

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era zaman yang semakin maju, *lifeskill* atau keterampilan sangat dibutuhkan untuk menunjang pemikiran yang akan semakin berkembang, salah satunya dalam ranah pendidikan keterampilan belajar sangat dibutuhkan untuk bekerja pada abad 21 ini. *World Economic Forum*, 2015 memberikan jabaran mengenai keterampilan abad 21 membagi menjadi tiga aspek, yakni : 1) literasi dasar, 2) keterampilan, 3) kualitas karakter. Pada aspek keterampilan yang dimaksud yaitu keterampilan inti yang dapat dikembangkan seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan ini relevan untuk kesuksesan individu dalam bidang sosial, profesional, pendidikan dan pribadi mereka. Berikut merupakan data peserta didik kelas X Putri SMAIT Thariq Bin Ziyad Kabupaten Bekasi yang menjadi objek dalam penelitian ini.

Tabel 1.1 Data peserta didik kelas X Putri SMAIT Thariq Bin Ziyad Kabupaten Bekasi

No.	Kelas	Jenis kelamin	Jumlah siswi
1.	X – 2	Perempuan	26 siswi
2.	X – 4	Perempuan	21 siswi
3.	X – 6	Perempuan	21 siswi
4.	X – 8	Perempuan	22 siswi
5.	X – 10	Perempuan	21 siswi

Sumber : Peneliti

Dari hasil wawancara oleh guru geografi pada tanggal 27 Agustus 2023 di SMAIT Thariq Bin Ziyad Bekasi, didapati beberapa permasalahan yakni kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan di dalam pembelajaran geografi, pembelajaran hanya berpusat pada guru (*Teacher center*) dan kurangnya kreativitas di dalam pembelajaran geografi.

Dalam sebuah pembelajaran, kreativitas sangat penting untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah secara kreatif atau dengan cara-cara yang tidak terduga. Dari permasalahan di atas, kurangnya kreativitas peserta didik menjadi kunci masalah yang ada, juga variasi model pembelajaran yang kurang membuat kreativitas peserta didik kurang muncul selama pembelajaran. Aspek kreativitas tidak hanya dalam mata pelajaran yang menyangkut seni saja, dalam geografi, kreativitas juga sangat penting untuk menggambarkan lebih jelas fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar dan juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran geografi.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan kedua dari keterampilan abad 21 yang seharusnya dimiliki setelah pemecahan masalah atau keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu berpikir tingkat tinggi dalam menghadapi setiap masalah. Menurut Kuswana (2012) berpikir kreatif adalah berpikir dalam tingkatan tertinggi yang mampu menciptakan, menemukan, membayangkan, dan membuat hipotesis agar menghasilkan produk yang baru. Keberhasilan siswa sangat berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan berbagai masalah (Alexander, 2007). Melalui berpikir kreatif, seseorang dapat melihat berbagai sudut pandang berbeda, mengurai ide-ide yang ada, dan mampu menghasilkan ide baru (Meintjes & Grosser, 2010). Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa dengan menghasilkan ide-ide baru karena seseorang dapat memandang atau memikirkan dari berbagai perspektif dan sudut pandang yang berbeda.

Di dalam sebuah pembelajaran yang baik perlu adanya model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat bahan-bahan pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau tempat lain. Model pembelajaran dapat dipilih

sebagai pola pilihan, memungkinkan guru memilih model pembelajaran yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran membantu guru merencanakan pembelajaran di kelas. Model ini mencakup semua aspek persiapan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, serta metode evaluasi yang digunakan untuk memastikan bahwa tujuan pelajaran tercapai. (Mirdad, J, 2020). Setiap model pembelajaran memiliki ciri khas dalam rencana pembelajarannya masing-masing. Dan disetiap model pembelajaran juga dapat memengaruhi keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang berbasis proyek menggunakan sebuah media. Peserta didik diberi instruksi untuk menyelidiki, menilai, memahami, menyusun, dan mempresentasikan informasi secara kelompok, yang berguna untuk proses pembelajaran peserta didik. (Hosnan, 2014). Menurut Made Wena (2014) Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan peserta didik dalam kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang membuat tugas-tugas berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Dari permasalahan di atas mengenai kreativitas pada peserta didik, peneliti ingin melihat penerapan modul pembelajaran *project based learning* yang mana model pembelajaran ini dapat melihat kreativitas siswa di dalam pembelajaran. Model pembelajaran *project based learning* ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA Kelas X Pada Materi Litosfer”**

Aliya Ikhlasshafa Kirana, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMA KELAS X PADA MATERI LITOSFER
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi yang ada di SMAIT Thariq Bin Ziyad pada 27 Agustus 2023, Terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari pembelajaran geografi di antaranya:

- 1) Di dalam pelaksanaan pembelajaran geografi terkadang kurang variasi dalam model pembelajaran yang diterapkan.
- 2) Ditemukan kepasifan dalam pembelajaran yang hanya berorientasi pada guru yang menjelaskan materi secara satu arah.
- 3) Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran geografi dari segi pemberian tugas yang monoton oleh guru.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMA kelas X pada materi litosfer?
- 2) Bagaimanakah respon peserta didik kelas X (Putri) terhadap ketertarikan dalam pembelajaran *project based learning* pada materi litosfer?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran dan penyimpangan masalah agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan sehingga tujuan dari penelitian akan tercapai. Beberapa batasan dalam skripsi ini yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian kepada kelas X putri
2. Materi yang digunakan adalah materi litosfer
3. Lokasi di SMAIT Thariq Bin Ziyad, Kabupaten Bekasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMA kelas X pada materi litosfer.
2. Untuk melihat respon peserta didik kelas X (Putri) terhadap ketertarikan dalam pembelajaran *project based learning* pada materi litosfer.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan, berguna dalam pengembangan keilmuan, dapat mengembangkan wawasan dan menambah pengalaman.
2. Bagi guru, untuk sebagai masukan bagi guru geografi tentang model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi litosfer agar lebih kreatif dan menarik,
3. Bagi siswa, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X (Putri) mengenai materi litosfer sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mengembangkan dan mengasah keterampilan berpikir kreatif peserta didik serta aktif dalam kerja sama kelompok.
4. Bagi sekolah, untuk sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dan melengkapi kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai daftar pustaka.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang kajian teori mengenai keterampilan berpikir kreatif yaitu Pengertian keterampilan berpikir kreatif, Proses tahapan kreatif, Indikator Keterampilan berpikir kreatif, Faktor pendorong dan penghambat Keterampilan berpikir kreatif, Rubrik Penilaian Keterampilan berpikir kreatif. Lalu Model pembelajaran *Project based learning*, Pengertian pembelajaran *Project Based Learning*, Tujuan pembelajaran *Project Based Learning*, Karakteristik pembelajaran *Project Based Learning*, Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning*, Kelebihan dan Kekurangan pembelajaran *Project Based Learning*, Penilaian pembelajaran *Project Based Learning*, Materi lingkungan geosfer : litosfer, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir Penelitian, Hipotesis Penelitian.

Bab III berisi tentang metode penelitian yaitu lokasi penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan rencana alur penelitian.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan Pembahasan yaitu keterlaksanaan *project based learning*, keterampilan berpikir kreatif, hasil *pretest-posttest* dan hasil analisis data

Bab V bagian ini membahas mengenai kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian, juga implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.