

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada prinsipnya, setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan berorientasi pada efisiensi tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi yang terjadi antar komponen yaitu pendidik, peserta didik dan materi pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran setiap guru memiliki peran yang sangat penting karena guru dapat menyediakan dan menyebarluaskan materi pembelajaran berupa informasi dan bagi siswa untuk bertindak sebagai pengumpul informasi saat materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Guru memiliki peran utama yaitu mewujudkan tujuan pembelajaran sekolah dengan optimal. Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan nasional bahwa” pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Program kurikulum yang digulirkan oleh pemerintah salah satunya adalah program kurikulum 2013. Program kurikulum 2013 merupakan program yang menekankan siswa mampu untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan kehidupan di abad 21 (Hasanah dkk., 2019).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor penting dari tujuan pembelajaran karena dengan kemampuan berpikir kreatif dapat membantu mengembangkan sikap dan kemampuan siswa dalam menghadapi

persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif (Susanti & Novtiar, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif memegang peranan penting dalam berbagai bidang ilmu, terutama geografi karena pembelajaran geografi merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan kekreatifan, pola pikir yang luas dan memerlukan pemahaman yang luas. Pembelajaran geografi merupakan salah satu pembelajaran yang bermakna yang dapat menjadi bekal bagi siswa dalam lingkup kehidupan bermasyarakat, sosial dan alam lingkungan. Pembelajaran geografi lebih menekankan kepada alam lingkungan sebagai sumberdaya bagi kehidupan, persebaran makhluk hidup, interaksi ruang manusia dengan lingkungannya dan kesatuan regional di permukaan bumi. Penerapan berpikir kreatif pada pembelajaran geografi dapat mendorong siswa untuk memunculkan ide-ide kreatif yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan geografi. Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan karena berpikir kreatif dapat memunculkan kreativitas dalam diri sehingga dapat menambah pengetahuan baru dan keahlian memecahkan permasalahan atau tantangan dari berbagai sudut pandang (Putri dkk, 2019).

Adapun alasan mengapa kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan yakni berdasarkan hasil penelitian *global creativity indeks* (GCI) 2015 penting bagi peserta didik untuk memiliki kreativitas. Hal tersebut didasarkan pada 139 negara yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, dan negara Indonesia menduduki urutan ke 115 (Hafiana, 2022). Dari indeks tersebut dapat diartikan bahwa terdapat kekeliruan dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah.

Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran abad 21 yang digunakan untuk memenuhi tantangan pemahaman geografi. Selain itu model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengonstruksi belajarnya (Fahrezi dkk, 2020).

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berfokus pada teori dan prinsip penting dan berasal dari disiplin lain, melibatkan siswa dalam tugas bermakna atau menyelesaikan permasalahan lainnya, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama secara mandiri dalam membangun pengetahuan mereka, dan pada akhirnya siswa dapat menciptakan produk nyata yang bermakna dan realistis (Swari dkk, 2022). Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, model *Project Based Learning* (PjBL) dianjurkan untuk diterapkan menggunakan kurikulum 2013 di sekolah selain *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, dan *Problem Based Learning* (PBL) (Swari dkk, 2022). Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran yang dikerjakan oleh siswa dalam jangka periode tertentu secara kolaborasi, menghasilkan suatu produk, yang hasilnya kemudian akan di tampilkan dan dipresentasikan (Hartono & Asiyah, 2018).

Berdasarkan informasi yang didapatkan pada saat observasi, pembelajaran geografi sebagian besar yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Guru menjadi satu-satunya sumber informasi bagi siswa dan siswa menjadi penerima informasi saja. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas terkesan lebih pasif dan hanya segelintir siswa yang ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas cenderung kurang bermakna. Pembelajaran yang kurang bermakna dapat menghambat ide dan kreativitas siswa untuk berkembang (Hartono & Asiyah, 2018). Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS di SMAN 10 Tasikmalaya masih tergolong rendah, hal tersebut dilihat dari tidak adanya produk yang dihasilkan dalam mata pelajaran geografi dan dilihat dari cara siswa menjawab soal yang bersifat penyelesaian masalah.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki berbagai keunggulan yaitu, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola beragam sumber, siswa lebih aktif dalam belajar, terjadi kolaborasi alamiah antar siswa, secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, melatih siswa

dalam mengorganisasi sebuah proyek, meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Fahrezi dkk, 2020).

Dari uraian tersebut tentunya perlu adanya suatu kajian, sehingga penulis tertarik untuk membuat penelitian mengenai “**Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS Pada Materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya?
- b. Bagaimana pengaruh dari penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya?

1.3. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap permasalahan yang telah diteliti, maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

- b. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada siswa sebagai subjek aktivitas di dalam suatu proyek berdasarkan permasalahan dan menghasilkan suatu produk (Suhartatik & Adi, 2014).

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir siswa dalam menghubungkan informasi-informasi yang relevan dalam menemukan solusi terkait permasalahan sehingga siswa dapat menciptakan jawaban yang beragam dan unik sesuai dengan masalah (Hafiana, 2022).

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS pada materi Mitigasi Bencana di SMAN 10 Tasikmalaya.

1.5. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Teoretis
 1. Dapat menambah wawasan bagi pengembang ilmu dalam memahami dan mempraktekkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
 2. Dapat mengetahui terkait pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Kegunaan Praktis
 1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
 2. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi Guru

Melalui penelitian ini dapat memberikan preferensi guru dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini dapat menjadi evaluasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.