

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Lewat pendidikan bisa diukur maju mundurnya suatu negara. Sebuah negara akan pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas

Tujuan pendidikan membuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur pantas dan benar dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan manfaat yang positif.

Belajar atau pembelajaran itu ada beberapa macam. Aneka belajar itu di latar belakang oleh adanya tekanan yang berbeda terhadap aspek-aspek belajar seperti tekanan pada sifat, bentuk, keterampilan, proses, tempat belajar dan lain-lain

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Untuk itu proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar, atau sebaliknya. Dalam pembelajaran pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir dan cara-cara belajar sebagaimana belajar. Proses pembelajaran harus benar-benar memperhatikan keterlibatan siswa. Selama ini aktivitas pembelajaran di sekolah menengah masih menekankan pada perubahan kemampuan berpikir pada tingkat dasar, belum memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi juga sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir siswa sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir siswa yang sangat penting untuk dikembangkan di sekolah, guru diharapkan mampu merealisasikan pembelajaran yang mengaktifkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Setiap siswa memiliki potensi kreatif, tetapi masalahnya bagaimana cara mengembangkan potensi tersebut melalui proses pembelajaran di kelas.

Pentingnya berpikir kreatif dalam proses pembelajaran karena berpikir kreatif akan mempermudah siswa untuk menyerap dan menyimpan informasi yang didapat melalui proses belajar. Berpikir kreatif juga dapat mendorong siswa untuk dapat memahami masalah dengan cepat dan bisa menimbulkan gagasan-gagasan yang bersifat solutif dengan metode-metode yang tepat. Gagasan-gagasan yang bersifat solutif dengan metode-metode yang tepat. Berpikir kreatif sangatlah penting dalam pembelajaran salah satunya dalam belajar geografi ini

Penyebab masih rendahnya berpikir kreatif siswa diantaranya adalah pembelajaran yang belum memberdayakan kemampuan berpikir kreatif siswa, oleh sebab itu diperlukan suatu pola pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Project Based Learning (PBL). Belajar berbasis proyek (Project Based Learning) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk belajar.

Berdasarkan penelitian Purnamaningrum. A. (2012:5) mengatakan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menyampaikan banyak gagasan, kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan, kemampuan siswa dalam merancang langkah-langkah secara terperinci meningkatnya dari sebelum diterapkannya PBL. Sedangkan berdasarkan penelitian Sunaryo.Y (2014:11) Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, hal ini disebabkan model pembelajaran berbasis masalah membuat siswa lebih kritis dalam memahami masalah yang diberikan diawal pembelajaran sehingga ide-ide mereka muncul untuk menyelesaikan masalah tersebut. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Irawan (2010:1)

yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut mendorong peneliti untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (Project Based learning) untuk mengetahui pengaruh model PBL terhadap berpikir kreatif siswa. Adapun model pembelajarannya adalah merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri I Mandor Kecamatan Mandor Kabupaten Landak, pada waktu pembelajaran geografi aktivitas siswa didominasi oleh guru, siswa masih ramai sendiri, guru kurang mengarahkan siswa dalam kelompok akibatnya siswa cenderung pasif serta kurangnya siswa dalam berfikir kreatif.

Materi hidrosfer merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas X SMA Negeri I Mandor dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hidrosfer adalah materi yang sangat berpengaruh dengan siswa karena berada disekitar lingkungan ataupun kehidupan manusia sehingga digunakan model pembelajaran berbasis (Project Based Learning) untuk lebih memahami materi hidrosfer terutama adalah prakteknya. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan berpikir kreatif siswa di kelas X SMA

Negeri I Mandor Kecamatan Mandor.

Dari uraian latar belakang diatas dan melihat berbagai permasalahan maka peneliti tertarik melakukan eksperimen untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi Hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor”.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi Hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor ?

Berdasarkan masalah umum diatas, maka dijabarkan dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) pada materi hidrosfer di kelas eksperimen ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas kontrol ?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dinilai dari hasil produk media belajar pada materi hidrosfer di kelas eksperimen ?

4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) pada materi hidrosfer di kelas eksperimen
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas kontrol
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa dinilai dari hasil produk media belajar pada materi hidrosfer di kelas eksperimen
4. Pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor ?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan disiplin ilmu pendidikan terutama pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) khususnya bagi program studi geografi tentang penerapan model pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini berguna bagi:

a. Siswa

Penggunaan model pembelajaran berbasis Proyek (Project Based Learning) pada materi hidrosfer dalam pembelajaran geografi, diharapkan dapat memberikan motivasi dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran geografi serta mempermudah memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

b. Guru

Guru dapat menjadi informasi yang lengkap untuk meningkatkan profesional kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis Proyek (Project Based Learning).

c. Sekolah

Diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan yang baik bagi guru dan staf-staf dalam rangka perbaikan proses pembelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

d. Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang luas di dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran geografi dalam materi hidrosfer melalui model pembelajaran berbasis Proyek (Project Based Learning)

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi variabel penelitian dan definisi operasional. Penjelasan dari dua ruang lingkup tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Kerlinger (Darmadi, H. 2011) menyebutkan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari seperti tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji produktivitas dan lain-lain. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning)”

Adapun Karakteristik pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) menurut Buck Institute for Education (1999) antara:

- a) Pelajar membuat keputusan dan membuat kerangka kerja
- b) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- c) Pelajar merancang proses untuk mencapai hasil
- d) Pelajar bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan
- e) Melakukan evaluasi secara kontinu
- f) Pelajar secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan
- g) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya
- h) Kelas memiliki atmosfer yang member toleransi kesalahan dan perubahan

b. Variabel terikat`

Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “berpikir kreatif siswa”.

Menurut Guilford (Izzati, N. 2014:84) ada lima indikator berpikir kreatif yaitu:

1. Kepekaan, adalah kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi pernyataan, atau masalah.
2. Kelancaran (Fluency), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
3. Keluwesan (Flexibility) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
4. Keaslian (Originality), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
5. Elaborasi (Elaboration), adalah kemampuan menambah situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan rincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata

2. Definisi Operasional

a. Pembelajaran berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (Project Based learning) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks . Didalam pembelajaran berbasis proyek , siswa menjadi terdorong lebih aktif karena didalam pembelajaran berbasis proyek (Project based learning) siswa diajak membuat suatu media belajar agar proses pembelajaran tidak terpaku pada guru saja melainkan lebih menekankan pada siswa itu sendiri. Produk yang dibuat siswa

selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat dinilai oleh guru didalam pembelajarannya.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang, atau berpikir untuk menghasilkan hal yang baru bagi dirinya sendiri. Berdasarkan pendapat para ahli ada beberapa indikator berpikir kreatif, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kepekaan, yaitu kemampuan mendeteksi atau mengenali dan menanggapi masalah.
2. Kelancaran (Fluency), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide
3. Keluwesan (Flexibility), kemampuan untuk mengemukakan pendapat atau pemecahan terhadap masalah.
4. Keaslian (Originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan ide-ide dengan cara yang nyata.
5. Elaborasi (Elaboration), yaitu kemampuan menambah situasi atau masalah dan merincinya secara detail.

c. Hidrosfer

Hidrosfer adalah lapisan air yang ada di permukaan bumi. Kata hidrosfer berasal dari kata hidros yang berarti air dan sphere yang berarti lapisan. Hidrosfer di permukaan [bumi](#) meliputi [danau](#), [sungai](#), [laut](#), [lautan](#), [salju](#) atau [gletser](#), [air tanah](#) dan uap air yang terdapat di [lapisan udara](#).

Air di bumi memiliki jumlah yang tetap dan senantiasa bergerak dalam suatu lingkaran peredaran yang disebut siklus hidrologi. Siklus air dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siklus kecil, yaitu air laut menguap, mengalami kondensasi menjadi awan dan hujan kemudian jatuh kelaut.
- 2) Siklus sedang, yaitu air laut menguap mengalami kondensasi dan angin membawa air membentuk awan diatas daratan jatuh sebagai hujan lalu masuk ke tanah, selokan, dan kelaut lagi.
- 3) Siklus besar, yaitu air laut menguap menjadi gas kemudian membentuk kristal-kristal es diatas laut dibawa angin kedaratan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, dan dibuktikan dengan data-data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor

2. Hipotesis nol (H_0)

Tidak Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran proyek (Project Based Learning) terhadap berpikir kreatif siswa pada materi hidrosfer di kelas X SMA Negeri I Mandor.