

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting peranannya dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan 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. Pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat (Zahrawati, 2020) dalam (Priyanti & Nurhayati, 2023).

Pendidikan menjadi salah satu usaha yang memiliki peran untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan abad 21. Pendidikan abad 21 mencerminkan pada transisi pembelajaran di mana kurikulum yang dirancang saat ini mendorong sekolah untuk mengubah orientasi pembelajaran *teacher centered learning* (berpusat pada guru) menjadi *student centered learning* (berpusat pada peserta didik) (Septian *et al.*, 2020).

Dalam perkembangannya, pendidikan terus mengalami perubahan, termasuk dalam aspek kurikulum, media, metode, dan model pembelajaran. Kemudian, sistem pendidikan di Indonesia saat ini dituntut untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Pendidikan diharapkan mampu membekali peserta didik untuk menguasai keterampilan abad 21 untuk menjadi individu yang sukses dalam kehidupan yang akan datang (Istiningsih *et al.*, 2019). Secara kompetensi, pembelajaran abad 21 mencerminkan empat hal, yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan

kolaborasi (Septian *et al.*, 2020). Seiring dengan berkembangnya zaman, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan-keterampilan abad 21 agar mampu melewati dan menghadapi berbagai tantangan global dan membentuk peserta didik menjadi generasi penerus bangsa yang unggul dan berdaya saing tinggi.

Data UNDP (*United Nations Development Program*), menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia mendapat peringkat ke 112 dari 193 negara yang dinilai dari segi *Human Development Index* (HDI) pada tahun 2024. Salah satu hal yang perlu diperbaiki dalam dunia pendidikan Indonesia adalah sistem pembelajarannya. Pada umumnya dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir peserta didik kurang dikembangkan sehingga peserta didik hanya menghafal materi tanpa dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir dan menganalisis masalah (Girsang, 2014) dalam (Elizabeth & Sigahitong, 2018). Oleh karena itu, sebagian besar peserta didik tidak dapat menghubungkan antara ilmu yang di dapatkan dengan manfaat ilmu tersebut dalam kehidupan.

Proses pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik, sementara guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran (Fithriyah, 2018). Pembelajaran merupakan hubungan interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam pembelajaran tersebut didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran seperti, sarana-prasarana, materi pembelajaran, metode yang digunakan, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Keseluruhan dari unsur-unsur ini sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran terutama pada penggunaan media, model dan metode pembelajaran. Apabila digunakan secara tepat, maka akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Sebaliknya, kondisi saat ini menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa adanya inovasi

untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih *modern* (Nur'Aini, 2018).

Model pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan di sekolah saat ini cenderung kurang mampu membangkitkan minat belajar dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan peserta didik saat ini, sehingga memiliki sejumlah keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran konvensional masih menjadikan guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran, di mana guru menjadi sumber utama informasi, sedangkan peserta didik hanya berperan pasif sebagai penerima materi. Padahal, interaksi antara guru dan peserta didik merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, di mana terjadi transfer *knowledge* antara keduanya. Penyampaian ilmu pengetahuan dapat disampaikan dalam berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Geografi (Ridwan *et al.*, 2021).

Pembelajaran Geografi memiliki materi yang sangat luas, karena mempelajari semua fakta yang ada dan yang terjadi di permukaan bumi berkaitan dengan kehidupan manusia, fenomena alam, dan lingkungan (Nasution *et al.*, 2022). Menurut Ikatan Geografi Indonesia (IGI) pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1988 yang menjelaskan bahwa Geografi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang kelingkungan & kewilayahan dalam konteks keruangan (Aksa, 2019). Pembelajaran Geografi yang berlangsung di sekolah Indonesia cenderung lebih menghafal konsep. Sehingga, hal tersebut mengakibatkan pembelajaran Geografi di sekolah menjadi tidak menarik bagi peserta didik.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada mata pelajaran Geografi dapat dilakukan dengan memilih strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Rafik *et al.*, 2022), penerapan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan minat peserta

didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan kreatif. Selain itu, menurut Pangestu (2021) dalam (Apriliyani, 2024) media pembelajaran berperan dalam mempermudah penyampaian materi, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih baik. Dengan pemilihan strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan akan lebih menguatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Cibadak kelas X, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran Geografi masih rendah, yang terlihat dari banyaknya nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Rendahnya kemampuan ini berkaitan erat dengan berpikir kreatif sebagai bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), yang mencakup indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Dalam Kurikulum Merdeka, guru diwajibkan menggunakan soal-soal HOTS untuk mendorong pengembangan kemampuan tersebut, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum optimal dalam menerapkannya. Kurangnya pemberian soal HOTS menyebabkan peserta didik tidak terbiasa berpikir analitis dan kreatif, sehingga berpengaruh langsung terhadap hasil belajar dan pencapaian KKM. Hal ini menunjukkan perlunya pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan strategi pembelajaran yang efektif.

Kondisi pembelajaran di SMA Negeri 1 Cibadak masih minim dalam memanfaatkan variasi media dan model pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini terlihat dari keterbatasan peserta didik dalam mengkomunikasikan ide, di mana peserta didik cenderung menjawab pertanyaan berdasarkan ilustrasi guru atau isi buku tanpa menggali pemikiran sendiri. Sebagian besar peserta didik lebih sering menghafal atau menyalin materi, sehingga kemampuan

berpikir *original* dan menyelesaikan masalah belum berkembang. Permasalahan lainnya yang dialami peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Cibadak saat mempelajari Geografi yaitu mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang menuntut berpikir kreatif, seperti memecahkan masalah terkait hal-hal yang berhubungan dengan Geografi. Peserta didik kesulitan dalam menghasilkan solusi, membuat alternatif solusi, serta menguraikan solusi tersebut menjadi jelas dan rinci. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran, yang membatasi peluang peserta didik untuk berpikir dan memecahkan masalah. Pemberian soal pun masih didominasi oleh soal-soal hafalan tingkat rendah, sehingga hanya melibatkan kemampuan berpikir dasar pada peserta didik. Akibatnya, peserta didik hanya dituntut untuk mengingat materi dari buku atau penjelasan guru tanpa melibatkan pemikiran yang lebih mendalam.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menstimulus peserta didik berpikir kreatif, yaitu guru dapat menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan cara menghadirkan permasalahan kontekstual yang relevan, kemudian mendorong peserta didik untuk memetakan ide-ide, solusi alternatif, dan hubungan antara konsep melalui *Mind Mapping*. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami permasalahan secara menyeluruh, tetapi juga melatih peserta didik mengembangkan ide-ide baru secara sistematis dan inovatif.

Pada konteks pembelajaran Geografi, khususnya sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan, terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi. Materi yang kompleks seringkali menjadi penghambat pemahaman peserta didik menjadi sulit. Banyak peserta didik yang menganggap materi ini kurang menarik dan sulit dipahami. Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan yang kompleks membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan mendalam untuk dapat dipahami dengan baik oleh peserta

didik. Pembelajaran yang konvensional dan kurang bervariasi sering kali menjadi penyebab rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang akan menimbulkan kepada rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, karena menganggap mata pelajaran Geografi ini sulit. Selain itu, kurangnya media dan model pembelajaran yang relevan juga turut mempengaruhi hal tersebut.

Upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran Geografi yang memiliki materi yang sangat luas, salah satunya dapat menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), karena dengan menggunakan model tersebut memiliki tahapan orientasi, organisasi, investigasi, presentasi, analisis dan evaluasi akan membantu peserta didik dalam mencari dan menemukan sendiri materi atau jawaban yang dipelajari sesuai dengan masalah yang diberikan. Sehingga, aspek berpikir kreatif peserta didik yang masih lemah bisa meningkat. Oleh karena itu, dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kreatif dalam mencari jawaban-jawaban dari materi yang dipelajari (Arifin & Asep, 2016). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah. Model pembelajaran ini tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi. Tetapi melalui model *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik aktif berpikir atau menginterpretasi masalah, mencari dan mengolah jawaban, mempresentasikan solusinya dan akhirnya menyimpulkan (Rahmah *et al.*, 2023).

Terdapat upaya lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, yaitu dengan penerapan media *Mind Mapping*. Proses penerapan media *Mind Mapping* dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena cara kerja *Mind Mapping* melibatkan cara kerja dasar otak yang tersusun lebih bercabang-cabang, untuk mempermudah proses mengingat (Zulfia Latifah *et al.*, 2020). Dengan menggunakan *Mind Mapping* merupakan cara mencatat yang

kreatif dan efektif, yang tidak hanya membantu memetakan dan mengorganisir ide, tetapi juga melatih daya ingat. Selain itu, *Mind Mapping* mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, menghubungkan berbagai konsep, dan menyampaikan gagasan dalam bentuk visual yang menarik (Chaliq & Toifur, 2024). Oleh karena itu, media *Mind Mapping* dapat menjadi alat bantu media yang efektif dalam memvisualisasikan dan menghubungkan konsep-konsep Geografi salah satunya terkait dengan materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan.

Dari uraian tersebut, maka media *Mind Mapping* efektif bila dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam mencari solusi, menemukan jawaban, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif. Sejalan dengan itu, media *Mind Mapping* dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dalam konteks sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan, mencakup berbagai proses yang terjadi di lapisan Atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

Topik ini meliputi cakupan pembahasan mengenai struktur lapisan Atmosfer, cuaca dan iklim, pengklasifikasian tipe iklim dan pola iklim global, dan dampak perubahan iklim global pada berbagai sektor. Kemudian, media *Mind Mapping* merupakan alternatif yang tepat untuk menyajikan sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan, karena karakteristiknya yang kompleks memuat banyak konsep yang saling terkait. Dengan media *Mind Mapping*, membantu peserta didik mengorganisasi informasi secara sistematis, sehingga memudahkan pemahaman alur proses dan keterkaitan antar konsep. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, pendekatan ini juga mendukung peserta didik dalam menyusun ide, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi konsep baru secara mandiri. Hal ini menjadikan *Mind Mapping* alat yang efektif

untuk mendukung pembelajaran Geografi, khususnya pada submateri Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Eksperimen pada Sub Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X SMA Negeri 1 Cibadak Kabupaten Sukabumi)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang yang telah penulis sampaikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

- a. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak?
- b. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak?

1.3 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, penulis memberikan dan menjelaskan mengenai pengertian-pengertian pada topik permasalahan yang akan diteliti. Tujuannya yaitu agar tidak adanya kesalahpahaman dan juga dapat memudahkan untuk pengukuran variabel dalam masalah ini, yaitu sebagai berikut:

a. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Koeswanti, 2018) dalam (Handayani & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan

pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Sementara itu menurut Sujana (2014) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi peserta didik, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian (Arifin & Asep, 2016).

b. *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman peserta didik dengan cara kegiatan kreatif gambaran ide-ide pokok dari suatu konsep ke dalam bentuk sebuah peta pikiran yang disusun secara kreatif, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Darusman, 2014). Menurut Zahro,dkk (2018) *Mind Mapping* dapat melatih otak peserta didik untuk memahami suatu topik secara keseluruhan atau lebih detail, serta mengintegrasikan logika dan imajinasi peserta didik. Selain itu, *Mind Mapping* juga dianggap mampu memberikan gambaran (pandangan) menyeluruh terhadap suatu masalah, dapat membantu peserta didik merencanakan atau membuat pilihan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang menyenangkan untuk dilihat, menarik, mudah dipahami, dan lebih mudah untuk diingat (Septian *et al.*, 2020).

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah kegiatan yang menghasilkan suatu ide atau gagasan dalam memecahkan masalah, dan saling menghubungkan satu hal dengan hal lainnya untuk menemukan makna (Marliani, N., 2015) dalam (Ulandari *et al.*, 2019). Kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2014) dalam (Yasiro *et al.*, 2021) menjadi salah satu kemampuan untuk memecahkan masalah, menemukan konsep, dan menciptakan suatu hal baru dalam kegiatan belajar yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, dan originalitas dalam berpikir dan berinteraksi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan kepada identifikasi rumusan masalah yang telah penulis sampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai sarana untuk menambah referensi dan memperkaya bahan kajian pengetahuan di bidang pendidikan mengenai pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait dengan pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sehingga peneliti dapat mengimplementasikannya di kemudian hari.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan serta bisa dijadikan sebagai pedoman praktis kepada guru untuk mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Geografi. Selain itu, sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan untuk mengembangkan program pelatihan

bagi guru dan menyusun modul pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang bertujuan untuk mendukung guru dalam memahami, merancang, dan mengaplikasikan model *Problem Based Learning* (PBL) secara efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan relevan bagi peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik serta sebagai motivasi dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, dan kemandirian, serta keterlibatan dalam mempelajari materi-materi Geografi.

4. Bagi Peneliti lain

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sarana penambah wawasan, serta sebagai inspirasi dan acuan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.