

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam proses pembangunan nasional yang secara signifikan dipengaruhi oleh kemajuan suatu negara (Guntur Maulana, 2018: 108–109). Untuk mencapai taraf keamanan dan kenikmatan yang setinggi-tingginya, pendidikan dilaksanakan dengan berupaya mengarahkan segenap daya yang dimiliki anak, baik sebagai makhluk sosial maupun sebagai individu. Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan dinamika global, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan generasi yang kreatif, berpikir kritis, serta adaptif terhadap perubahan dan tantangan zaman (Wulandari, 2019: 67–68). Oleh karena itu, sistem pendidikan nasional perlu dirancang secara holistik guna memperkuat kompetensi peserta didik dan membina kehidupan berbangsa yang cerdas, beradab, dan unggul.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilaksanakan secara menyeluruh dan berkesinambungan, mencakup pengembangan kurikulum, pembaruan metode pembelajaran, pemenuhan sarana dan prasarana, serta peningkatan profesionalisme pendidik. Upaya ini menjadi penting agar dunia pendidikan mampu menjawab tuntutan abad ke-21, khususnya dalam membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Trianto (2010: 22) menegaskan bahwa mutu pendidikan tidak semata ditentukan oleh input, melainkan juga oleh kualitas proses pembelajaran dan output yang tercermin dari kemampuan peserta didik dalam berpikir inovatif dan responsif terhadap perubahan.

Salah satu komponen esensial dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang tidak hanya

mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di berbagai satuan pendidikan, termasuk di SMA Negeri 2 Banjar, masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan bersifat satu arah. Model pembelajaran tersebut cenderung berfokus pada penghafalan fakta-fakta, sehingga mengurangi kesempatan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta kurang memberikan ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X-10 SMA Negeri 2 Banjar menunjukkan bahwa guru masih menjadi pusat aktivitas pembelajaran dan proses belajar mengajar berjalan secara monoton. Model ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, sementara peserta didik belum diberikan ruang yang memadai untuk menggali informasi secara mandiri, mengajukan pertanyaan kritis, ataupun menyampaikan gagasan secara kreatif. Kondisi ini mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum berkembang secara optimal. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami makna di balik suatu peristiwa sejarah, menilai berbagai perspektif, serta membangun pemahaman yang mendalam dan bermakna. Haryani (2012: 38) mengemukakan bahwa berpikir kreatif mencakup kemampuan memusatkan perhatian terhadap tugas, mengembangkan dan merinci ide, mengevaluasi hasil, serta menciptakan solusi yang orisinal. Sementara itu, Lestari (2017: 25) menyebutkan bahwa berpikir kreatif memiliki empat karakteristik utama, yakni fluency, flexibility, originality, elaboration. Sehubungan dengan hal tersebut, peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sejarah merupakan suatu urgensi yang perlu segera diupayakan secara sistematis. Slameto (2010: 56) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran perlu disertai dengan perubahan pendekatan pengajaran dari yang bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dan konstruktif, di mana peserta didik diberi peran aktif dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, diketahui bahwa penerapan pendekatan pembelajaran inovatif memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Putri dan Rahmawati (2021: 45) menyatakan bahwa model *discovery learning* dapat mendorong peserta didik untuk secara aktif melakukan pencarian dan penemuan pengetahuan secara mandiri, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka mengalami peningkatan. Selain itu, Sari (2020: 38) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media infografis dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik, karena penyajian informasi secara visual yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang cukup menonjol dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2018) dan Utami & Suardana (2019) berfokus pada efektivitas model Discovery Learning secara umum dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta peran media visual dalam mempermudah proses pemahaman materi. Namun, kedua penelitian tersebut belum mengintegrasikan secara khusus penggunaan media infografis sebagai bagian dari penerapan model Discovery Learning. Selain itu, penelitian terdahulu belum secara rinci membahas tentang pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam proses pemanfaatan dan pembuatan infografis yang berpotensi untuk lebih mengembangkan kreativitas peserta didik.

Namun demikian, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis dalam konteks pembelajaran sejarah. Hal inilah yang menjadi fokus utama dan keunikan dari penelitian ini. Peneliti berupaya untuk mengintegrasikan pendekatan *Discovery Learning* dengan media infografis sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan infografis diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah yang kompleks secara visual dan sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan ide dan gagasan secara kreatif.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan studi yang dilakukan oleh Putri dan Rahmawati (2021: 45), yang hanya memfokuskan kajiannya pada penerapan model *Discovery Learning* secara umum, serta penelitian oleh Sari (2020: 58), yang terbatas pada penggunaan infografis sebagai media visual dalam pembelajaran. Penelitian ini dirancang untuk mengombinasikan penggunaan model *Discovery Learning* dan media infografis secara simultan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Pelaksanaan penelitian difokuskan pada peserta didik kelas X-10 SMA Negeri 2 Banjar yang selama ini menunjukkan kecenderungan terhadap metode pembelajaran tradisional serta kemampuan berpikir kreatif yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banjar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banjar?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X?
2. Apakah terdapat peningkatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X?

1.3 Definisi Oprasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana masing-masing konsep dalam penelitian ini diimplementasikan secara konkret dalam kegiatan penelitian. Dengan adanya definisi operasional, diharapkan tidak terjadi

ambiguitas dalam memahami istilah, serta memudahkan dalam proses pengukuran dan analisis data. Variabel-variabel seperti *model pembelajaran discovery learning*, *infografis*, dan *kemampuan berpikir kreatif* dijelaskan berdasarkan indikator-indikator yang dapat diamati dan diukur sesuai dengan konteks pembelajaran sejarah di lingkungan SMA Negeri 2 Banjar.

1. *Discovery Learning* adalah strategi mengajar di mana peserta didik menemukan sendiri ide, konsep, atau pemahaman baru dengan menyelidiki dan memecahkan masalah. Instruktur berperan sebagai fasilitator dalam paradigma ini, menawarkan arahan atau stimulasi, sementara peserta didik secara aktif mencari pengetahuan, mengajukan pertanyaan, menentukan masalah, dan melakukan percobaan atau eksperimen. Tujuan utama *Discovery Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, pemahaman mendalam, dan kemandirian dalam memecahkan masalah.
2. Infografis adalah media komunikasi visual yang menggabungkan elemen grafis seperti teks, gambar, diagram, dan ikon untuk menyajikan informasi atau data secara ringkas, jelas, dan menarik. Tujuan utamanya adalah mempermudah audiens dalam memahami pesan atau data yang kompleks dengan penyajian visual yang mudah dicerna.
3. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang baru dan orisinal serta menemukan solusi untuk berbagai masalah dikenal sebagai kemampuan berpikir kreatif. Agar bisa menilai permasalahan dari perspektif-perspektif beragam serta menggagas konsep-konsep baru yang tidak sama dengan gagasan-gagasan lama, seseorang harus memiliki kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel.

1.4 Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banjar.

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X.

2. Mengetahui peningkatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik di kelas X.

1.5 Kegunaan penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Peneliti lain, dapat menggunakannya untuk membandingkan bagaimana peserta didik mempelajari Pendidikan sejarah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis versus bagaimana mereka mempelajari pembelajaran Sejarah menggunakan pengajaran yang lebih formal dan otoritatif untuk menilai kapasitas mereka dalam berpikir kreatif.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kalangan dunia pendidikan, khususnya para pendidik, saat memutuskan model pembelajaran mana yang efektif untuk digunakan guna membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi guru dapat berfungsi sebagai sumber informasi bagi guru sejarah yang ingin meningkatkan mutu pengajaran sejarah dan menginspirasi mereka untuk memanfaatkan strategi pengajaran yang inovatif.
2. Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran sejarah, sehingga memungkinkan mereka untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif mereka.
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangsih penelitian dalam usaha untuk meningkatkan standar pendidikan di masa yang akan datang.
4. Bagi Peneliti sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam hal pengajaran di kelas dan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah pelajari di perkuliahan.