

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada implementasi Kurikulum Merdeka, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berperan sebagai sarana strategis yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memperkuat karakter dengan memanfaatkan interaksi nyata dari lingkungan sekitarnya. Bentuk aktivitas yang terintegrasi dalam P5 mencakup beragam kegiatan, seperti kajian literatur, penelitian sederhana, diskusi kelompok, aksi sosial, pembinaan fisik dan mental, hingga penerapan pembelajaran berbasis proyek. Seluruh aktivitas tersebut diarahkan pada proses internalisasi nilai-nilai utama dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2022).

Sejalan dengan itu, *Project Based Learning* (PjBL) diposisikan sebagai salah satu cara pembelajaran yang direkomendasikan. PjBL fokus pada pembuatan produk, baik berupa barang maupun jasa, yang berfungsi sebagai media untuk menguasai kompetensi tertentu melalui praktik langsung. Melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang bersifat fleksibel, pendidik memperoleh kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang digunakan, sehingga pendekatan pembelajaran dapat diadaptasikan dengan minat, kebutuhan, serta konteks belajar siswa. Lebih lanjut, penerapan PjBL diawali dengan identifikasi permasalahan nyata yang bersumber dari fenomena di sekitar lingkungan siswa. Permasalahan tersebut kemudian dirumuskan menjadi dasar perancangan proyek, yang disusun secara sistematis dengan tahapan yang jelas. Setelah tahap perancangan, peserta didik menyusun jadwal pelaksanaan agar kegiatan proyek berjalan sesuai rencana waktu.

Pada fase implementasi, siswa dituntut untuk mengumpulkan data, melakukan analisis, serta menafsirkan temuan dengan memanfaatkan keterampilan

matematika, teknologi informasi, komputer, dan pola pikir komputasional. Data yang terkumpul kemudian diolah menjadi laporan komprehensif, yang dipresentasikan sebagai luaran utama proyek. Tahap akhir dari keseluruhan proses adalah evaluasi, di mana dilakukan penilaian terhadap hasil serta refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh. Evaluasi ini bukan hanya berfungsi mengukur keberhasilan proyek, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep serta keterampilan yang telah dipelajari. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan serta mengembangkan gagasan atau ide-ide baru, baik yang sepenuhnya orisinal maupun sebagai pengembangan dari ide yang sudah ada sebelumnya. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara divergen, yaitu dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang atau pendekatan yang berbeda. (Liliawati, 2011).

Kreativitas merupakan suatu proses kognitif yang memungkinkan individu melahirkan ide-ide baru yang orisinal serta berbeda dari yang dimiliki orang lain. Dalam ranah pendidikan, kegiatan pembelajaran idealnya disusun secara sistematis agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan semata, tetapi juga terlatih untuk berpikir secara inovatif sebagai persiapan dalam menghadapi beragam tantangan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas mental tingkat tinggi yang berorientasi pada penciptaan gagasan yang inovatif dan orisinal. Kreativitas ini tercermin dari kapasitas individu dalam menemukan hal-hal baru melalui pemanfaatan pengetahuan maupun sumber daya yang sudah tersedia. Bagi peserta didik, kreativitas memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan keterampilan berpikir kreatif yang terbangun sepanjang proses pembelajaran.

Dalam kehidupan masa kini, baik di dunia kerja maupun dalam berbagai profesi lainnya, dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan berpikir tingkat lanjut. Hal ini menuntut individu dan masyarakat untuk terus

membiasakan diri dalam belajar, bernalar, berpikir secara kreatif, mengambil keputusan yang tepat, serta menyelesaikan masalah secara efektif.

Kemampuan berpikir kreatif memberi peluang bagi individu untuk menyusun kesimpulan yang valid, memperluas wawasan, mengambil keputusan secara tepat, menghasilkan karya yang bernilai guna, serta melahirkan inovasi baru. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif dianggap krusial dalam mendukung peserta didik untuk mengeksplorasi sekaligus memahami suatu konsep secara lebih komprehensif dan mendalam. (Clara, 2017). Di era modern yang berkembang pesat, setiap individu dituntut mampu beradaptasi menghadapi berbagai tantangan. Dalam pembelajaran, metode yang terlalu abstrak, seperti ceramah tanpa visual atau praktik, cenderung menyulitkan peserta didik memahami materi. Sebaliknya, pemahaman lebih optimal diperoleh jika materi dikaitkan dengan permasalahan nyata yang relevan dengan lingkungan sekitar.

Geografi sebagai disiplin ilmu yang mengkaji fenomena dalam kehidupan sehari-hari memiliki efektivitas tinggi dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Mata pelajaran ini menuntut adanya keterampilan berpikir kritis sekaligus kreatif melalui kegiatan identifikasi dan penyelesaian permasalahan. Oleh karena itu, proses pembelajaran geografi perlu dirancang dengan menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan *student-centered*, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam implementasinya, peserta didik lebih berperan aktif dalam mengarahkan proses investigasi terhadap isu-isu aktual, sebab mereka sendiri yang merumuskan permasalahan sekaligus berusaha menemukan solusi melalui pengelolaan proyek secara mandiri. (Kristanti, 2020).

Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang kebebasan bagi peserta didik untuk menjelajahi berbagai disiplin ilmu dalam upaya memecahkan masalah, sekaligus mendorong mereka untuk mengeksplorasi potensi diri secara lebih mendalam. Dengan menggunakan pendekatan tersebut, siswa dilatih untuk bersikap aktif sekaligus mandiri. Hal ini pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam menghadapi serta menyelesaikan

berbagai tantangan yang muncul sepanjang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan proyek, peserta didik akan terdorong untuk mencari dan mengembangkan ide-ide baru, dan menganggap pengerjaan proyek sebagai suatu kegiatan yang menantang sekaligus memiliki makna penting bagi proses pembelajaran mereka. Model pembelajaran ini berorientasi pada kehidupan nyata dan menggunakan pendekatan berbasis riset untuk mengkaji permasalahan yang relevan dan kontekstual.

Project Based Learning (PjBL) menonjol dibanding model pembelajaran lain karena menekankan kegiatan eksploratif, penilaian kritis, interpretasi data, sintesis informasi, serta penyajian hasil belajar dalam berbagai bentuk. Proyek dijadikan media utama pembelajaran, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam mencari makna dari materi yang dipelajari (Wulandari, 2016). Observasi di SMAN 15 Bandung menunjukkan banyak siswa masih menganggap geografi sulit dan kurang menarik. Hal ini dipengaruhi oleh kompleksitas materi, kebutuhan membaca dan menghafal informasi yang banyak, serta beragam tugas yang harus diselesaikan. Keterbatasan sarana, seperti minimnya buku paket dan metode pembelajaran yang monoton, juga menjadi kendala.

Guru geografi melaporkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berkisar 60–70% dari hasil pembelajaran dimana siswa sering kali tidak aktif dalam bertanya dan memberikan jawaban yang inovatif. Serta berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Gayatri Oktalina, 2017 mengenai Creative Problem Solving skill mendapati hasil penilaian tes kepada siswa di SMAN 15 Bandung untuk beberapa indikator kemampuan berpikir siswa cukup rendah diantaranya (Fluency) 75%, (Flexibility) 55%, (Originality) 45%. Oleh karena itu, penerapan PjBL dengan media film pendek diharapkan dapat mengubah persepsi negatif tersebut, menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Media film pendek memungkinkan siswa menyaksikan secara langsung representasi nyata fenomena geografi yang berkaitan dengan prinsip dasar dan dapat terjadi di lingkungan sekitar mereka.

1.2. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dan hasil observasi serta wawancara guru geografi yang ada di SMAN 15 Bandung maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

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. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, mendalam dan tidak terlalu luas jangkauannya maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Model Pembelajaran: Penelitian ini menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan media film pendek, yang berfungsi untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi proyek pembelajaran secara mandiri.
2. Keterampilan Berpikir Kreatif: Pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik diarahkan pada empat dimensi utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta elaborasi (*elaboration*), sehingga mereka mampu menghasilkan gagasan inovatif sekaligus solusi yang menyeluruh.
3. Subjek Penelitian: Penelitian ini melibatkan peserta didik dari SMAN 15 Bandung sebagai subjek penelitian yang berada pada kelas eksperimen dengan penerapan model PjBL.
4. Materi Pembelajaran: Materi yang menjadi fokus adalah Hidrosfer, terutama mengenai pencemaran perairan, sehingga peserta didik dapat

melakukan investigasi serta pemecahan masalah secara kontekstual dan kreatif.

1.4. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 15 Bandung?
2. Bagaimanakah pengaruh serta perubahan sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 15 Bandung?
3. Bagaimana persepsi guru dan peserta terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 15 Bandung?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 15 Bandung.
2. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh serta perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 15 Bandung.
3. Untuk Mengetahui Bagaimana persepsi guru dan peserta terhadap penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Hidrosfer

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris terkait efektivitas penerapan PjBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, serta menjadi rujukan bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat. Adapun manfaat yang dimaksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif. Fokus utama penelitian diarahkan pada perbaikan mutu capaian belajar siswa secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, melalui penggunaan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik SMA.

Tujuan pokok penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas *Project Based Learning* (PjBL) dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan pembuatan media film pendek. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Geografi semester ganjil kelas X SMAN 15 Bandung, dengan harapan implementasi PjBL berbasis film pendek mampu menghadirkan proses pembelajaran yang relevan dengan konteks nyata dan memiliki makna, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan literatur di bidang pendidikan, terutama terkait efektivitas PjBL berbantuan film pendek dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran geografi di tingkat SMA.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang berfungsi menumbuhkan sekaligus menanamkan keterampilan dalam diri mereka. Keterampilan tersebut diharapkan dapat diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mendukung terbentuknya karakter serta kompetensi yang relevan.
2. Bagi pendidik, temuan penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam merancang perangkat pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai, sekaligus memperkaya wawasan dan strategi pengajaran.
3. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merumuskan kebijakan maupun peraturan yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan turut memperkuat peran sekolah sebagai lembaga pendidikan, khususnya dalam mengaktualisasikan peran serta perilaku pendidik dalam proses pembelajaran di tingkat menengah atas.
4. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan yang dapat digunakan sebagai bekal untuk pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana untuk mengungkap fakta-fakta empiris yang muncul dalam praktik pendidikan di tingkat tersebut.