

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan akan selalu identik dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak selalu sekecil dari menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, tetapi dalam proses pembelajaran terdapat kegiatan membimbing, melatih keterampilan intelektual, keterampilan psikomotorik, dan memotivasi peserta didik agar memiliki kemampuan inovatif, kreatif, penuh prakarsa, keberanian, dan kemandirian. Dengan demikian, seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran dan memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan secara efektif (Sumarmi, 2012, hlm. 3).

Gambaran yang tampak dalam proses pembelajaran ialah penekanan pembelajaran lebih kepada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif sangat jarang untuk dilatih. Dalam proses pembelajaran juga peserta didik kurang didukung untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Guru dalam proses pembelajaran di kelas terkadang dijadikan sebagai pusat dari proses pembelajaran. Peserta didik pun diarahkan kepada kemampuan berpikir secara konvergen. Proses pembelajaran hanya menghafal informasi, mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa memahami informasi dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang dimiliki peserta didik. Berpikir, memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang baru merupakan hubungan yang kompleks antara satu dengan yang lainnya. Suatu masalah tidak akan terselesaikan tanpa proses berpikir, begitu juga banyak masalah yang memerlukan pemecahan baru melalui kemampuan berpikir kreatif. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat dan komputer merupakan salah satu dari penemuan-penemuan baru. Penemuan tersebut berawal dari suatu permasalahan yang diselesaikan melalui proses berpikir orang-orang

kreatif. Rachmawati dan Kurianti (2005, hlm. 3) menyatakan bahwa “kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan, imajinatif, inovatif, dan artistik yang dicirikan dengan sesuatu yang asli dan baru”.

Berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban (Munandar, 1999, hlm. 48). Guilford dalam Munandar (2009, hlm. 167) juga berpendapat bahwa berpikir divergen juga disebut berpikir kreatif, karena dalam berpikir kreatif memberikan macam-macam kemungkinan jawaban dan kesesuaian. Kemampuan berpikir yang dimiliki oleh peserta didik secara divergen seperti ini sangat kurang dikembangkan oleh guru. Berdasarkan penjelasan di atas, guru terkadang hanya mengarahkan peserta didik pada kemampuan berpikir konvergen.

Suasana proses pembelajaran yang seringkali menjadikan guru sebagai pusat dari pembelajaran akan menghambat kemampuan berpikir kreatif. Karena peserta didik akan sangat bergantung pada guru dan kurang memiliki kemandirian dalam menghadapi suatu masalah. Kemampuan berpikir peserta didik pun akan kurang terarah dalam suasana pembelajaran seperti itu. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Kemampuan berpikir kreatif harus diterapkan pada seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah, khususnya pada mata pelajaran geografi. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara 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 disekitarnya.

Pembelajaran geografi pada prosesnya menuntut peserta didik lebih terlibat secara aktif dan diharapkan tujuan penguasaan dari kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses pembelajaran dapat terbentuk pada diri peserta didik. Akan tetapi, proses pembelajaran geografi di sekolah selama ini dianggap kurang berkesan dan tidak menarik bagi peserta didik. Karena peserta didik menganggap pelajaran geografi hanya sebagai pelajaran yang menjelaskan tentang teori-teori

saja. Menurut Maryani (2007, hlm. 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 perjalanan-perjalanan manusia di permukaan bumi;
- d) Proses pembelajaran ilmu geografi cenderung bersifat verbal: kurang melibatkan fakta-fakta aktual, tidak menggunakan media konkret dan teknologi mutakhir;
- e) Kurang aplikatif dalam memecahkan masalah.

Proses pembelajaran geografi selain dirasa kurang menarik, terdapat juga faktor kurang bermaknanya pembelajaran geografi di sekolah. Faktor-faktor tersebut dikemukakan oleh Maryani (2007, hlm. 398) yaitu,

- 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.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dan mandiri. Pada proses pembelajaran seperti itu, peserta didik tidak lagi akan ditempatkan pada posisi pasif yang hanya sebagai penerima bahan ajar dari guru, tetapi sebagai subjek yang aktif melakukan proses berpikir, mencari, mengolah, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik lebih aktif dan mandiri. Model yang dipilih juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong peserta didik lebih mandiri dalam belajar dan tidak menggantungkan proses belajar sepenuhnya oleh guru adalah model pembelajaran inkuiri. Inkuiriberasal daribahasainggris *inquiry* yang dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan diajukan (Amridan Ahmadi,

2010, hlm. 85). Adapun Piaget (dalam Mulyasa, 2009, hlm. 108) mengemukakan bahwa:

model inkuiri merupakan model pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara langsung agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik lain.

Pernyataan di atas mengungkapkan bahwa model pembelajaran inkuiri digunakan dalam pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik atau guru hanya dijadikan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran tersebut. Karena dalam model inkuiri peserta didik mengkonstruksi sendiri pemahamannya dengan berproses memecahkan masalah dari persoalan yang diajukan guru menggunakan prinsip metode ilmiah atau saintifik.

Model inkuiri berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Ada beberapa cara berpikir peserta didik dalam berinkuiri, untuk mengenal berbagai cara berpikir peserta didik, terutama dalam mereka berinkuiri, (Gulo, 2008, hlm. 87-89) mengemukakan bahwa cara berpikir peserta didik yaitu sebagai berikut: Berpikir urutan, Berpikir bertentangan, Berpikir asosiasi, Berpikir kausalitas, Berpikir konsentris, Berpikir konvergen, Berpikir divergen dan Berpikir silogisme.

Menurut Gulo (2008, hlm. 93) strategi inkuiri menuntut kemampuan intelektual pada taksonomi aplikasi dengan proses berpikir konvergen dan divergen. Kemampuan berpikir kreatif disebut juga dengan berpikir divergen (berpikir mengembang). Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan dengan menggunakan model inkuiri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Labschool UPI Bandung, guru menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) belum pernah diterapkan dalam pembelajaran geografi. Tidak hanya model inkuiri terbimbing yang belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga belum pernah diteliti oleh guru. Padahal model inkuiri tersebut dalam proses dapat mengembangkan kemampuan berpikir reflektif (berpikir kritis dan kreatif) yang

peserta didik miliki. Dengan demikian, maka dilakukanlah penelitian untuk menerapkan model inkuiri dan mengetahui kemampuan berpikir kreatif dalam bentuk studi kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model inkuiri terbimbing sebagai *treatment* untuk kelompok eksperimen. Oleh karena itu disusunlah sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Geografi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dalam pembelajaran geografi?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol dalam pembelajaran geografi?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara di kelas eksperimen yang menggunakan model Inkuiri dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Setelah rumusan masalah ditentukan, selanjutnya untuk mendapatkan arahan yang jelas dalam penelitian ini maka harus terdapat tujuan dalam penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis dan mengetahui pengaruh model Inkuiri Terbimbing terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen dalam pembelajaran geografi.
2. Menganalisis dan mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol dalam pembelajaran geografi.
3. Menganalisis dan mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara di kelas eksperimen yang menggunakan model Inkuiri

Terbimbing dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan masukan yang berarti dan manfaat berbagai pihak, diantaranya.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berupaya untuk membuktikan penerapan model inkuiri terbimbing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman guru geografi terkait dengan penggunaan model inkuiri terbimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang berkesan saat menggunakan pembelajaran model inkuiri terbimbing.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu berpikir kreatif dalam pembelajaran geografi.
- c. Meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan guru dalam mengatasi masalah yang dihadapi guru pada proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan metode, model, dan strategi pada proses pembelajaran yang akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.
- e. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan kompetensi lulusan, kualitas lulusan dan kualitas sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang isi penulisan dari setiap bab yang ada dalam skripsi. Dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yang meliputi bab I, bab II, bab III, bab IV dan bab V.

Bab I Pendahuluan, membahas latar belakang dari penelitian yang dilakukan. Dalam bab I juga dijabarkan mengenai rumusan masalah, tujuan dari

penelitian, manfaat penelitian baik manfaat teoritis dan manfaat praktis dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, yang berisi penjelasan mengenai hakikat belajar dan pembelajaran, model pembelajaran inkuiri, serta mengenai kemampuan berpikir kreatif, hubungan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, berisi penjelasan mengenai lokasi dan subjek dalam penelitian. Pada bab ini juga berisi penjelasan mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian. Bab ini juga menjelaskan pula mengenai sampel dan populasi dalam penelitian ini, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Dalam hal ini teknik analisis data temuan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibahas dalam bab tersebut.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, menjelaskan mengenai hasil data temuan penelitian yang meliputi deskripsi lokasi penelitian, proses pelaksanaan penelitian, hasil dari keterlaksanaan model pembelajaran serta analisis data kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil temuan dan hal-hal yang ditemukan dalam penelitian tersebut serta ditunjukkan untuk peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian ini selanjutnya..