

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Menghadapi persaingan global setiap negara berusaha untuk menyiapkan generasi yang mempunyai kemampuan untuk berkontribusi dan berkompetisi dalam tataran global. Dalam bidang pendidikan pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas di bidang pendidikan agar generasi bangsa dapat bersaing di Abad ke-21. Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), kreatifitas (*creativity*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), dan kolaboratif (*ability to work collaboratively*) atau yang disebut keterampilan 4C merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21, dimana keterampilan-keterampilan tersebut termuat dalam kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2017).

Untuk dapat memenuhi ke-empat keterampilan tersebut perlu berbagai komponen dalam pembelajaran yang berperan dan berinteraksi dengan komponen yang lain. Bahan ajar termasuk ke dalam komponen yang dianggap berpengaruh dan penting dalam pembelajaran di kelas (T. Fairuz, dkk. 2019). Bahan ajar menurut Depdiknas (2006) yaitu seperangkat materi yang tersusun disecara sistematis sesuai kurikulum yang ada. Dengan adanya perkembangan teknologi, bahan ajar kini tersedia secara elektronik dengan adanya tambahan multimedia interaktif. Bahan ajar elektronik dapat digunakan untuk belajar oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja. Terlebih pada tahun 2020 semua kegiatan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan terhenti oleh pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID 19).

Virus ini dapat dengan mudah menyebar dengan cepat karena sifatnya yang mudah menular, sehingga memaksa negara-negara di dunia membatasi kontak antar manusia. Termasuk menghentikan sementara aktivitas pembelajaran sebagai upaya untuk membendung penyebaran penyakit COVID-19 dan beralih menjadi pembelajaran jarak jauh atau menggunakan internet (WHO, 2020; United Nation, 2020; UNESCO, 2020). Pemindehan pembelajaran menjadi jarak jauh mempengaruhi sekitar 1,6 miliar peserta didik atau sekitar 94% dari populasi di

seluruh dunia (E. Hussein dkk, 2020, hlm. 1). Perubahan yang terjadi secara mendadak ini memaksa guru dan peserta didik untuk dapat beradaptasi langsung dengan pembelajaran berbasis online. Tersedianya bahan ajar elektronik, salah satunya, menjadi solusi yang layak untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (L.M. Gorghiu, dkk. 2011).

Selain bahan ajar elektronik untuk pembelajaran jarak jauh, untuk pembelajaran tatap muka juga sangat dibutuhkan dan tidak kalah pentingnya untuk variasi pembelajaran yang inovatif. Penurunan angka COVID-19 yang semakin membaik di Indonesia sehingga pemerintah mengizinkan pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara terbatas. Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) ini berlaku di wilayah level satu (1) sampai tiga (3) dengan diterapkannya pembelajaran tatap muka secara terbatas, yang terlebih dahulu mendapatkan izin dari pemerintah daerah masing-masing (Kemdikbud, 2021).

Pengembangan bahan ajar elektronik banyak menjadi bahan penelitian dalam pembelajaran geografi. Hasil penelitian Rahmawati dan Mukiman, (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran geografi lebih efektif dengan m-learning karena dapat mendorong sifat mandiri dan hasil belajar peserta didik.

Alwan, (2018) mengembangkan *e-book* yang dapat digunakan secara *offline* dengan dilengkapi animasi, video serta gambar. Sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat menggunakannya sesuai dengan keperluan mereka. Selain itu berdasarkan hasil uji coba, *e-book* tersebut dinilai sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Suryani, dkk (2015) juga mengembangkan buku teks digital interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku teks digital tersebut dinilai efektif meningkatkan pemahaman konsep geografi pada peserta didik.

Dari ketiga penelitian tersebut bahan elektronik dianggap efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung kemandirian peserta didik. Selain itu bahan ajar elektronik mendukung hasil belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pemerintah juga berupaya menyediakan beberapa *e-book* yang dapat diakses secara umum melalui websitenya, diantaranya pada tahun 2019 dan 2020. *E-book* geografi tersebut menggunakan pendekatan saintifik dengan model *discovery learning* dan model *problem based learning* (Direktorat Pembinaan SMA, 2019;

2020). Namun, belum tersedia bahan ajar elektronik yang mendukung keterampilan berpikir kreatif yang merupakan salah satu keterampilan dalam 4C. Selain itu menurut *World Economic Forum* terdapat 10 keterampilan yang dibutuhkan tenaga kerja di tahun 2025, salah satu yang menjadi sorotan adalah *creativity* (World Economic Forum, 2020).

Chepy R, dkk. (2013) menyebutkan bahwa kreatifitas peserta didik merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan sikap, proses dan lingkungan untuk menghasilkan gagasan yang dinilai baru dan bermanfaat dalam konteks sosial dan lingkungannya. Kreatifitas sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi, permasalahan keruangan, terutama dalam pengelolaan sumber daya alam, memerlukan ide-ide baru untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Masalah dalam pengelolaan sumber daya alam sangat terkait antara factor satu dengan factor yang lain, sehingga dalam penyelesaiannya membutuhkan analisis yang mendalam serta terkadang dalam prosesnya membutuhkan ide-ide kreatif. Masalah yang melibatkan banyak factor dan cenderung dinamis membutuhkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikannya (Miskiyyah, 2021).

Dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif diharapkan kemampuan geografis peserta didik akan lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan sebagai alternative untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik adalah model *Creative Problem Solving (CPS)*. CPS adalah model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan suatu masalah yang kemudian diiringi dengan kreatifitas.

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* telah banyak diteliti khususnya dalam pembelajaran geografi. Diantaranya Widiawati (2013) meneliti penerapan model CPS dan inquiry untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi geografi melalui teknologi informasi. Hasil penelitian menunjukkan model CPS berhasil menimbulkan pemahaman geografi lebih baik daripada model ekspository dan inquiry.

Selain itu, Eka (2017) mengemukakan bahwa model CPS dengan pendekatan inquiry memiliki pengaruh terhadap peningkatan berpikir kreatif pada peserta didik. Karena peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif terutama pada tahapan *idea finding* dan *fact finding*. Penelitian lain menemukan bahwa model CPS dapat

membantu meningkatkan kemampuan *High Order Thinking Skills* (HOTS) serta meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa (Selegi, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penggunaan model CPS sangat mendukung berbagai kemampuan peserta didik, terutama pada aspek keterampilan peserta didik. Namun belum ada yang mengintegrasikan model CPS ini ke dalam bahan ajar elektronik, khususnya dalam pembelajaran geografi. Berdasarkan hasil observasi terhadap salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung, yakni SMAN 24 Kota Bandung, guru masih jarang menggunakan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran geografi lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kompetensi dasar tentang keterampilan jarang dilatih kepada peserta didik, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

Berlandaskan dari latar belakang yang telah dijabarkan, sehingga penulis berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berorientasi Creative Problem Solving (CPS) pada materi Pengelolaan Sumber Daya Pariwisata di SMAN 24 Bandung”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring) membutuhkan perangkat pembelajaran yang membantu memudahkan guru dan peserta didik, salah satunya bahan ajar elektronik. Selain itu belum banyak bahan ajar elektronik dalam mata pembelajaran geografi yang mendukung keterampilan 4C, terutama *creativity* yang menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan tenaga kerja tahun 2025 menurut *World Economic Forum*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dianggap mendukung kemampuan berpikir kreatif tersebut, terutama pada materi pokok pengelolaan sumberdaya pariwisata yang membutuhkan ide-ide kreatif dan inovatif.

Dari latar belakang masalah tersebut, berikut adalah rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung?

2. Bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung?
4. Bagaimana hasil penerapan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung.
2. Untuk menguji kelayakan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung.
3. Untuk menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung.
4. Untuk menganalisis hasil penggunaan bahan ajar elektronik berorientasi *creative problem solving (CPS)* pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata di SMAN 24 Bandung.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis  
Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan serta dimanfaatkan secara umum bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ilmu geografi.
2. Manfaat praktis

- a. Bagi pemerintah, diharapkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk menentukan kebijakan di sektor pendidikan.
- b. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar di sekolah yang berorientasi *Creative Problem Solving (CPS)* pada mata pelajaran geografi, khususnya pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata

### 1.5. Struktur Organisasi

Penelitian ini tersusun atas beberapa bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan  
Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi dan definisi operasional.
2. Bab II Kajian Pustaka  
Meliputi kajian literatur mengenai bahan ajar, fungsi bahan ajar, jenis-jenis bahan ajar, bahan ajar elektronik, dan model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*
3. Bab III Metode Penelitian  
Memuat desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan alur penelitian
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan  
Memuat deskripsi lokasi penelitian, temuan penelitian dan pembahasan.
5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi  
Memuat kesimpulan, implikasi dan rekomendasi

### 1.6. Definisi Operasional

Dengan adanya definisi operasional diharapkan dapat menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul serta ruang lingkup yang diteliti. Berikut ini definisi operasional yang terdapat dalam penelitian:

1. Bahan ajar elektronik  
Bahan ajar adalah salah satu alat yang dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang

diharapkan. Dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, terdapat bahan ajar berbasis teknologi atau yang biasa disebut sebagai bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar interaktif yang dapat memuat berbagai media dan dapat dikendalikan oleh penggunanya (Jazuli, dkk. 2017).

## 2. *Creative Problem Solving (CPS)*

*Creative Problem Solving (CPS)* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan pemecahan masalah yang diiringi dengan kreativitas. Dalam *CPS framework 6.1* menurut Treffinger, dkk (2010) terhadap tiga tahapan dengan enam fase, yaitu: (1) tahap pertama *Understanding the challenge* (memahami permasalahan) dengan tiga fase *Constructing Opportunities* (mengidentifikasi dan memilih tujuan yang ingin dikejar), *Exploring data* (mencari data sebanyak-banyaknya untuk membantu memecahkan masalah), *Framing problems* (memilih berbagai pernyataan tentang masalah tersebut), (2) tahap kedua *Generating Ideas* (mengumpulkan banyak ide untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan), dan (3) tahap ketiga *Preparing for action* dengan dua fase yaitu: *Developing solutions* (menyusun tolak ukur, kriteria atau persyaratan dalam menyelesaikan masalah) dan *Building acceptance* (menyusun langkah-langkah tentang pelaksanaan gagasan dalam pemecahan masalah).