

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kehidupan Abad 21 hadir dengan sejumlah tuntutan kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Tuntutan kemampuan ini menjadi representasi kebutuhan zaman yang terus berkembang dan mengalami perubahan. Banyak penelitian telah mengidentifikasi berbagai kemampuan yang dibutuhkan pada Abad ke-21, di antaranya adalah kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan kerja kooperatif (Dilekçi & Karatay, 2023). *Programme for International Student Assessment* atau PISA menyebutnya sebagai “*21st-century skills*” yang apabila diterjemahkan menjadi “keterampilan Abad 21” yang di dalamnya mencakup berbagai kemampuan seperti kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinovasi. Lebih lanjut PISA menjelaskan bahwa keterampilan Abad 21 tersebut dibutuhkan karena pekerja masa depan membutuhkan keterampilan yang lebih dari sekadar keterampilan dasar seperti membaca dan berhitung.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dianggap sebagai salah satu kompetensi utama di abad ke-21 (Ritter & Mostert, 2017). Sejalan dengan ini, Wu dkk. (2023) turut menjelaskan bahwa ada lima kompetensi inti Abad 21 yang terdiri dari kreativitas, pemikiran kritis, pemecahan masalah, inovasi komunikasi, kolaborasi, dan juga literasi informasi. Greenstein (2012) mengidentifikasi tiga komponen kemampuan yang dibutuhkan pada Abad 21 yaitu berpikir, bertindak, dan hidup. Berpikir dalam hal ini termasuk di antaranya kreativitas, *problem solving*, berpikir kritis, dan metakognisi. Lebih lanjut, Turiman dkk. (2012) menjabarkan kemampuan abad ke-21 mencakup empat domain utama yaitu literasi digital, pemikiran inovatif yang mencakup kreativitas, komunikasi yang efektif, dan produktivitas yang tinggi. Sementara itu, kerangka kerja Partnership for 21st Century Skills (2009) menguraikan kemampuan Abad 21 meliputi keterampilan hidup dan karir, keterampilan informasi, media dan teknologi, dan keterampilan pembelajaran yang dikenal sebagai 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*). Kemudian, seiring berkembangnya zaman dan

kebutuhan kecakapan Abad 21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menambahkan 2 kecakapan lainnya sehingga menjadi 6C kewarganegaraan (*citizenship*), kreatif (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan karakter (*character*).

Secara mendasar, kemampuan berpikir kreatif adalah bagian dari kreativitas. Sebagaimana (Hong & Milgram, 2008) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan sub komponen kreativitas yang dapat menghasilkan ide dan solusi yang baru dan berkualitas tinggi. Hal ini sejalan dengan Craft (2001); Kaufman & Beghetto (2009) yang menjelaskan bahwa kreativitas terbagi atas kreativitas besar atau “*big C creativity*” dan kreativitas kecil “*little c creativity*”. Kreativitas besar meliputi terobosan intelektual, teknologi, atau mahakarya seni yang memerlukan keahlian, dedikasi, dan pengakuan masyarakat. Sementara itu, 'kreativitas kecil' adalah pemikiran kreatif sehari-hari yang bisa dilakukan oleh siapa saja dan dapat dikembangkan melalui latihan dan pendidikan (Kaufman & Beghetto, 2009). Berdasarkan hal ini, maka kemampuan berpikir kreatif masuk dalam kategori kreativitas kecil atau “*little c creativity*”.

Berbagai literatur yang telah dijabarkan memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu bagian dari kreativitas adalah kemampuan yang penting untuk kehidupan pada Abad ke-21. Berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai rangkaian lengkap aktivitas kognitif yang dilakukan oleh individu dengan memanfaatkan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan ide-ide dalam menghadapi situasi tertentu (Yazar Soyadi, 2015). PISA mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kompetensi untuk terlibat secara produktif dalam menciptakan, mengevaluasi, dan mengembangkan ide-ide yang mampu menghasilkan solusi orisinal dan efektif, kemajuan pengetahuan, serta ekspresi imajinasi yang berpengaruh (OECD, 2022). Individu dengan kemampuan berpikir kreatif akan mencoba menyarankan sesuatu yang baru, menghasilkan hipotesis berbeda, memecahkan masalah, mencoba melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan berani mengambil risiko berdasarkan wawasan yang dimiliki, serta berupaya menghadirkan solusi alternatif (Young & Balli, 2014). Kemampuan berpikir kreatif membuat individu dapat mengintegrasikan keterampilan pengaturan dan

pemecahan masalah dengan menghadirkan solusi yang bermakna (Wright, 2010). Peneliti dan pendidik sepakat bahwa keterlibatan dalam pemikiran kreatif dapat mendukung berbagai keterampilan lainnya, seperti keterampilan metakognitif, keterampilan antarpribadi dan intrapribadi, serta pemecahan masalah, dan juga dapat mendorong perkembangan identitas, pencapaian akademik, keterlibatan sosial, dan kesuksesan karir (Barbot dkk., 2016; Barbot & Heuser, 2017; Beghetto, 2010; Futures, 1999; Gajda dkk., 2017; Higgins dkk., 2005; Plucker dkk., 2004; Smith & Smith, 2010; Spencer & Lucas, 2018) Kemampuan berpikir kreatif bagi siswa akan terlihat saat ia mampu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan, mengembangkan hipotesis, menguji serta mengimplementasikan gagasan-gagasan yang diperoleh dalam kehidupan nyata (Muliardi, 2023). Oleh sebab itulah, keterampilan berpikir kreatif menjadi sangat penting bagi siswa (Cennamo dkk., 2012)

Berbagai definisi berpikir kreatif dari berbagai literatur menunjukkan bahwa berpikir kreatif lebih dari sekadar kemampuan teknis. Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan interpersonal atau non teknis. Keterampilan non teknis ini sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat membantu mempersiapkan siswa untuk kehidupan di luar sekolah. Oleh karenanya, peran mendasar pendidikan adalah membekali siswa dengan kompetensi yang mereka perlukan agar berhasil dalam masyarakat (OECD, 2021). Berpikir kreatif merupakan kompetensi yang diperlukan generasi muda saat ini untuk berkembang (Lucas & Spencer, 2017). Siswa akan dilatih untuk menghadapi tantangan yang kompleks dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang dinamis (Gómez Chova dkk., 2020) Ini sejalan dengan (Tanggaard, 2019) yang menyatakan kemampuan berpikir kreatif penting karena membantu siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi mereka sehingga sekolah harus membantu untuk memelihara bakat kreatif mereka. Lebih lanjut Beghetto & Kaufman (2007); Beghetto & Plucker (2006) menjelaskan bahwa berpikir kreatif juga mendukung pembelajaran dengan membantu siswa untuk menafsirkan pengalaman dan informasi dengan cara yang baru dan bermakna secara pribadi, bahkan dalam konteks tujuan pembelajaran formal. Pada akhirnya, berpikir kreatif penting dalam

berbagai mata pelajaran, mendukung siswa untuk menjadi imajinatif, mengembangkan ide-ide orisinal, berpikir *out of the box* dan memecahkan masalah (OECD, 2022). Pemikiran kreatif dapat ditingkatkan sambil tetap mempelajari konten pelajaran melalui metode yang mendorong eksplorasi dan penemuan, bukan hanya menghafal (Kaufman dkk., 2015). Oleh karenanya, guru perlu tahu cara mengenali pemikiran kreatif, kondisi apa yang mendorongnya, dan bagaimana mereka bisa membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam berpikir (OECD, 2021).

Hingga saat ini, berbagai upaya masih terus dilakukan untuk memenuhi tuntutan kemampuan Abad 21, salah satunya tuntutan kemampuan berpikir kreatif. Pada dasarnya, sektor pendidikan memiliki peran esensial sebagai wadah untuk membekalkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif. Kehadiran Kurikulum Merdeka merupakan representasi nyata dari adanya upaya tersebut. Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif dan inovatif (Muliardi, 2023). Selain itu, salah satu tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata (Wicaksono dkk., 2022) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menghadirkan Kurikulum Merdeka dengan sejumlah karakteristik di antaranya pengembangan *soft skills* dan karakter melalui proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dimensi profil pelajar Pancasila mencakup karakter dan kompetensi dasar yang harus dikembangkan oleh satuan pendidikan bagi peserta didik, yang salah satunya adalah kreatif. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga fokus pada materi esensial, relevan, dan mendalam yang dirancang agar terdapat waktu yang cukup untuk membangun inovasi dan kreativitas peserta didik.

Bersama dengan sejumlah upaya yang telah dilakukan, Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia yang masih rendah. Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Mullis dkk., 2012). Hal ini sejalan dengan hasil asesmen PISA tahun 2022 yang memperlihatkan bahwa Indonesia masuk dalam daftar negara dengan kinerja terendah dalam kemampuan berpikir kreatif dengan perolehan skor rata-rata sebesar 59,0% (OECD, 2024).

Budi Rahmah Panjaitan, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CASE METHOD DENGAN POLA PENTAHALIX TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA (STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, melalui Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (2023) Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2023 menunjukkan penurunan hasil capaian kemampuan literasi murid jenjang SMA/ Sederajat mengalami penurunan 4,59%, yang awalnya 58,85% menjadi 49,26%. Padahal, literasi menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Rizky Anisa dkk., 2021), termasuk kemampuan berpikir kreatif yang dibutuhkan pada Abad 21. Kondisi ini semakin mengkhawatirkan, terlebih saat pandemi Covid-19, Indonesia sempat mengalami *learning loss* (Jojo & Sihotang, 2022). Hal ini semakin memperkeruh permasalahan pendidikan di Indonesia (Sari & Pawestri, 2021). Bukti-bukti permasalahan ini menjadi representasi jelas bahwa perlu upaya untuk membenahi kualitas pendidikan di Indonesia.

Melihat permasalahan yang dihadapi Indonesia, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengoptimalkan peran pendidikan, khususnya sekolah. Cimermanova (2015); NACCCE (1999); Yıldırım (1998) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih dan dikembangkan jika kondisi yang tepat tersedia. Sama halnya dengan Wheeler dkk. (2002) yang menyatakan siswa memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda, dan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, maka perlu lingkungan belajar yang sesuai. Pada konteks pembelajaran di kelas, salah satu cara untuk menciptakan kondisi yang sesuai adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini sejalan dengan Kusumaningtyas & Supaman (2020) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya perlu memilih model pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan kondisi yang dapat untuk merangsang pemikiran kreatif. Pemikiran kreatif dapat ditingkatkan sambil mempromosikan perolehan pengetahuan konten melalui metode yang mendorong eksplorasi dan penemuan dibandingkan dengan pembelajaran hafalan dan otomatisasi (Kaufman dkk., 2015). Artinya, ketika siswa didorong untuk menjelajahi dan menemukan informasi sendiri, mereka tidak hanya menguasai pengetahuan yang diperlukan tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Budi Rahmah Panjaitan, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CASE METHOD DENGAN POLA PENTAHILIX TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA (STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran *Case Method* merupakan model pembelajaran aktif yang membawa permasalahan dunia nyata ke dalam kelas sebagai bahan diskusi untuk kemudian dianalisis. Model ini membuat siswa terlibat karena mengajak siswa untuk memahami, menganalisis, dan memberikan solusi terhadap situasi dunia nyata yang kompleks. Pada konteks ini, penting bagi siswa untuk memahami berbagai perspektif dan konteks yang terlibat dalam suatu masalah, serta merancang solusi yang kreatif dan inovatif. Meski demikian, perlu metode yang tepat dalam menerapkan model pembelajaran *Case Method* ini. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan pilihan yang tepat untuk diterapkan dalam model pembelajaran *Case Method*. Hal ini didukung oleh Columbia Center for Teaching and Learning (2019) yang menyatakan bahwa salah satu strategi untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis kasus adalah dengan bermain peran (*role playing*). Lebih lanjut dijelaskan bahwa bermain peran (*role playing*) membantu siswa untuk memahami beragam sudut pandang, mempromosikan pemikiran kreatif, dan mengembangkan empati. Dukungan lain yang menyebutkan bahwa metode *role playing* cocok untuk model *Case Method* datang dari Wibisono (2014) yang menjelaskan bahwa melakukan permainan peran (*role playing*) dalam pembelajaran *Case Method* dapat memperkaya hasil pembelajaran karena dalam prosesnya menyenangkan untuk menggali *skill* dan *knowledge*.

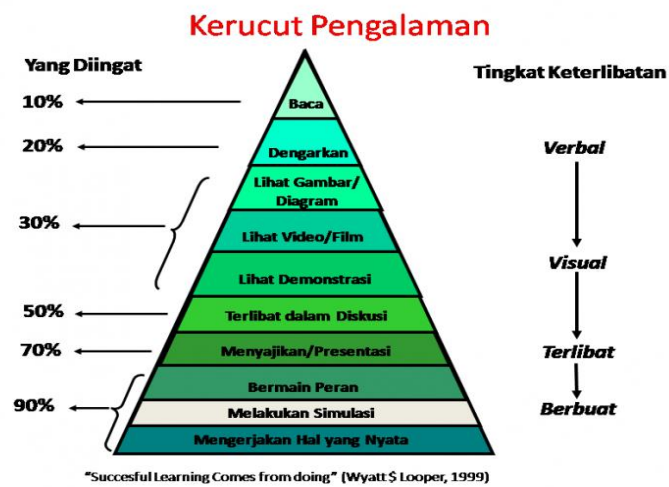
Secara empiris, berbagai penelitian turut menunjukkan bahwa model *Case Method* memberikan dampak yang positif untuk kemampuan berpikir kreatif. Sebagaimana penelitian Hodijah dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *case method* mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif dengan mendorong partisipasi aktif, memberi kesempatan untuk masalah dari berbagai sudut pandang, dan menggunakan kasus nyata yang menghubungkan teori dengan praktik. Penelitian Hidayati dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena melibatkan siswa secara aktif dalam analisis kasus nyata dan kompleks. Proses ini mendorong siswa untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam situasi yang tidak terstruktur, sehingga mereka dapat mengembangkan solusi yang inovatif. Selain itu, kolaborasi dengan teman sekelas memungkinkan siswa untuk

menguji ide-ide mereka dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif. Penelitian Andayani dkk. (2022) menunjukkan bahwa model *case method* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual dan kompleks, di mana adanya kesempatan untuk memecahkan masalah nyata. Diskusi dan kolaborasi memberi kesempatan untuk melihat berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi inovatif. Selain itu, juga dihadapkan pada masalah yang tidak memiliki solusi tunggal, yang merangsang kreativitas dalam mencari berbagai alternatif solusi. Keterlibatan aktif dan motivasi juga meningkat, yang lebih lanjut mendukung proses berpikir kreatif. Penelitian Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa model *case method* membuat pembelajaran lebih aktif dan partisipatif yang penting dalam mendukung berpikir kreatif. Penelitian Irawan dkk. (2022) turut menunjukkan bahwa model *case method* memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual, yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara yang praktis dan terlibat.

Selain metode, hal tidak kalah penting adalah menentukan peran yang akan dimainkan oleh siswa. Peran Pentahelix merupakan peran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran *Case Method* dengan metode *role playing*. Ini didukung oleh (Tanggaard, 2019) yang menjelaskan bahwa sekolah memainkan peran penting dalam membuat anak-anak merasa bahwa mereka adalah bagian dari masyarakat tempat mereka tinggal. Melalui bermain peran Pentahelix (pemerintah, masyarakat, akademisi, pelaku usaha, dan media), siswa dapat lebih memahami peran-peran tersebut dalam kehidupan nyata. Hal ini membantu mereka menyadari bahwa mereka adalah bagian penting dari masyarakat dan memiliki tanggung jawab serta kontribusi yang bisa mereka berikan. Siswa akan memainkan peran yang ditemukan dalam suatu kasus dan memahami sudut pandang pemangku kepentingan yang terlibat (Columbia Center for Teaching and Learning, 2019).

Menerapkan model pembelajaran *Case Method* dengan bermain peran pentahelix sangat potensial untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam melihat permasalahan dari berbagai perspektif dunia nyata. Peran pentahelix juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang peran-peran dari berbagai pemangku kepentingan mulai dari pemerintah, masyarakat, akademisi, pelaku

usaha dan media. Pembelajaran akan didesain sedemikian rupa dengan mempertimbangkan sintaks dari model pembelajaran *Case Method* sekaligus mengkondisikan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini didukung oleh teori kerucut pengalaman Edgar Dale, dimana memberikan pengalaman melalui bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan dan daya ingat sehingga diharapkan siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan mendorong kemampuan berpikir kreatifnya (Dale, 1969).



Gambar. 1. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengkajian literatur yang telah dilakukan menunjukkan masih minimnya riset terkait penerapan model pembelajaran *Case Method* untuk siswa, terlebih lagi penelitian yang mengaitkannya dengan kemampuan berpikir kreatif. Sementara, model ini sangat berpotensi untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa, sebagai salah satu kemampuan yang dibutuhkan pada Abad 21. Penelitian (Irawan dkk., 2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Case Method* mampu meningkatkan prestasi belajar dan menumbuhkan kreativitas karena menerapkan proses belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia, pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Geografi masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi seperti diskusi dan presentasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif

dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya membuat pembelajaran kurang bermakna. Hal ini juga berlanjut pada kurangnya minat siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kurang terasah, rasa ingin tahu menjadi kurang, kemampuan menganalisis permasalahan yang terdapat dalam materi menjadi kurang, dan pada akhirnya secara akademik dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang maksimal. Selain itu, pengukuran kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada kelas X menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif 56,74 dari nilai maksimal 100. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat dan lebih inovatif pada materi pembelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terlebih, ini sangat relevan dengan salah satu misi dari SMA Laboratorium Percontohan UPI yaitu mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang dapat memaksimalkan potensi belajar peserta didik. Model pembelajaran *case method* dengan pola pentahelix diharapkan dapat hadir sebagai pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pada proses pembelajaran geografi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Case Method* dengan Pola Pentahelix pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *case method* dengan pola pentahelix sebelum dan sesudah diberi pembelajaran?
2. Apakah terdapat perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *case method* dengan pola diskusi sebelum dan sesudah diberi pembelajaran?

3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *case method* dengan pola pentahelix dan kelas kontrol yang menggunakan model *case method* dengan pola diskusi?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *case method* dengan pola pentahelix terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan UPI?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *case method* dengan pola pentahelix sebelum dan sesudah diberi pembelajaran
2. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *case method* dengan pola diskusi sebelum dan sesudah diberi pembelajaran
3. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *case method* dengan pola pentahelix dan kelas kontrol yang menggunakan model *case method* dengan pola diskusi
4. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *case method* dengan pola pentahelix terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Laboratorium Percontohan UPI

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:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang metode pembelajaran aktif, khususnya model pembelajaran *Case Method* dengan pola Pentahelix dalam konteks pendidikan abad 21.

- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi tambahan dalam pengembangan teori-teori pendidikan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif.
- c. Memberikan kontribusi pada literatur tentang implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran geografi, sehingga dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Guru dan Pendidik:

- a) Memberikan panduan praktis bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran *Case Method* dengan pola Pentahelix untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b) Menyediakan contoh konkrit tentang bagaimana mengintegrasikan peran-peran Pentahelix dalam pembelajaran geografi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

b. Bagi Siswa:

- a) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad 21.
- b) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam kegiatan belajar.

c. Bagi Sekolah:

- a) Mendukung misi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sesuai dengan visi SMA Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia.
- b) Menjadi model bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Bagi Peneliti Lain:

- a) Menyediakan data empiris yang dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang efektivitas model pembelajaran *Case Method* dan pola Pentahelix dalam konteks mata pelajaran lainnya.

- b) Mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi model dan metode pembelajaran aktif lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam tesis ini berpedoman pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 787/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021.

1. BAB I Pendahuluan terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis
2. Bab II Kajian Pustaka terdiri dari tinjauan teoritis yang terdiri atas pembelajaran geografi, model pembelajaran *Case Method*, metode pembelajaran *role playing*, metode pembelajaran diskusi, pola pembelajaran pentahelix, kemampuan berpikir kreatif, kemudian dilanjutkan dengan penelitian relevan dan hipotesis penelitian
3. Bab III Metode Penelitian terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, uji coba instrumen, teknik analisis data, definisi operasional, dan prosedur penelitian untuk menjelaskan cara dilakukannya penelitian secara komprehensif
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan terdiri deskripsi lokasi penelitian, data penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan untuk menggambarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisikan simpulan yang merujuk pada rumusan masalah, dan implikasi serta rekomendasi yang memperjelas dampak temuan serta memberikan rekomendasi untuk berbagai pihak berdasarkan temuan yang telah didapatkan dalam penelitian.
6. Daftar Pustaka terdiri dari daftar sumber rujukan yang digunakan dalam tesis, baik itu rujukan dari buku, jurnal, prosiding, dan lainnya
7. Lampiran terdiri dari berbagai dokumen pendukung penelitian, termasuk di antaranya lampiran perangkat pembelajaran, pengolahan data, tabulasi data, dokumentasi, dan lainnya.