

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam undang-undang dasar 1945 dijelaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah mengadakan dan memberikan kesempatan bagi masyarakat indonesia, yang mana sesuai dengan bunyi pasal 31 ayat 1 UUD 1945 yang menyatakan bahwa “tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran” pada dasarnya pendidikan ini merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan setiap potensi seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang dimiliki untuk mengembangkan bakat dan kepribadiannya, sehingga bisa bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan siswa, yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi lebih terampil dalam berbagai bidang. Pendidikan pada saat ini, dihadapkan dengan tantangan abad 21 yang berpusat pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi. Selain itu juga, pendidikan mengalami perubahan sistem pembelajaran dari *Teacher Centered Learning* (berpusat pada guru) menjadi *Student Centered Learning* (berpusat pada siswa) yang artinya siswa dituntut untuk bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sejalan dengan hal tersebut pendidikan di indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk bisa mengatur pembelajaran mereka sendiri, sehingga mereka lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Kurikulum merdeka Ini menekankan kebebasan belajar guru atau siswa pembelajaran mandiri (Zakso, 2023). Selain itu kurikulum merdeka menerapkan metode pembelajaran yang

lebih interaktif dan kolaboratif. Kurikulum merdeka juga dinilai lebih fleksibel. Artinya, tenaga pengajar, peserta didik dan sekolah lebih Merdeka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah (Lestari et al., 2023). Pada kurikulum merdeka ini siswa dibebaskan dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa lebih menunjukkan kemampuan yang dimiliki baik itu kemampuan berpikir kritis, maupun berpikir kreatif, namun tetap dalam pengawasan guru.

Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu (Sari et al., 2018). Selain menghasilkan sebuah proyek, Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan dan siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada model *Project Based Learning* (PjBL) siswa dituntut untuk dapat menghasilkan sebuah proyek. Sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan mereka dalam menciptakan sebuah proyek yang inovatif. Dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media berupa video pembelajaran, dimana siswa dituntut untuk bisa membuat video pembelajaran yang memuat informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran.

Penerapan Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) tidak terlepas dari pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki arti yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan sebuah penunjang bagi guru dalam

menyampaikan materi pada saat pembelajaran. Pemilihan media tidak bisa dilakukan secara asal, tetapi harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta media yang digunakan bisa mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi adalah sebagai sumber pengetahuan yang lebih menarik dan bisa membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Video animasi merupakan salah satu jenis video yang diambil dari gambar atau objek yang tidak bergerak yang kemudian diubah menjadi gambar yang bisa bergerak. Video animasi ini sering digunakan sebagai media pembelajaran, karena lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbasis media video animasi ini dapat memberikan dorongan siswa untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah (Faturohman et al., 2020). Kemampuan berpikir kreatif ini harus dimiliki oleh setiap siswa karena dalam proses pembelajaran dibutuhkan pengembangan serta ide kreatif siswa pada saat mata pelajaran geografi agar pembelajaran tidak terasa jemu. Selain itu penerapan berpikir kreatif dalam pembelajaran geografi dapat mendorong siswa untuk memunculkan ide-ide yang dapat membantu memecahkan suatu permasalahan yang terdapat dalam mata pelajaran geografi. Sehingga kemampuan berpikir kreatif ini perlu dikembangkan karena dapat memunculkan kreativitas dalam diri siswa untuk mempelajari pengetahuan baru dan keterampilan dalam memecahkan masalah dari berbagai perspektif.

Adapun alasan mengapa kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan yakni berdasarkan hasil penelitian *Global Creativity Indeks* (GCI)

2023 indonesia berada diperingkat ke 61 dari 152 negara dikatakan rendah pada kemampuan berpikir kreatif, sehingga penting bagi peserta didik untuk memiliki kreativitas (Riyanti, 2020). Berdasarkan permasalahan mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif, maka guru dituntut untuk bisa melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini menerapkan berbagai metode, model dan pendekatan yang lebih bervariatif, sehingga proses pembelajaran tidak lagi menjemuhan. Selain itu juga dengan menggunakan metode, pendekatan dan model-model pembelajaran yang bervariatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pengalaman pada saat melaksanakan pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) serta pada saat observasi pra penelitian di SMAN 1 Singaparna. Ditemukan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran geografi lebih banyak berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*). 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 sebagian siswa yang ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang terjadi di dalam kelas kurang bermakna. Proses Pembelajaran yang pasif dapat menghambat ide dan kreativitas siswa untuk berkembang. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa di SMAN 1 Singaparna masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari tidak adanya produk yang dihasilkan siswa didalam kelas pada mata pelajaran geografi dan dilihat dari cara siswa yang menjawab pertanyaan yang terbatas pada penjelasan guru.

Dalam proses pembelajaran geografi di SMAN 1 Singaparna pernah menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL), akan tetapi dalam pelaksanaanya tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran kurang optimal, serta penerapan *Project Based Learning* (PjBL) yang tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembuatan produk yang

dihasilkan. Dengan demikian, perlu adanya sebuah inovasi baru yang bisa membuat siswa mampu memunculkan ide-ide kreatif mereka, dengan memberikan kebebasan kepada siswa agar dapat mengembangkan keterampilan sesuai dengan kemampuannya. Maka pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan video animasi yang memanfaatkan teknologi berbasis aplikasi edit yang akan digunakan siswa dalam pembuatan video dengan asumsi dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) dengan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrologi Kelas X SMAN 1 Singaparna)”**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi pada Mata Pelajaran Geografi materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna?
- 2) Bagaimanakah pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna?

## **1.3. Definisi Operasional**

### **1. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang kegiatan belajar mengajarnya berbasis proyek,

kegiatan proyek yang dilakukan oleh siswa tetap dalam bimbingan oleh guru (Surya et al., 2018).

## **2. Video Animasi**

Video animasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat dua media yaitu media audio dan media visual yang dikemas sekreatif mungkin agar meningkatkan belajar siswa dalam memahami bahan materi ajar dan terciptanya kondisi kelas yang kondusif menyenangkan (Fauziah & Ninawati, 2022).

## **3. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Menurut Munandar dalam (Siskawati et al., 2020) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di uraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi Pada mata pelajaran Geografi materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna
2. Mengetahui pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Geografi materi Hidrologi kelas X di SMAN 1 Singaparna

## 1.5. Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan Teoretis

Menambah pengetahuan dan referensi dalam pembelajaran Geografi dengan menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Video Animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

### 2. Kegunaan Praktis

#### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan yang baru bagi peneliti dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah yang terjadi di dunia pendidikan. Peneliti diberikan kesempatan untuk memunculkan keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di sekolah.

#### 2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menumbuhkan kreativitas dan minat dalam belajar geografi, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari proses belajar sebelumnya dengan harapan siswa mampu meningkatkan minat belajar sehingga mampu tujuan pembelajaran yang optimal.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan inspirasi kepada guru untuk membuat variasi melalui inovasi dalam proses pembelajaran guna menghindari kejemuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.