

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai pendidik guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga mereka dapat secara efektif dan efisien meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Faktor paling penting agar sukses dalam proses belajar para peserta didik adalah pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar (Endang, 2014). Model pembelajaran aktif (active learning) dapat digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dan penuh semangat dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran tersebut diantaranya melalui Model Pembelajaran Penyingkapan/Penemuan (Discovery/Inquiry Learning), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning/PBL), Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PJBL).

Teori belajar *Discovery Learning*, yang didasarkan pada Jean Piaget dan Lev Vygotsky, memungkinkan guru memberi peserta didik kesempatan untuk secara aktif menggunakan bahan ajar dan media yang mereka miliki. Teori konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan peserta didik untuk membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya (Widodo, 2005). Menurut Cahyo (2013:100) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang mana peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahuinya serta tidak melalui pemberitahuan, tetapi peserta didik menemukan sendiri. Model pembelajaran discovery merujuk pada model yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar yang aktif dan mandiri dalam melakukan penemuan dan penyelidikan secara mandiri, dimana hasil yang kemudian didapatkan akan bertahan lama dalam ingatan individu yang melakukannya (Hosnan, 2014).

Di era modern, pendidikan menuntut peserta didik memiliki standar prestasi yang tinggi serta penguasaan materi pembelajaran yang mendalam agar mereka dapat menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks. Salah satu cara untuk membangun lulusan yang adaptif adalah dengan membiasakan diri dengan proses pembelajaran. Fokus pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berpikir. Diharapkan peserta didik di abad ini memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif, berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik, dan memiliki kemampuan metakognitif. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik. Salah satu contohnya adalah penggunaan media Audiovisual.

Kegiatan pembelajaran geografi yang ideal sulit untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Ini karena guru tidak jarang menggunakan media *Audiovisual* sebagai salah satu alat untuk mengajar. Tujuan utama pembelajaran geografi adalah untuk menciptakan objek material geografi yang mudah dipahami dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah geografi dalam kegiatan sehari-hari selain itu tingkat berpikir kreatif yang rendah menjadi salah satu penghambat dalam kegiatan aktivitas pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan pada kegiatan P3K menunjukkan bahwa pembelajaran geografi hanya bergantung pada penjelasan guru dan buku teks, serta hanya memberikan tugas. Akibatnya, peserta didik tidak memahami proses berpikir dan tidak dapat menyampaikan hasil materi yang sudah mereka pahami.

Namun faktanya, kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih dikategorikan rendah. Sebuah studi pada tahun 2018 yang dilakukan Trends in International Mathematic and Science Study (TIMSS) serta Programme for International Student Assessment (PISA) melaporkan rendahnya daya berpikir kreatif peserta didik untuk menangani pertanyaan literasi. Pada keputusan PISA periode 2018 menetapkan urutan Indonesia berada pada di bawah sekitar negara yaitu Malaysia, Thailand maupun Singapura. Kategori pada kemampuan literasi di Indonesia mencapai skor rata-rata pada 371, sedangkan bagi sains, Indonesia

terdapat skor rata-rata 396. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2019) menunjukkan bahwa orang Indonesia memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Hasil Global Creativity Index tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan 115 dari 139 negara. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh kurangnya keberhasilan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Ini dikonfirmasi oleh tanggapan peserta didik, yang lebih banyak hafalan daripada pemahaman konsep karena bahasa yang digunakan lebih sering sama dengan yang ada di buku.

Dari hasil observasi awal di SMAN 22 Bandung, terungkap bahwa peserta didik kurang tertarik pada materi geografi yang padat. Mata pelajaran geografi di sekolah mencakup fenomena keruangan yang kompleks, baik dari segi fisik maupun sosial, yang berkaitan erat dengan kehidupan sosial dan ekonomi manusia. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan proses pembelajaran yang menerapkan model yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi Geografi. Guru berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran Geografi melalui pemilihan model pembelajaran yang efektif. Selain itu, penggunaan media *Audiovisual* yang sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini, dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap teknologi yang saat ini mengalami perubahan secara dinamis.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan P3K (Program Penguatan Profesi Keguruan) serta diskusi dengan guru geografi, peserta didik dalam hal berpikir kreatif masih dirasa kurang dalam proses pembelajaran terutama inisiatif peserta didik untuk memberikan ide kreatif hal tersebut dilihat dari keaktifan peserta didik yang masih masif dalam memberikan ide atau gagasan selama pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu tinjauan dasar penelitian untuk memperbaiki kualitas peserta didik lebih memahami materi mengenai mitigasi bencana. Dalam perencanaannya akan menggunakan sebuah media *Audiovisual* yang berlandaskan model *Discovery Learning*. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis

tertarik untuk mencoba melakukan penelitian mengenai Perbedaan Pengaruh Media *Audiovisual* dan Media *Powerpoint* Terhadap Berpikir Kreatif Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Di SMAN 22 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *Audiovisual* pada kelompok eksperimen di kelas XI SMAN 22 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *powerpoint* pada kelompok kontrol di kelas XI SMAN 22 Bandung?
3. Bagaimana perbandingan pengaruh penggunaan media *Audiovisual* dan media *Powerpoint* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI SMAN 22 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian yang dapat ditentukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis penerapan media *Audiovisual* kelas eksperimen di kelas XI SMAN 22 Bandung.
2. Menganalisis penerapan media *Powerpoint* kelas kontrol di kelas XI SMAN 22 Bandung.
3. Menganalisis perbandingan pengaruh penggunaan media *Audiovisual* dan media *Powerpoint* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya di pendidikan bidang pedagogis tentang keterkaitan penerapan media *Audiovisual* yang berlandaskan model *Discovery learning* yang mendorong

peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran geografi bagi peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Peserta didik memperoleh pemahaman yang kuat tentang fenomena geografis, terutama materi siklus, yang ditandai dengan peningkatan nilai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi guru

Sebagai pedoman untuk pembuatan media *Audiovisual* yang berlandaskan pada model pembelajaran *Discovery Learning*, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik.

3. Bagi sekolah

Sebagai alat untuk meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas peserta didik agar dapat bersaing dalam bidang ilmu geografi sehingga dapat membawa nama baik sekolah di kancah kompetisi nasional maupun internasional.

4. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dan bahan referensi dimana sebuah model pembelajaran membantu peserta didik dalam hal memahami konsep materi pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan susunan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi di mulai bab I hingga bab V. Urutan gambaran penulisan bab yang akan disajikan yaitu sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan memuat alasan utama penelitian ini dilakukan dimana bab ini memuat: Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi serta Definisi Operasional

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis mengumpulkan segala referensi berupa penelitian terdahulu yang serupa dimana hal ini yang akan menjadi landasan dan pijakan dalam pengerjaan skripsi ini.

BAB III: Metodologi Penelitian

Pada bab ini penulis akan menjabarkan mengenai langkah atau bagaimana tahapan penelitian ini akan dilakukan, meliputi: Lokasi Penelitian, Metode Penelitian, Pendekatan Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini setelah dilakukan pengambilan data maka penulis akan menuliskan hasil temuan secara detail dan terperinci

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini penulis akan memberikan jawaban yang akan menjawab rumusan masalah yang ada serta masukan dan saran untuk kegiatan penelitian kedepannya.