terdahulu pada tabel 1.1 diketahui bahwa terdapat beberapa perbedaan pada variabel penelitian, belum ditemukan penelitian yang meneliti mengenai pengaruh penggunaan media *truth or dare* terhadap pengembangan berpikir kreatif. Kebanyakan penelitian terdahulu meneliti mengenai pengaruh penggunaan media *truth or dare* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Sumber: Analisis Peneliti (2023)

No	Penulis	Judul	Masalah	Tujuan	Hasil	Metode
1.	Ade Iklima (2019)	Pengaruh Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Al – Washliyah Sei Mencrim	Salah satu permasalahannya yaitu guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan dan mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada penjelasan materi yang jelas.	Salah satunya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media permainan <i>Truth or Dare</i> lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional	Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen.
2.	Koswara Dinata (2021)	Pengembangan Media <i>Truth Or Dare</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar	Munculnya rasa bosan, kurang fokus dan malas saat belajar pada siswa menyebabkan diperlukannya pengembangan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan keinginan dan antusiasme siswa dalam proses belajar.	Untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media kartu <i>Truth or Dare</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.	Validasi ahli menunjukkan persentasi 100% untuk kelayakan materi dan 83.3% untuk kelayakan media dengan beberapa catatan untuk diperbaiki atau ditambahkan.	Jenis penelitian :pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) metode 4-D.
3.	Hardianti, dkk. (2022)	Pengaruh Permainan <i>Truth Or Dare</i> Pada Model Problem	Model pembelajaran yang sebelumnya digunakan belum dapat diterapkan secara maksimal karena peserta didik	Mengetahui pengaruh permainan <i>truth or dare</i> pada model <i>problem based learning</i> terhadap	Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik	Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang

		Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia)	terbiasa belajar pasif dan masih bergantung pada materi yang disampaikan oleh guru (teacher center), maka diperlukan pengintegrasian media permainan <i>truth or dare</i> dalam model <i>problem based learning</i> .	hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang pada materi termokimia.	kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berturut turut sebesar 76,65 dan 63,46.	digunakan adalah quasi eksperimen
4.	Niswatun Hasibah , <i>dkk</i> (2021)	Pengaruh Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Selatan	Keterbatasan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi maupun media pembelajaran sehingga penerapan media permainan <i>truth or dare</i> akan cocok untuk digunakan.	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar siswa.	Media <i>truth or dare</i> berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.	Pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen semu.
5.	Rachmi, dan Yogica (2021)	Media Kartu Permainan Berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada Materi Virus	Penggunaan media dalam pembelajaran materi virus masih terbatas pada penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan kadang-kadang menggunakan Power Point(PPT), menyebabkan lebih cepat bosan, sehingga motivasi belajarnya rendah.	Untuk menghasilkan produk media kartu permainan berbasis TODP pada materi virus. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model	Media kartu permainan berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada materi virus valid serta layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar	<i>Instructional Development Institute (IDI)</i> .