

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses dimana pendidik dan siswa saling berinteraksi dengan bantuan sumber belajar yang ada pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah kegiatan seseorang untuk mengetahui atau mendapatkan informasi yang baru. Menurut Sadirman, seorang siswa harus mengerti bahwa belajar memiliki beberapa maksud diantaranya adalah 1) mengetahui kepandaian, kecakapan atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui; 2) dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat diperbuat baik tingkah laku maupun keterampilan; 3) mampu mengkombinasikan dua pengetahuan (atau lebih ke dalam satu pengertian yang baru; 4) dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah diperolehnya (Oktiani, 2017). Di dalam proses belajar mengajar, unsur proses pembelajaran memegang peranan penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian atas kemampuan seseorang berdasarkan dari proses perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar menurut Bloom dibagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dari ke tiga ranah tersebut hasil belajar kognitif masih menjadi sorotan publik dan perlu diperhatikan karena kognitif menekan pada pengetahuan dan keterampilan berpikir (Ramadhan et al., 2017).

Kemampuan kognitif pada seseorang dapat berbeda-beda, namun bisa berkembang setiap saat. Faktor perubahan dapat berupa pengalaman interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Lingkungan sekolah maupun keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sehingga diperlukan upaya yang baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif (Ibda, 2015).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru geografi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 7 Tambun Selatan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi cenderung rendah dimana berdasarkan penialaian tengah semester diketahui bahwa sebanyak 30% siswa masih memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan

Minimal. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan dalam kelas masih bersifat kurang menarik bagi siswa. Guru menyatakan bahwa belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya pengetahuan guru akan sintaks model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun kurang dalam pemahaman terhadap model pembelajaran, pendidik sudah mencoba variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dimana media yang pernah digunakan guru geografi selama mengajar di kelas yaitu ada media interaktif Quizizz, Canva dan video pembelajaran. Guru menyatakan bahwa strategi pembelajaran diterapkan guru geografi untuk pembelajaran di kelasnya lebih sering menggunakan strategi ekspositori dimana guru masih sangat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan siswanya. Penjelasan dengan model pembelajaran yang digunakan terkadang membosankan, kurang bervariasi, dan pola pelajaran yang sama terus menerus membuat siswa menjadi malas dan jenuh belajar. Hal ini juga terlihat pada saat peneliti melakukan observasi awal penelitian dimana selama proses pembelajaran siswa cenderung hanya menerima maupun menghafal konsep yang disampaikan oleh guru dan hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Upaya peningkatan hasil belajar perlu diperhatikan oleh pendidik dalam menggunakan model yang efektif saat pembelajaran tatap muka. Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik (Inggirina et al., 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu memberikan perhatian khusus pada siswa dengan menggunakan model belajar yang menarik agar siswa lebih aktif saat belajar, dan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitifnya. Pencapaian hasil belajar

sangatlah penting untuk dapat mengetahui seberapa tinggi pemahaman belajar siswa (Aslam, 2023). Untuk itu kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar mengajar (Asmawati et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran berbasis masalah tipe *Creative Problem Solving (CPS)*. *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan variasi pembelajaran berbasis masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaksnya adalah mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinil untuk menentukan solusi, presentasi, dan diskusi. Pada dasarnya sintaks CPS ini sama dengan sintaks pembelajaran berdasarkan masalah, hanya saja pada CPS ini masalah yang disajikan telah disusun secara sistematis dan terorganisir (Situmorang & Gultom, 2018).

Menurut Treffinger, Isaksen dan Dorval, *Creative Problem Solving (CPS)* yaitu strategi pembelajaran untuk membantu memecahkan masalah dan mengelola perubahan kreatif yang terdiri dari memahami masalah, menghasilkan ide-ide dan menyiapkan tindakan. Pembelajaran dengan *Creative Problem Solving (CPS)* merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif sebagai upaya mencari berbagai ide alternatif pemecahan masalah serta mampu menyajikan dan menjelaskan ide-idenya. Dengan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik, diharapkan pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga hasil belajar peserta didik mampu meningkat (Sundari & Murtiyasa, 2016).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Tambun Selatan Pada Materi Dinamika Penduduk”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Model pembelajaran *creative problem solving* belum diterapkan pada pembelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 7 Tambun Selatan. Model pembelajaran yang dilakukan belum optimal karena masih berpusat pada guru.
3. Model pembelajaran *creative problem solving* dapat mendorong upaya perbaikan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 7 Tambun Selatan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Tambun Selatan Pada Materi Dinamika Penduduk”.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Tambun Selatan pada materi dinamika penduduk?