

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pondasi penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Melalui Pendidikan, suatu bangsa dapat meningkatkan tingkat intelektual, keterampilan, dan pengetahuan untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang (Isma dkk. 2023). Namun, di era sekarang, Pendidikan dihadapkan pada berbagai macam permasalahan yang rumit dan memerlukan perhatian yang serius. Rumitnya permasalahan dalam dunia Pendidikan memberikan dampak yang luas terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa (Dharmadewi & Suwarmayanti, 2020). Salah satu permasalahan tersebut yaitu tersedianya pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan penting yang dibutuhkan oleh peserta didik (Wasli dkk. 2022).

Dunia Pendidikan pada abad 21 menuntut para penyelenggara Pendidikan untuk dapat menghadirkan suatu pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang penting bagi peserta didik (Simarmata et al., 2024). Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking and problem solving* (kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan permasalahan), dan *creativity and innovation* (kreatifitas dan inovasi) atau yang lebih dikenal dengan istilah keterampilan 4C (Astuti, 2021). Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan dalam melakukan kreatifitas dan inovasi (Mulyani et al., 2023). Dengan menguasai kemampuan ini, seseorang dapat menyalurkan ide dan gagasan yang brilian yang ia miliki (Suharningsih & Sahono, 2021). Kemampuan berpikir kreatif juga sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda agar dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan melakukan kreatifitas dengan mengandalkan teknologi yang tersedia di sekitarnya (Rohmantika & Pratiwi, 2022). Akan tetapi, pembelajaran yang monoton cenderung menghambat kemampuan berpikir kreatif dan kemajuan proses belajar

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan kreatifitas peserta didik sangat penting untuk dikembangkan dan keberagaman pembelajaran dikelas perlu diperhatikan. (Sapoetra & Purwaningsih, 2020)

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik merupakan isu yang paling hangat dan masih menjadi perhatian utama bagi para akademisi dan peneliti sebab permasalahan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang sering muncul dari tahun ke tahun. Para akademisi dan peneliti di berbagai dunia terus melakukan pemecahan dan mencari solusi terhadap permasalahan tersebut tanpa terkecuali para akademisi dan peneliti di Indonesia. Di Indonesia isu pengembangan kemampuan berpikir kreatif telah dilakukan penelitian sejak zaman dahulu (Graham, 1961) hingga saat ini (Simarmata et al., 2024). Penelitian tersebut dilakukan mulai dari jenjang SD (Sutarningsih, 2022), SMP (Suharningsih & Sahono, 2021), dan SMA/K (Antasari et al., 2023; U. Hasanah et al., 2023; Mulyani et al., 2023; Rimadhona et al., 2023). Jenjang SMA/K merupakan jenjang yang paling krusial bagi peserta didik dimana di jenjang ini peserta didik dihadapkan dengan keputusan untuk lanjut ke jenjang Pendidikan selanjutnya atau terjun dalam dunia kerja atau usaha (Rani et al., 2020). Penelitian mengenai perkembangan berpikir kreatif juga telah dilaksanakan dalam berbagai mata Pelajaran diantaranya Matematika (Werang, 2020), Fisika (Leonita & Pujiyanto, 2020), Biologi (Ellyandhani, 2019), Geografi (Rimadhona et al., 2023), dan lain-lain.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan komponen yang sangat penting dikuasai peserta didik pada abad 21 ini, karena dengan berpikir kreatif peserta didik dapat aktif mencetuskan gagasan dan ide-ide pada suatu proses pembelajaran dan dapat berinovasi serta bersaing dalam dunia internasional. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir dalam mengubah, mengembangkan, dan menyelesaikan suatu masalah, melihat keadaan atau masalah dari sudut pandang yang lain serta dapat menemukan ide yang bervariasi dan gagasan yang tidak biasa. (Daniati, 2019). Dalam aspek berpikir kreatif terdapat 4 indikator untuk mengetahui kategori tersebut diantaranya 1) *fluency* (kemampuan dalam menemukan ide yang dapat digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan), 2) *flexibility* (Kemampuan menemukan berbagai macam gagasan) 3) *originality* (kemampuan

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

menghasilkan ide baru berdasarkan hasil temuannya sendiri) 4) *elaboration*. (Kemampuan berpikir rinci serta sistematis). Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa model pembelajaran yang di usulkan untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik seperti *project-based learning* (Simarmata dkk. 2024), (*Search, Solve, Create, and Share*) SSCS (Antasari dkk. 2023), dan *Guided Inquiry* (Ammal & Boediono, 2022; Refiyanti & Miatun, 2022; Sutarningsih, 2022).

Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) salah satu yang diperlukan pada era perkembangan zaman ini, untuk menciptakan generasi yang kreatif, inovatif serta dapat meningkatkan sektor keterampilan pada siswa tersebut, dikarenakan guru menjadi fasilitator siswa yang membimbing siswa tersebut dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing peserta didik dapat mengidentifikasi suatu fenomena, menganalisis konsep maupun metode, serta mendorong untuk melakukan pemecahan masalah dan memberikan solusi pada suatu fenomena yang dihadapi. Dalam menciptakan keberhasilan dalam penerapan proses pembelajaran inkuiri terbimbing harus memperhatikan berbagai tahapannya, Model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu menyajikan pertanyaan atau masalah kegiatan, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan, mengumpulkan dan menganalisa data. Utami, (2015).

Geografi merupakan mata Pelajaran yang sangat mengandalkan model pembelajaran yang baik dan cocok dengan peserta didik demi tersampainya konsep-konsep mengenai geografi (Widiya & Radia, 2023). Geografi pada hakikatnya ialah mengkaji dan menelaah tentang segala aspek-aspek yang terdapat di muka bumi, serta mempelajari fenomena berdasarkan aspek kewilayahan, kelingkungan serta manusia (Syafri, Edi; Endrizal, 2013). kompetensi inti pada mata pelajaran geografi yaitu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Sedangkan kompetensi dasar dari mata Pelajaran geografi ialah mampu menyajikan contoh penerapan pengetahuan dasar geografi pada kehidupan sehari-hari

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018). Geografi juga menjadi suatu mata pelajaran yang sangat diperlukan siswa, karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir, membangun wawasan siswa serta membangun keterampilan dalam menganalisis agar lebih mengeksplorasi fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar ( Hasanah dkk. 2023).

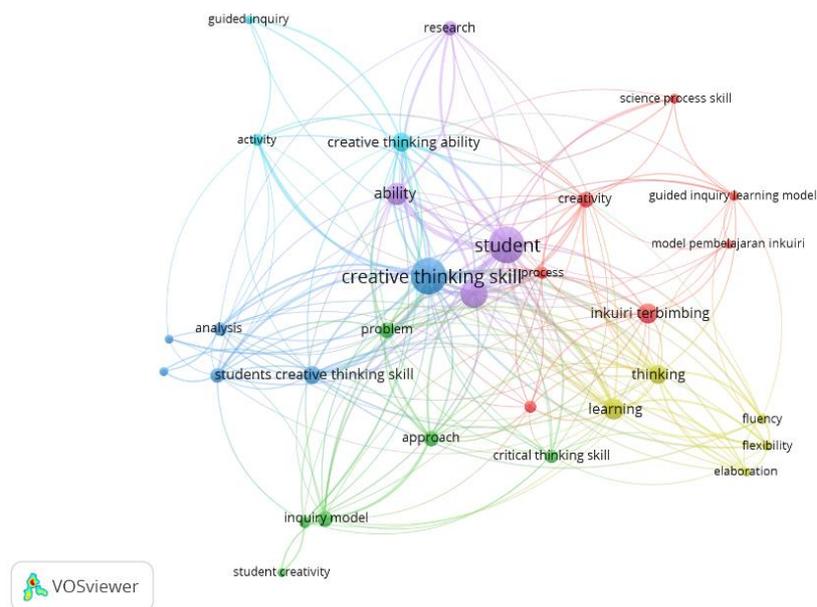
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 13 Bandung, mengindikasikan adanya temuan permasalahan pada proses mengajar guru dan kinerja siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejumlah permasalahan ini dapat diuraikan yaitu peserta didik masih belum adanya keberanian untuk mengajukan pertanyaan dan jarang memberikan jawaban terhadap materi pada proses diskusi serta keterampilan berpikir kreatif juga masih sangat kurang untuk memberikan permasalahan dan solusi. Sedangkan pada guru ditemukan permasalahan yaitu pemilihan model pembelajaran yang belum bervariasi. Hal ini dikarenakan pembelajarannya masih berorientasi pada penyampaian materi dan penugasan saja. Hal ini dapat membuat siswa kurang mempunyai kreatifitas dan malu menyampaikan sebuah gagasan pada suatu diskusi, karena proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Padahal hakikat kemajuan ilmu pengetahuan yaitu menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan saja tetapi juga harus memiliki keterampilan (*life skill*) dalam menciptakan sesuatu yang kreatif. Oleh karena itu, harus diberikan solusi agar permasalahan tersebut tidak terulang kembali. Salah satu solusi untuk mengatasinya yaitu menggunakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan keterampilan (*life skill*) dalam mencetuskan ide dan gagasan yang bervariasi dan membuat peserta didik untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat solusi. Hal ini sesuai dengan pendapat Priansa dalam (Julaeha & Erihadiana, 2021). Model pembelajaran yang baik yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan dapat menciptakan antusiasme dan motivasi peserta didik dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Berdasarkan kutipan diatas bahwa pemilihan model pembelajaran itu sangat berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik, sehingga menciptakan pembelajaran tersebut selaras dengan dengan tujuan.

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

Analisis bibliometrik merupakan sebuah metode analisis statistik untuk mengukur suatu dampak yang berdasarkan artikel dan kutipan yang telah digunakan dalam suatu penelitian. (Suardika, 2023). Analisis bibliometrik juga digunakan untuk mengukur serta menganalisis sejarah perkembangan literatur yang relevan dengan mempelajari publikasi berdasarkan suatu informasi. Fauzi & Purwaningtyas, (2023). Salah satu software yang digunakan dalam analisis bibliometrik ini adalah *Publish and Perish* dan *Vos Viewer*. Dengan menggunakan kata kunci Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan *Creative Thinking* maka didapatkan penelitian mulai dari tahun 2013 sampai 2023 dengan berbagai penelitian berdasarkan tahun terbit, publikasi dan jumlah sitasi.



*Gambar 1.1 Analisis Bibliometrik*

Total semua penelitian yaitu mencapai 28 kata kunci yang tergolong pada 7 cluster, macam-macam cluster dapat dibedakan dengan jenis warna. Untuk warna cluster yaitu warna hijau, biru tua, ungu, kuning, merah dan biru muda. Untuk cluster dengan topik terbesar dengan warna ungu yaitu *student*, sedangkan topik terbesar pada warna biru yaitu *creative thinking skill*, lalu pada warna kuning topik terbesarnya yaitu *thinking*, ada pula topik terbesar pada warna hijau yaitu *inquiry model* dan topik terbesar pada warna biru muda yaitu *creative thinking ability*.

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas mengenai Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) dan Kemampuan Berpikir Kreatif karena pada kluster tersebut berbeda warna, jadi memungkinkan untuk diteliti. Selain itu penelitian dengan topik tersebut masih cukup rendah, Hal ini berdasarkan distribusi penelitian 10 tahun terakhir.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan, terdapat sejumlah temuan permasalahan pada SMAN 13 Bandung yaitu peserta didik yang masih malu dan kurang keberanian dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban serta gagasan pada proses pembelajaran. Harapannya pada penelitian ini dapat meningkatkan kecakapan peserta didik dalam berpikir kreatif serta dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada kelompok eksperimen 1 di kelas XI-5 di SMAN 13 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelompok eksperimen 2 di kelas XI-8 di SMAN 13 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 di SMAN 13 Bandung?
4. Bagaimana perbandingan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri terbimbing dan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelompok eksperimen 1 di SMAN 13 Bandung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada kelompok eksperimen 1 di kelas XI SMAN 13 Bandung
2. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelompok eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI SMAN 13 Bandung
3. Menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 pada kelas XI di SMAN 13 Bandung.
4. Menganalisis perbandingan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri terbimbing dan Model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas XI di SMA 13 Bandung.

### 1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini yaitu berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

#### a) Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat dan wawasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan dijadikan referensi bagi penelitian sejenis dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan berfokus pada peserta didik.

#### b) Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif, serta menambah wawasan dalam pendekatan pembelajaran yang bervariasi bagi peneliti sebagai calon pendidik.
- 2) Bagi peserta didik, mampu memberikan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih aktif dan kreatif terhadap suatu proses diskusi maupun penyelesaian tugas.
- 3) Bagi guru, dapat memberikan wawasan dan pertimbangan terhadap penggunaan model pembelajaran yang menarik dan berfokus pada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

- 4) Bagi sekolah,, dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang lebih baik, sehingga dapat menciptakan kualitas peserta didik pada sekolah tersebut.

### **1.5 Definisi Operasional**

Untuk memperjelas dalam penafsiran variabel pada penelitian ini. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa istilah sebagai berikut.

#### **1. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing**

Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan kegiatan pembelajaran yang terfokus pada masalah agar siswa bisa mengembangkan ide dan gagasan pada suatu materi. Menurut Andhayani (2024) Model pembelajaran inkuiri memungkinkan peserta didik mengumpulkan informasi melalui penyelidikan secara kritis sehingga diperoleh data atau informasi yang memadai untuk memecahkan masalah. Adapun sintaks Model pembelajaran inkuiri terbimbing yang diperkenalkan oleh Albert Learning Mulyanti dkk. (2023) yakni meliputi: 1) Perencanaan (planning), mencakup pembuatan rencana untuk melakukan inkuiri. 2) Mencari informasi (retrieving), yang mencakup pengumpulan dan pemilihan informasi, serta mengevaluasi informasi. 3) Mengolah (processing), yang mencakup analisis informasi dengan mencari hubungan dan melakukan inferensi. 4) Mengkreasi (creating), yang mencakup kegiatan mengelola informasi, mengkreasi produk, dan memperbaiki produk. 5) Berbagi (sharing), yang mencakup komunikasi atau paparan hasil pada audien yang terkait. 6) Mengevaluasi (evaluating), mencakup aktivitas evaluasi produk dan evaluasi proses inkuiri yang telah dilakukan

#### **2. Berpikir Kreatif**

Menurut Azis (2024) Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu daya untuk memanifestasikan ataupun menumbuhkan hal-hal yang baru, dengan kata lain sesuatu yang tidak sama yang bersifat unik melalui gagasan-gagasan yang dimanifestasikan dari mayoritas orang. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dan sangat diperlukan peserta didik agar bisa membangun pola pikir, mengembangkan gagasan baru serta membangun keterampilan peserta didik pada suatu kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Menurut Hasanah dkk.

A'isy Muhammad Zain, 2024

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN CREATIVE THINKING SKILL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI: STUDI KASUS KELAS XI DI SMAN 13 BANDUNG**

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

(2023) terdapat 5 macam perilaku kreatif untuk mengukur kemampuan kreatif seseorang, yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*), kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. 2) Keluwesan (*flexibility*), kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. 3) Keterperincian (*elaboration*), kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, menambah dan memerinci secara detil suatu obyek, gagasan, atau situasi. 4) Kepekaan (*sensitivity*), kemampuan untuk menangkap dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. 5) Keaslian (*originality*), kemampuan mengemukakan pendapat dirinya sendiri sebagai tanggapan terhadap situasi tertentu

### 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Dalam Meningkatkan Creative Thinking Skill Pada Pembelajaran Geografi: Studi Kasus Kelas Xi Di Sman 13 Bandung” terdiri atas 5 bab dengan masing-masing bahasanya sebagai berikut:

- 1) **Bab I Pendahuluan**, Berisi tentang latar belakang masalah seperti gambaran secara umum mengenai model pembelajaran, media pembelajaran, dan kemampuan pemecahan masalah serta rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- 2) **Bab II Tinjauan Pustaka**, Berisi mengenai pendapat dan teori dari peneliti terdahulu, tinjauan Pustaka ini berfungsi sebagai penguatan terhadap teori ilmiah yang digunakan dalam penelitian,
- 3) **Bab III Metode Penelitian**, Terdiri dari metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berguna untuk mengkaji, menganalisis, dan memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian ini.
- 4) **Bab IV Temuan Dan Pembahasan**, Berisi mengenai hasil temuan yang di peroleh dalam penelitian, temuan yang dipaparkan sesuai dengan rumusan masalah.
- 5) **Bab V Penutupan**, Berisi mengenai kesimpulan, implementasi serta rekomendasi bagi peneliti lain serupa.