

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang terus menerus, tidak berhenti. Di dalam proses pendidikan ini, keluhuran martabat manusia dipegang erat karena manusia adalah subjek dari pendidikan. Manusia dituntut suatu tanggung jawab agar tercapai suatu hasil pendidikan yang baik. Hasil dari pendidikan tersebut adalah adanya perubahan pada subjek-subjek pendidikan itu sendiri.

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Rumusan tersebut jelas menyebutkan betapa besarnya peran pendidikan dalam mengembangkan potensi anak bangsa.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama dalam menumbuhkan kreativitas seorang anak. Hal ini dinyatakan oleh Piaget (dalam Mulyasa, 2002: 126) sebagai berikut: *“The principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done – men who are creative, inventive, and discoverers”*. Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, pendidikan dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila dapat menciptakan sejumlah orang kreatif karena sudah menjadi tugas utama pendidikan untuk menciptakan orang-orang yang mampu melakukan sesuatu yang baru, tidak hanya mengulang apa yang telah dikerjakan oleh generasi lain.

Berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas,

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

ketepatan, dan keragaman jawaban (Munandar, 1999: 48). Dalam pemecahan masalah secara kreatif yang diperlukan adalah rasa ingin tahu, kesanggupan mengambil resiko, dan dorongan untuk membuat segala hal berhasil. Orang kreatif menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dan pengetahuan orang lain untuk membuat suatu terobosan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru dan belum mereka alami sebelumnya (Riyanto, 2012: 191). Makin banyak pengalaman dan pengalaman yang dimiliki seseorang makin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak akan muncul begitu saja, tetapi dibutuhkan persiapan.

Guilford (dalam Munandar, 1999: 9) berupaya menarik perhatian terhadap masalah kreativitas dalam pendidikan, yaitu bahwa pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal padahal ini amat bermakna bagi pengembangan potensi individu secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Baik tes intelegensi maupun tes prestasi belajar sebagian besar hanya meliputi tugas-tugas yang mengharuskan peserta didik mencari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen). Kemampuan berpikir kreatif, yaitu menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah, jarang diukur. Tidak semua sekolah menyadari pentingnya penggunaan tes kreativitas untuk menyeleksi calon peserta didik. Soal-soal ujian yang digunakan jarang memuat pertanyaan-pertanyaan yang menuntut pemikiran kreatif.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Selain itu, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan saat ini, kesejahteraan dan kejayaan bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, diperlukan sikap dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen

pengetahuan, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru dan mampu menciptakan pekerjaan baru.

Keterampilan berpikir kreatif harus diterapkan pada seluruh mata pelajaran yang ada disekolah, khususnya pada mata pelajaran geografi. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan kausal berbagai gejala alam dan kehidupan di muka bumi serta interaksi manusia dengan lingkungannya melalui pendekatan keruangan, ekologi dan kompleks wilayah. Berdasarkan fungsinya, pembelajaran geografi memiliki fungsi yang sangat penting untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi masalah kehidupan yang ada di sekitarnya. Hal ini dipertegas oleh pendapat Sumaatmadja (1997: 16), menurutnya “Pengajaran geografi berfungsi mengembangkan kemampuan calon warga masyarakat dan warga negara yang akan datang untuk berpikir kritis terhadap masalah kehidupan yang terjadi di sekitarnya, dan melatih mereka untuk cepat tanggap terhadap kondisi lingkungan serta kehidupan dipermukaan bumi pada umumnya.”

Praktik pembelajaran geografi di sekolah selama ini dianggap kurang berkesan dan tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik menganggap pelajaran geografi hanya sebagai pelajaran yang menjelaskan tentang teori-teori saja tanpa ada praktiknya. Menurut Maryani (2007: 397) Faktor-faktor yang menyebabkan ilmu geografi dianggap tidak menarik untuk dipelajari di persekolahan, yaitu (a) pelajaran geografi seringkali terjebak pada aspek kognitif tingkat rendah yaitu menghafal nama-nama tempat, sungai dan gunung, atau sejumlah fakta lainnya; (b) ilmu geografi seringkali dikaitkan ilmu yang hanya pembuatan peta; (c) geografi hanya menggambarkan tentang perjalanan-perjalanan manusia di permukaan bumi; (d) proses pembelajaran ilmu geografi cenderung bersifat verbal; kurang melibatkan fakta-fakta actual, tidak menggunakan media konkrit dan teknologi mutakhir; (e) kurang aplikabel dalam memecahkan masalah-masalah yang berkembang saat ini.

Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa geografi merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit dan lain-lain yang menunjukkan sebenarnya peserta didik tidak menyukai pelajaran tersebut.

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

Keadaan ini dapat diperparah lagi jika guru mengajarkannya monoton, terlalu teoritis, dan kurang buku ajar. Kurang bermaknanya pembelajaran geografi di sekolah, dapat disebabkan oleh (a) tidak pahamnya tujuan dan hakikat pembelajaran geografi; (b) keterbatasan mengaplikasikan media pendidikan yang relevan termasuk internet dan SIG; (c) kualitas pembelajaran yang rendah akibat dari rendahnya kualitas guru seperti kurangnya kreativitas, wawasan keilmuan rendah, kurang peka terhadap masalah lingkungan, keterbatasan mengakses media informasi, tidak relevannya antara mata ajar dan keahlian guru, terlalu berorientasi pada pencapaian materi dan sebagainya; (d) tidak berorientasi pada pemecahan masalah aktual yang terjadi di lingkungan sekitar; (e) tidak mengefektifkan lingkungan sekitar sebagai laboratorium geografi (Maryani, 2007: 398).

Terkait dengan permasalahan tersebut dan melihat betapa pentingnya pembelajaran geografi bagi peserta didik, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran yang relevan dan mengenai substansi materi pelajaran serta pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik. Dalam pembelajaran yang demikian, peserta didik tidak lagi ditempatkan dalam posisi pasif sebagai penerima bahan ajaran yang diberikan guru, tetapi sebagai subjek yang aktif melakukan proses berpikir, mencari, mengolah, mengurai, menggabung, menyimpulkan, dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa “Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah.” Salah satu pembelajaran yang direkomendasikan adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*). PBL merupakan pembelajaran yang lebih

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

berorientasi kepada peserta didik (*student-centered*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki beberapa karakteristik yaitu (a) peserta didik berada dalam pusat proses pembelajaran sedangkan guru mendorong mereka untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri; (b) guru membimbing pembelajaran peserta didik dan mengintervensi hanya jika diperlukan dan; (c) guru menekankan pemahaman yang mendalam tentang konten dan proses-proses yang terlibat di dalamnya (Jacobsen *et al.*, 2009: 228).

PBL dirancang untuk mengajarkan kemampuan-kemampuan dalam pemecahan masalah (*problem solving*) dan penelitian (*inquiry*). Dalam PBL terdapat empat fase. Fase-fase dalam PBL yaitu (a) mereview dan menyajikan masalah; (b) menyusun strategi; (c) menerapkan strategi dan; (d) membahas dan mengevaluasi hasil (Eggen dan Kauchak, 2012: 311). Dengan demikian PBL bertujuan mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting, yakni pemecahan masalah, belajar sendiri, kerja sama tim, dan perolehan yang luas atas pengetahuan.

Arends (Riyanto, 2012: 287) mengidentifikasi ada enam keunggulan dalam PBL sebagai berikut.

1. Peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
2. Menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang dikaji merupakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata.
5. Menjadikan peserta didik lebih mandiri dan lebih dewasa, termotivasi, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif di antara peserta didik.
6. Mengkondisikan peserta didik dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi, baik dengan guru maupun teman akan memudahkan peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

PBL adalah tentang bagaimana menggunakan masalah untuk merangsang dan memotivasi pembelajaran. Penerapan PBL yang berhasil memerlukan perencanaan yang cukup dalam memilih, membentuk dan mengembangkan

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

masalah. Ada banyak cara yang inovatif menggunakan masalah sebagai pemicu awal, seperti halnya bermacam-macam variasi pendekatan pembelajaran dan hasilnya bisa dihubungkan dengan memberikan sebuah skenario dan pemicu masalah. Tujuan menggunakan masalah dalam PBL adalah memasukkan kandungan pengetahuan dalam suatu mata pelajaran tertentu, multi-mata pelajaran, dan memperoleh keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan nyata.

Pemecahan masalah melibatkan kerja mental untuk menaklukkan hambatan yang menghadang untuk mencapai sebuah tujuan. Perkembangan kecerdasan pemecahan masalah dan kompetensi untuk pemecahan masalah secara kreatif merupakan tujuan penting dari PBL. PBL memberikan kerangka untuk penataan dan memfasilitasi proses pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah secara kreatif (Poikela dkk, 2009:70). Masalah dirancang sedemikian rupa yang berhubungan dengan kehidupan nyata untuk menciptakan dasar yang kuat untuk belajar. Hal ini membutuhkan guru dalam penggunaan PBL untuk campur tangan dalam banyak proses berpikir (kognitif dan metakognitif).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa PBL merupakan pembelajaran yang banyak diakui dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah secara mandiri atau berkelompok, dimana dalam pemecahan masalah dilakukan dengan pola kolaborasi dan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yakni kemampuan menganalisis, sintesis dan evaluasi. Selain itu peserta didik akan menjadi lebih mandiri dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi lebih dewasa serta dapat mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian terdapat adanya indikasi PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi khususnya keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian mengenai *Problem Based Learning* (PBL) dan keterampilan berpikir kreatif antara lain menurut Meidawati (2013) mengatakan bahwa model PBL mampu meningkatkan keterampilan

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

berpikir kreatif peserta didik. Hasil yang diperoleh sebelum pembelajaran dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki kemampuan berpikir kreatif sebesar 65,8%. Selama pembelajaran dengan PBL berlangsung kemampuan berpikir kreatif peserta didik muncul sebesar 56,7%. Setelah pembelajaran dengan PBL kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat menjadi 70,1%. Aspek yang sudah berkembang dengan baik dalam kemampuan berpikir kreatif adalah aspek kerincian sedangkan aspek kelancaran belum berkembang dengan baik.

Kurnia (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan model PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam matematika pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan pendekatan konvensional berbeda signifikan dengan hasil yang relatif lebih baik. Selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah, sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika tersebut. Hal ini terlihat dengan semakin meningkatnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan temuan peneliti, maka pendekatan pembelajaran pemecahan masalah dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam matematika.

Salam (2009) menyebutkan bahwa PBL menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara signifikan dengan persentase *N-gain* rata-rata sebesar 41,3% untuk seluruh peserta didik. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif tertinggi dicapai oleh peserta didik kategori tinggi (*N-gain* = 53,9%) yang berbeda secara signifikan bila dibandingkan dengan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kategori sedang (*N-gain* = 38,9%), dan peserta didik kategori rendah (*N-gain* = 30,9%). Aspek keterampilan berpikir kreatif yang dikembangkan adalah aspek keluwesan (*fluency*) sebesar 56%, aspek fleksibilitas (*flexibility*) sebesar 36%, dan aspek orisinalitas

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

(*originality*) sebesar 33%. Para peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran, dan mereka merasa senang serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model yang diimplementasikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PBL memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam beberapa mata pelajaran.

PBL diharapkan dapat meningkatkan kinerja peserta didik terutama dalam pengembangan kerja ilmiah, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat terwujud sebagaimana yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan yang terkait dengan keterampilan berpikir kreatif dan melihat adanya indikasi PBL yang mengintegrasikan pendekatan saintifik berpotensi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, rumusan masalah dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pretest-posttest kelas eksperimen)?
2. Bagaimanakah hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pretest-posttest kelas kontrol)?
3. Bagaimanakah hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum perlakuan diberikan (pretest kelas eksperimen-kontrol)?

4. Bagaimanakah hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sesudah perlakuan diberikan (posttest kelas eksperimen-kontrol)?
5. Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*?
6. Bagaimanakah kendala yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran *problem based learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Perbedaan hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pretest-posttest kelas eksperimen)
2. Perbedaan hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pretest-posttest kelas kontrol)
3. Perbedaan hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sebelum perlakuan diberikan (pretest kelas eksperimen-kontrol)
4. Perbedaan hasil tes keterampilan berpikir kreatif di kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sesudah perlakuan diberikan (posttest kelas eksperimen-kontrol)
5. Respon atau tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
6. Kendala yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran *problem based learning*.

D. Manfaat Penelitian

Novia Zalmita, 2014

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung

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

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini adalah upaya pembuktian yang berkaitan dengan penggunaan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dimana dengan bukti ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan model pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran geografi di sekolah, serta dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman guru geografi terkait dengan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, siswa dan sekolah khususnya guru mata pelajaran geografi dalam memilih model pembelajaran yang relevan sehingga dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar dan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi pemerintah khususnya dinas pendidikan yang peduli pada peningkatan mutu pendidikan khususnya mutu pendidikan geografi.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, perlu diberi batasan/penjelasan istilah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*probelm based learning/PBL*) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah (*problem*

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

solving), materi dan pengaturan diri. Model pembelajaran berbasis masalah lebih berorientasi pada proses belajar peserta didik (*student centered*), sedangkan guru hanya bersifat fasilitator dan membimbing peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam PBL yaitu (Arends, 2008b: 57): a) memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik, b) mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, c) membantu investigasi mandiri dan kelompok, d) mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit*, dan e) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

PBL dirancang terutama untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah dalam kehidupannya, mempelajari peran-peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui berbagai situasi kehidupan nyata atau situasi yang disimulasikan, dan yang terakhir PBL membantu peserta didik menjadi pelajar yang mandiri (Arends, 2008b).

2. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan metode, gagasan atau memberikan pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama (Husamah & Setyaningrum, 2013: 174). Orang kreatif menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dan pengetahuan orang lain untuk membuat suatu terobosan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru dan belum mereka alami sebelumnya. Dalam berpikir kreatif seseorang akan memiliki kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban (Munandar, 1999: 48).

Berpikir kreatif merupakan dimensi kognitif dari kreatifitas (berpikir divergen) yang mencakup antara lain kelancaran, kelenturan, originalitas dalam berpikir, dan kemampuan untuk memperinci atau elaborasi. Adapun indikator dalam berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Novia Zalmita, 2014

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI : Studi Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 2 Bandung**

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

Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Deskripsi
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	a. Menghasilkan banyak ide atau gagasan mengenai suatu masalah b. Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi
Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	a. Memandang masalah dari berbagai perspektif b. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi dan berbeda-beda
Originalitas (<i>Originality</i>)	a. Tanggapan yang tidak biasa b. Menghasilkan gagasan yang unik dan kreatif
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	a. Memperinci detail-detail dari suatu objek b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk

Sumber: Munandar, 2009: 192