

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk mendewasakan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang menjadi tolok ukur keberhasilan suatu bangsa. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan tentu saja didukung oleh peranan guru sebagai subjek dalam proses pelaksanaan pendidikan. Keberhasilan didalam pendidikan sangat tergantung pada peranan guru, fasilitas atau sarana dan prasarana dalam pendidikan, serta peran aktif siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kurniawan (dalam Eko Suncaka. 2023, hlm. 37), faktor yang menjadi penentu keberhasilan suatu sistem pendidikan juga bisa dikarenakan oleh peserta didiknya, peran seorang guru, kondisi ekonomi, sarana dan prasarana, lingkungan, serta masih banyak faktor yang lainnya. Perubahan kurikulum menjadi salah satu alternatif dalam rangka meningkatkan kualitas dan keberhasilan pendidikan.

Seiring perkembangan zaman, kurikulum pun berubah seiring dengan kebutuhan peserta didik yang tentu saja beririsan dengan kemampuan berpikir dan kreatifitas siswa yang sangat berkorelasi dengan kemampuan berteknologi. Implementasi pada kurikulum merdeka merupakan perwujudan visi pendidikan Indonesia, dan sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik.

Berpedoman pada visi pendidikan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berKebhinekaan Global. Sejalan dengan visi pendidikan Indonesia mewujudkan generasi peserta didik yang mencerminkan Profil Pelajar

Pancasila, tentu saja sangat berkaitan dengan esensi pembelajaran di kelas sebagai proses perwujudan dari pencapaian tujuan dari pendidikan nasional Indonesia. Melalui proses pembelajaran akan merubah paradigma kehidupan masyarakat dimasa yang akan datang, menjadikan masyarakat yang berilmu dan beradab.

Kurikulum Merdeka sejatinya merupakan perubahan dari system pendidikan yang berpusat pada siswa, dengan implementasi kurikulum merdeka seyogyanya sebagai guru kita dapat mengidentifikasi potensi dan kemampuan siswa yang beragam. Penggalan potensis siswa tentu saja tidak dapat terukur tanpa adanya proses pembelajaran, dalam hal ini guru sebagai pendidik harus lebih kreatif bagaimana potensi yang dimiliki siswa tersebut dapat muncul dengan berbagai metode atau cara yang dapat dilakukan oleh guru di dalam kelas seperti halnya penggunaan model dan metode pembelajaran yang akan berdampak kepada eksplorasi kemampuan siswa masing-masing, sehingga kemampuan kecerdasan atau keterampilan siswa akan tergali secara maksimal sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Sistem pendidikan dewasa ini terus berkembang dan mengalami perubahan, yang bersifat dinamis dan terbuka, terlihat dengan banyaknya cara- cara atau teknik baru yang kerap bermunculan. Berbagai cara telah diperkenalkan dan dipergunakan dalam proses pembelajaran, dengan harapan capaian pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal serta dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut harus melalui tahapan proses pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Fenomena tersebut menjadi tantangan bagi pendidik, bagaimana pendidik harus berupaya dan lebih kreatif dalam penyampaian pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan dengan model pembelajaran ekspositori. Dengan pengelolaan kelas yang baik maka akan mmunculkan daya tarik dan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran, sehingga potensi yang dimiliki peserta didik akan muncul seiring dengan pengetahuan yang telah mereka miliki dari proses pembelajaran tersebut.

Esensi dari pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru, siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga hasil pembelajaran tidak tergantung pada apa yang disampaikan oleh guru tetapi bagaimana siswa dapat

mengolah informasi yang diterima. Menurut Manulang (2008, hlm. 7), inti pendidikan di persekolahan adalah pembelajaran, tidak hanya berfokus pada kognitif saja akan tetapi harus mencakup keseluruhan dimensi seperti afektif akan membangun kepribadian yang transedental bukan individualistik egoistis, juga psikomotorik berupa kecerdasan dalam keterampilan. Sejalan dengan esensi pendidikan dalam pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan guna pengembangan seluruh dimensi akan tercakup apabila proses pembelajaran bersifat kontekstual. Melalui pembelajaran yang bersifat kontekstual, memberikan pengaruh terhadap pemahaman berpikir siswa sehingga dapat mengimplementasikan pengetahuannya pada kehidupan nyata dan menjadikan pembelajaran tersebut akan bermakna.

Pembelajaran kontekstual mendorong guru dan siswa untuk mampu menjadikan lingkungan sekitar dan realitas sehari-hari sebagai bahan utama pembelajaran. Kontekstual berkaitan dengan upaya mendasarkan kegiatan belajar pada pengalaman nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yunita Rifqyansa et al (2023, hlm. 484) pembelajaran kontekstual mendorong pendidik dan peserta didik untuk dapat menjadikan lingkungan sekitar dan realitas kehidupan sehari-hari sebagai bahan utama pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memandang siswanya sebagai manusia memiliki potensi intelektual, sehingga peran guru tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan harus membimbing siswanya agar berperan aktif sehingga menumbuhkan karakter profil pelajar Pancasila. Menurut Eva (dalam Dini dkk, 2023, hlm 16) mengatakan bahwa kurikulum merdeka membangun peluang untuk berinovasi , melatih kreativitas, dan kapasitas peserta didik, membentuk karakter serta memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, kurikulum merdeka juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemandirian, kreatifitas peserta didik serta dapat mengeksplorasi pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman yang nyata. Hal tersebut sudah menjadi tugas pendidik bagaimana mewujudkan pembelajaran yang menumbuhkan karakter profil pelajar Pancasila tersebut dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung tumbuhnya cara-cara belajar yang lebih proaktif, kreatif dan berpusat pada siswa dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang

relevan sesuai dengan esensi dari materi pelajaran yang diberikan.

Model pembelajaran yang kerap menjadi alternatif dalam menumbuhkan potensi, minat serta kreatif siswa akan terus mengalami perkembangan secara dinamis. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk kemampuan berpikir (Usman, dkk, 2021, hal 15). Perkembangan dalam kemampuan pedagogik seorang guru merupakan tuntutan yang harus dilaksanakan oleh seorang pendidik yang nantinya akan bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran selaras dengan penumbuh kembangan potensi siswa baik secara akademik, sikap dan keterampilan bagi peserta didik. Mata pelajaran Geografi memiliki tujuan secara spesifik yaitu peserta didik dituntut untuk mengembangkan potensi baik secara kognitif, sikap maupun keterampilannya. Kemampuan berpikir dan keterampilan spasial merupakan esensi yang penting dalam capaian pembelajaran Geografi. Kemampuan berpikir spasial dikembangkan agar peserta didik mampu mengenal fenomena yang ada dilingkungan kehidupan sekitar mereka. Kecerdasan spasial menjadi salah satu poin penting yang harus dicapai dalam pembelajaran geografi, sehingga siswa dapat mengamati, menganalisis kemudian dapat mendeskripsikan apa yang mereka identifikasi berdasarkan fenomena dalam ruang, sehingga akan berpengaruh pada capaian hasil belajar siswa secara bermaknaan.

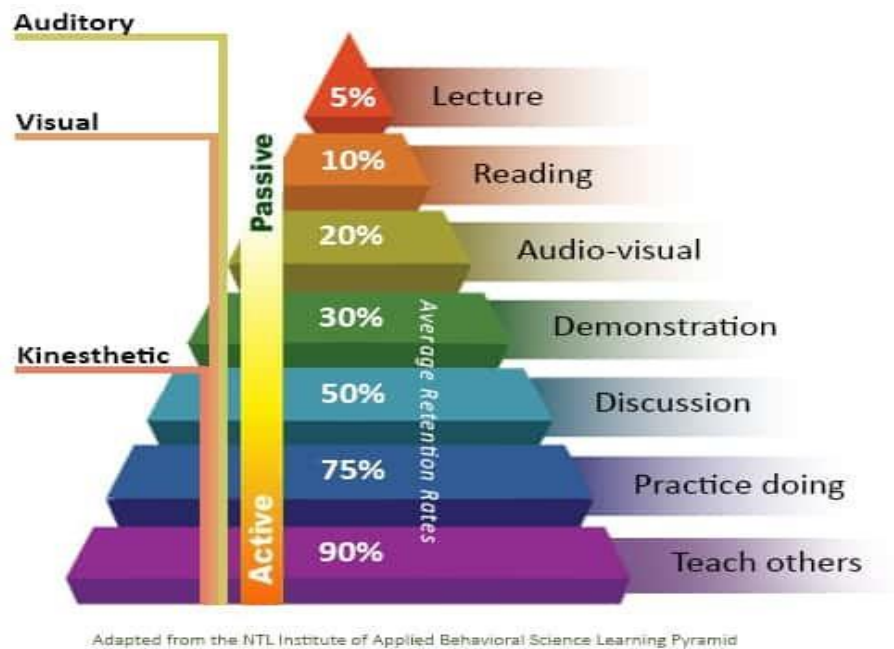
. Menurut Muktar (dalam Widia et al, 2020, hlm. 2) kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini kreatifitas diartikan sebagai ide atau gagasan yang lahir dari pemikirannya sehingga dapat memunculkan penemuan baru atau inovasi yang berfifat nyata dan bermakna. peningkatan dalam kreatifitas siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kenyataannya, pembelajaran geografi hanya terbatas dengan konsep dan hafalan, sehingga tingkat pemahaman siswa hanya terbatas mengenai hafalan saja, sehingga belum tergali potensi maupun kreatifitas siswanya jika hanya menggunakan model konvensional seperti metode ceramah (ekpositori), dengan demikian perlu adanya model pembelajaran yang lebih relevan dalam upaya peningkatan hasil belajar

siswa maupun kreatifitas siswa dalam mengkaji materi geografi agar lebih kontekstual yang berimbas pada perolehan hasil belajar siswa.

Fakta di lapangan tidak bisa dipungkiri, bahwa sebagai besar guru hanya menggunakan metode klasikal, seperti hal nya di SMA Negeri 15 Bandung, untuk pembelajaran Geografi sering kali guru menggunakan model pembelajaran ekpositori atau metode ceramah. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada hasil dan dan kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak tergalil secara maksimal. Model yang kerap kali digunakan terutama pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 15 Bandung adalah model klasik seperti ekpositori. Model ini guru hanya menerangkan di depan dan siswa hanya duduk dan mendengarkan di kelas, sehingga peserta didik menjadi entitas yang hanya berperan secara pasif. Sebaliknya yang berperan aktif disini hanya guru. Pada titik evaluasi pembelajaran, model klasikal juga menuntut peserta didik hanya mengingat saja materi yang telah diberikan oleh guru dan hanya bertujuan untuk menjawab pertanyaan ketika adanya tes atau ujian diakhir pembelajaran. Permasalahan yang utama dalam pembelajaran Geografi di SMA negeri 15 Bandung hanya menyentuh ranah kognitif saja, dan itu pun hanya bersifat hafalan dan teoritis saja, sehingga hasil belajar siswa kurang tergalil dalam memahami konteks pembelajaran sehingga jika diberikan soal yang bersifat nalar dan menguji daya kreatifitas perolehan nilainya kurang maksimal.

Piramida pembelajaran menurut Edgar Dale, 1946 dalam Modul Jesi Yardiani (2022, hlm. 2) model pembelajaran menggunakan klasikal hanya mampu diingat oleh peserta didik 5%, dari keseluruhan materi yang disampaikan. Dengan demikian menurut Edgar Dale dapat diinterpretasikan bahwa, siswa dapat mengingat 10% dari apa yang mereka baca, 20% apa yang mereka dengar, 30% apa yang mereka lihat, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 90 persen dari apa yang mereka lakukan. Pengetahuan siswa tidak akan tersimpan di memori otak siswa secara lama, maka kita harus mengoptimalkan bagaimana materi dapat terserap hingga 90% melalui rancangan pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian perlu adanya peran atau partisipasi siswa sehingga pengetahuan dapat tersimpan dalam memori otak siswa secara maksimal lebih dari 90%, jika siswa terlibat dalam kegiatan aktivitasnya di dalam pembelajaran. Berikut gambar 1.1

piramida pengalaman menurut Edgar Dale yang telah dimodifikasi :



Gambar 1.1

Piramida Pengetahuan

Sumber: Yardiani, 2022 yang telah dimodifikasi

Berdasarkan piramida diatas dapat diketahui bahwa pemahaman tertinggi dapat tercapai dengan metode pembelajaran pola nya melibatkan partisipasi peserta didik. Seorang pendidik harus merefleksikan model dan metode apa yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan maupun keterampilan peserta didik yang disesuaikan dengan konten atau muatan materinya yang relevan. Sebagian besar guru geografi masih menjadikan buku sumber sebagai satu- satunya sumber belajar dan menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah. Penjelasan guru (*verbalisme*) cenderung bias karena tidak disertai dengan contoh-contoh konkrit dan aktual yang berhubungan dengan materi pelajaran (kontekstual) aktual yang berhubungan dengan materi pelajaran (kontekstual). Dengan demikian untuk menggali potensi kognitif maupun keterampilan siswa pada mata pelajaran geografi perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, baik rekonstruksi model, media, dan strategi yang diterapkan dalam menggali kemampuan kognitif serta kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Penerapan berbagai model yang harus disesuaikan dengan muatan materi, juga tidak terkecuali pada mata pelajaran Geografi. merujuk pada pernyataan tersebut, Geografi merupakan ilmu yang bersifat integratif yang mengintegrasikan dimensi fisik dan dimensi manusia yang fokus pada pendekatan keruangan, pendekatan wilayah, dan pendekatan kelingkungan yang dapat digunakan untuk pengelolaan dan pengembangan wilayah menurut Hagget (dalam Ikhsan et al, 2022 hlm. 153).

Pembelajaran Geografi di sekolah tidak hanya berorientasi pada hasil belajar dalam bentuk test, melainkan harus bermaknaan bagi peserta didik. Fenomena dan proses dalam suatu ruang tidak cukup untuk dijelaskan dengan hanya menyebutkan nama-nama atau istilah -istilah fenomena dan proses yang terjadi, tetapi sifat kajian geografi membutuhkan kemampuan berpikir kreatif untuk melakukan analisis, sebab akibat, dan penelusuran proses suatu kejadian dengan menuangkan kedalam contoh pada kehidupan yang nyata. Model pembelajaran yang inovatif perlu diterapkan pada pembelajaran Geografi, karena pada muatan pelajaran geografi bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan Geografi (*Geographical Knowledge*), keterampilan Geografi (*Geographical Skills*) dan karakter Geografi (*Geographical Attitudes*) yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan untuk bersikap, cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi berbagai permasalahan ekologis, sosial dan ekonomi. (fitriani; 2022 hal. 71).

Sebagai alternatif dalam strategi pembelajaran yang lebih bermakna dan sebagai pengalaman nyata bagi siswa yaitu dengan penerapan model pembelajaran proyek, hal ini akan melatih kemampuan berpikir kreatif bagi siswa . Dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar yang dapat dicapai secara maksimal selain penerapan model PjBL, juga dipadukan dengan pendekatan SETS yang bertujuan untuk melatih berpikir secara global. Serta memecahkan masalah dengan konsep-konsep yang dimilikinya. Pendekatan SETS ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran pengetahuan secara kontekstual, peserta didik dibawa ke situasi untuk memanfaatkan teknologi sebagai pemecahan masalah yang terjadi di masyarakat lingkungan sekitarnya, sebagai *problem solving*.

Fakta tersebut menjadi dasar pemikiran, perlu adanya perubahan dalam model pembelajaran pada materi Geografi yang dapat mendorong ketercapaian hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik, model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Project Based Learning* (PjBL). Dengan demikian menurut Adnan, dkk (tahun , 2022, hal.166) pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menggunakan belajar kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini akan muncul daya kreativitas siswa yang terlihat dari hasil produk yang mereka buat. Sesuai dengan penjabaran piramida pengetahuan bahwa peran aktif peserta didik dalam pembelajaran sampai pada metakognitif maka pengetahuan siswa akan melekat pada memori siswa sekitar 90%. Dengan demikian penggunaan model *Project Based Learning* menjadi alternatif atau solusi dalam upaya peningkatan kecerdasan dan keterampilan peserta didik khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Project Based Learning (PjBL) adalah model yang diarahkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) sebagai upaya peserta didik untuk belajar bekerjasama, bergotong royong, dan saling tenggang rasa diantar kelompok peserta didik. *Model Project Based Learning* juga didalamnya terdapat metode pengajarannya bersifat sistematis melibatkan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan penting dan keterampilan pada abad ke 21 (*Century skills*) melalui proses penyelidikan yang mendalam, dipengaruhi oleh peserta didik, terstruktur melalui proyek, dan dirancang dengan cermat. Penerapan pembelajaran berbasis proyek merupakan upaya dalam implementasi dalam kurikulum merdeka pada dimensi kreatif.

Project Based Learning (PjBL) merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran siswa yang menuntun siswa untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah melalui langkah-langkah pembelajaran yang meliputi pengamatan (observasi), wawancara atau tanya jawab, menggali ilmu secara mandiri, eksperimen, investigasi, kerjasama atau kolaborasi dalam satu kelompok diskusi,

eksplorasi, penilaian, interpretasi hingga presentasi hasil pembelajaran. Penerapan *Project-Based Learning* (PBL) di berbagai tingkat pendidikan merupakan strategi yang adaptif dan responsif terhadap tingkat perkembangan siswa (Nency, 2024 dalam Sofhwan 1, 2024, hal.92), dengan demikian perencanaan pembelajaran berbasis proyek menjadi alternatif bagaimana guru harus merancang strategi dalam pelaksanaan pembelajarannya dengan matang.

Menurut Fadjarajani, S (2024, hal 74),: guru harus secara cermat merancang proyek-proyek yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kurikulum dan kehidupan sehari-hari siswa. Proyek-proyek tersebut perlu memicu pemikiran mendalam serta merangsang keterlibatan siswa dalam eksplorasi konsep-konsep pembelajaran. Selain itu, persiapkan sumber daya yang diperlukan, termasuk materi pembelajaran, peralatan, dan dukungan teknologi agar siswa dapat mengakses informasi dan berkolaborasi efektif. Pernyataan tersebut tentu saja pembelajaran berbasis proyek akan lebih efektif jika dikaitkan dengan penggunaan teknologi dan upaya pemecahan permasalahan yang kerap terjadi dimasyarakat, dengan demikian perlu adanya penerapan *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan SETS, menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata dan lebih kontekstual.

Menurut Goodman dan Strivers, (2010, hlm. 5) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan dan pengajaran yang dibangun diatas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Pembelajaran berbasis proyek siswa belajar berkolaborasi, menyusun strategi bersama, dan mengatasi hambatan secara bersama-sama. Selain itu, PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk memahami dampak sosial dan kontekstual dari pembelajaran mereka, karena proyek sering kali terkait dengan isu-isu dunia nyata yang relevan.(Sofhwan, I. 2024, hal.95).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dalam memecahkan permasalahannya, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang

lain yang dapat dijadikan rekomendasi dalam memecahkan permasalahannya. Penerapan pembelajaran berbasis proyek menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran Geografi. Berikut gambar esensi dari pembelajaran *Project Based Learning*.



Gambar 1.2
Elemen Penting *Project Based Learning*
Sumber: Panduan PjBL, Universitas Bina Darma, 2020

Berdasarkan gambar diatas dapat dijabarkan bahwa dalam penerapan model *Project Based Learning*, memiliki aspek penting diantaranya (Thomas, 2000 dalam panduan *Project Based Learning*, hlm. 6); siswa belajar bagaimana menerapkan pengetahuan kedalam dunia nyata, mampu berpikir kritis, bekerjasama dengan orang lain, penyelidikan permasalahan yang harus diselesaikan, menggali informasi dan investigasi dalam menemukan sumber daya yang relevan, keaslian atau autentik mulai dari perencanaan sampai pembuatan produk, siswa yng lebih mahir dan kreatif akan melangkah lebih jauh dalam proses inovasi nya, selalu melakukan refleksi dalam segala tahapan atau prosesnya, selalu terbuka terhadap umpan balik atau masukan yang bersifat konstruktivisme dan berupaya mempublikasikan hasil karyanya yang menjadi kebanggan tersendiri karena keberhasilan penyelesaian dalam suatu proyek.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja pada masalah atau proyek terbuka. Pembelajaran berpusat pada siswa dengan guru sebagai fasilitator. Siswanya biasanya bekerjasama dalam kelompok untuk jangka waktu yang lama, mencari beragam sumberdaya informasi dan menciptakan produk-produk otentik yang pada akhirnya dijadikan sebagai rekomendasi dalam pemecahan masalah.

Perbandingan pembelajaran antara pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional dengan pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis proyek.

Berangkat dari pemikiran tersebut maka pada penelitian ini mengangkat judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) Terhadap hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XII Materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan)”**

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap hasil belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan ?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan ?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan dengan mengacu terhadap perumusan masalah yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap hasil belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Bandung pada materi Pengembangan Wilayah, Tata Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kebahagiaan

1.4 Kegunaan Penelitian

Harapan penulis dalam penyusunan penelitian ini adalah dapat memberikan kegunaan atau manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman keilmuan terkait implementasi model pembelajaran, terutama model *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, diantaranya:

- a. Bermanfaat sebagai solusi atau alternatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mendorong hasil belajar dan kreativitas siswa.
- b. Menjadi salah satu referensi apabila akan melakukan penelitian yang sejenis terkait penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) lebih lanjut.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran Geografi dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada siswa
- b. Bagi siswa, diharapkan pada pembelajaran Geografi dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) pada materi Wilayah dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kreatif siswa yang akan berpengaruh kepada hasil capaian pembelajaran siswa yang lebih maksimal
- c. Bagi Penulis, penelitian ini memberikan manfaat untuk penulis yaitu lebih mengetahui secara mendalam penerapan Langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Science, Environment, Technology and Society* (SETS) yang dapat digunakan sebagai salah satu model dalam pembelajaran
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan menjadi dasar penelitian selanjutnya dan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian khususnya dalam bidang pendidikan kaitannya dengan penggunaan model pembelajaran.