

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menumbuhkan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menumbuhkan potensi mereka dalam hal spiritualitas agama, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, etika yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan mereka sendiri, serta untuk kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan utama pendidikan adalah untuk menumbuhkan individu yang terampil dan karakter moral yang kuat. Hal ini memungkinkan mereka dapat memiliki pandangan yang komprehensif, secara efektif mengejar tujuan yang dimaksudkan, dan siap menyesuaikan diri dengan keadaan yang beragam. Hal ini terjadi karena pendidikan memiliki kemampuan untuk menginspirasi seseorang untuk tumbuh dan maju dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan harus memiliki kapasitas untuk menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan spesifik dari lokasi tertentu selama pelaksanaannya. Proses belajar mengajar melibatkan pendidik yang mentransmisikan pesan atau pengetahuan kepada peserta didik. Pesan atau data akan berfungsi sebagai informasi bagi peserta didik asalkan mereka dapat menangkap dan memahami elemen kunci dari pesan tersebut. Diperlukan suatu alat atau sistem untuk memudahkan proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dengan efisiensi yang maksimal.

Pembelajaran adalah proses di mana peserta didik memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, prinsip, strategi kognitif, dan tindakan belajar itu sendiri. Selain itu, pembelajaran adalah sistem kompleks yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan. Komponen yang tercakup dalam konteks ini adalah: tujuan, materi, prosedur, dan penilaian. Guru harus mempertimbangkan empat elemen pembelajaran ketika memutuskan metode atau model pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran tertentu yang diajarkan untuk merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pendidikan. Selain itu, ini akan memfasilitasi penyampaian materi pelajaran oleh guru. Guru berfungsi sebagai fasilitator, membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan penting yang diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru geografi SMAN 1 Kota Sukabumi, metode ceramah masih menjadi pilihan utama guru dalam proses pembelajaran. Dimana guru memegang kendali penuh selama pembelajaran sekaligus pemberi informasi utama. Sedangkan peserta didik hanya bisa mendengarkan selama berjam-jam. Pengajaran yang difokuskan pada guru merampas kesempatan pelajar untuk berpartisipasi dalam pemikiran tingkat tinggi. Jika guru gagal melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, kreativitas dan kemandirian mereka tidak akan dipupuk. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Menguasai kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik. Proses kognitif seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi adalah upaya yang rumit dan saling berhubungan. Berpikir kreatif sangat penting untuk pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif seringkali diperlukan untuk menghasilkan solusi inovatif untuk berbagai situasi. Komputer, televisi, penerangan, mobil, pesawat terbang, kereta api, dan berbagai kreasi teknologi dan ilmiah lainnya semuanya merupakan hasil karya kreatif yang dilakukan oleh orang-orang yang kreatif. Kreativitas adalah aspek penting karena memungkinkan siswa untuk beroperasi pada kapasitas kognitif yang lebih tinggi. Tanpa kreativitas, siswa akan terbatas pada tingkat pemikiran yang terbatas.

Pemikiran kreatif sangat penting di abad ke-21 karena meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kita, mendorong inovasi, dan mengarah pada solusi yang unggul. Berpikir kreatif adalah kemampuan penting bagi peserta didik di abad ke-21, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan mengartikulasikan ide-ide yang ada di dalam pikiran mereka. Berpikir kreatif melibatkan proses sistematis untuk memahami masalah, membuat hipotesis, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan melaporkan hasil (Yulianti, 2023). Berpikir kreatif juga terkait erat dengan pemikiran kritis, yang melibatkan kapasitas untuk mengartikulasikan argumen yang menarik dan membuat keputusan yang tepat. Menurut Torrance (dalam Dalilan & Sofyan, 2022) terdapat empat kemampuan kreativitas yang memunculkan sikap kreatif, kemampuan itu terdiri dari keaslian (*originality*), kelancaran (*fluency*), elaborasi (*elaboration*), dan keluwesan (*flexibility*).

Hal tersebut diatas relevan dengan tujuan kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong inovasi, pemikiran kritis, dan kolaborasi diantara siswa. Siswa akan lebih banyak terlibat dalam proses belajar yang aktif dan kreatif. Mereka akan didorong untuk mengeksplorasi minat pribadi mereka, mengembangkan proyek-proyek berbasis kegiatan, dan belajar melalui pengalaman di dunia nyata. Kurikulum Merdeka ini menekankan pentingnya pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi antar disiplin ilmu.

Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mencakup penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam era digital ini, penting bagi siswa untuk mengembangkan literasi digital dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Penggunaan alat-alat teknologi dalam pembelajaran akan membantu siswa memperluas wawasan mereka, meningkatkan daya imajinasi, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja masa depan.

Pembelajaran yang berpusat pada guru membatasi kemampuan siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran ini, peserta didik mengembangkan ketergantungan pada guru mereka dan dengan demikian memiliki kesempatan terbatas untuk terlibat dengan teman sebaya mereka. Selain itu, bentuk pendidikan ini menumbuhkan individualisme dan daya saing di antara peserta didik, membuat mereka memprioritaskan kemampuan mereka sendiri daripada kemampuan teman sekelas mereka. Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk memperkenalkan inovasi di bidang pendidikan, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka sambil mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka.

Proses pembelajaran geografi memerlukan keterlibatan siswa yang aktif dan berusaha untuk menumbuhkan kemahiran siswa dalam keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Oleh karena itu, metode penilaian untuk mengukur hasil belajar, baik melalui ujian objektif maupun subjektif, tidak memadai dan harus dipertimbangkan secara komprehensif ketika menentukan dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Untuk pendidikan geografi yang efektif, sangat penting untuk merancang kurikulum yang mengadopsi pendekatan berbasis masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk: (a) menerapkan konsep geografis dalam situasi praktis, (b) mendapatkan pengalaman dalam bekerja secara kolaboratif

dengan orang lain, dan (c) pengembangan pengalaman di kehidupan nyata. Peserta didik akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep tersebut jika mereka memiliki pengalaman langsung atau pengalaman konkret.

Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk semua disiplin ilmu, terutama geografi. Geografi adalah disiplin ilmu yang meneliti hubungan sebab-akibat antara berbagai peristiwa alam dan kehidupan di Bumi. Ini juga mengeksplorasi bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan mereka menggunakan pendekatan spasial, lingkungan, dan komprehensif ke lokasi yang berbeda. Pembelajaran geografi memainkan peran penting dalam membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan kehidupan sehari-hari. Fungsi pengajaran geografi bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam kaitannya dengan beragam masalah dunia nyata yang muncul di lingkungan mereka, serta untuk membekali mereka dengan keterampilan untuk beradaptasi dengan keadaan lingkungan dan memahami dinamika kehidupan di permukaan bumi.

Kurangnya minat peserta didik untuk belajar geografi di sekolah. Peserta didik menganggap studi geografi semata-mata sebagai hafalan, yaitu hanya pemaparan teori tanpa disertai praktik. Keadaan ini diperparah apabila guru mengajar dengan cara yang monoton, terlalu teoritis dan minim buku teks. Mempertimbangkan pentingnya pembelajaran geografi bagi peserta didik, sangat penting untuk menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan dalam proses kognitif mereka sendiri. Tantangan ini dapat diatasi dengan penerapan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan isi pokok bahasan, serta menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang diajarkan guru.

Model penting untuk menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik dan pengembangan kemampuan dalam beripikir secara kreatif adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Model pembelajaran terstruktur yang melibatkan peserta didik dalam memperoleh informasi dan kemampuan lanjutan dengan mendorong mereka untuk mengeksplorasi tantangan dunia nyata dan menciptakan produk dan tugas yang nyata dikenal sebagai *Project Based Learning*. Tugas yang dimaksud dalam bentuk survei atau penelitian dasar mengenai sebuah masalah yang memiliki kaitan dengan suatu bahan tertentu (KD Ini mengharuskan siswa untuk terlibat dalam kegiatan seperti merancang, pemecahan masalah,

pengambilan keputusan, dan melakukan investigasi. Hal ini memungkinkan mereka untuk memiliki tingkat otonomi tertentu untuk jangka waktu tertentu, di mana mereka dapat mengumpulkan dan menggabungkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dunia nyata mereka (Yunianta, Rochmad & Rusilowati, 2012). Model ini memfasilitasi ekspresi kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengatasi tantangan dan memikat perhatian peserta didik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diindikasikan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Selain itu, peserta didik akan mengembangkan otonomi dan kedewasaan yang lebih besar, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan keahlian dan pengalaman mereka untuk menyelesaikan masalah dan terlibat dengan mahir dengan lingkungan mereka. Dengan demikian, terdapat adanya indikasi bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menumbuhkan kemampuan untuk penalaran tingkat tinggi, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam kaitan dengan ini, peneliti memilih kasus yang terjadi pada peserta didik di SMAN 1 Kota Sukabumi, khususnya dalam mata pelajaran geografi. Hal ini dikarenakan di SMAN 1 Kota Sukabumi model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran geografi jarang sekali digunakan dan hanya digunakan pada materi peta saja sehingga membatasi kesempatan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Guru harus menunjukkan inovasi yang lebih besar dalam model pengajaran mereka untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan kompleksitas pembelajaran, mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan membuka potensi peserta didik yang belum dimanfaatkan. Oleh karena itu, sangat penting dilakukan sebuah penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Kota Sukabumi”.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Kota Sukabumi.
- 2) Pembelajaran geografi di SMAN 1 Kota Sukabumi masih berpusat pada guru sehingga membatasi kemampuan siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka.
- 3) Kegiatan pembelajaran geografi yang kurang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.3. Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen.
- 2) Untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- 3) Untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan terdapat beberapa manfaat yang dapat dicapai sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan bukti empiris untuk hipotesis yang ada kaitannya dengan *project based learning* dan kemampuan berpikir kreatif.

- b. Berkontribusi pada penelitian mendatang tentang bagaimana pembelajaran *project based learning* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif.
 - c. Menjadi panduan untuk mengembangkan model pembelajaran *project based learning*.
 - d. Diharapkan dapat memberikan informasi dan arahan untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Manfaat Historis
- a. Pembelajaran berbasis proyek dapat menawarkan keuntungan berharga bagi peneliti dalam hal keahlian mereka di bidangnya..
 - b. Pembelajaran berbasis proyek dapat menawarkan keuntungan kepada sekolah ketika mempertimbangkan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, menjadikannya implementasi yang berharga.
 - c. Guru dapat memperoleh manfaat dari penerapan pembelajaran berbasis proyek di sekolah, karena memiliki dampak positif pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

1.6. Definisi Operasional

1) Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam penyelesaian proyek yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran, kemudian hasilnya ditampilkan atau dipresentasikan.

2) Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide, pemikiran, atau solusi yang unik, adaptif, fleksibel, dan komprehensif dalam menghadapi suatu permasalahan atau tugas tertentu. Kemampuan ini diukur melalui empat aspek utama yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Instrumen tes akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan hasilnya akan dianalisis menggunakan empat aspek tersebut.