BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional Indonesia terus bertransformasi untuk menjawab tantangan global yang semakin kompleks. Dalam era abad ke-21, sistem pendidikan dituntut tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*), seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta kemampuan memecahkan masalah secara inovatif. Kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang perlu dikembangkan karena berperan penting dalam membentuk kemampuan adaptasi, inovasi, serta daya saing warga belajar di masa depan. Namun demikian, berbagai data menunjukkan bahwa tingkat kreativitas belajar warga belajar di Indonesia masih tergolong rendah.

Berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023), sebagian besar warga belajar masih berada pada kategori kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), dengan persentase mencapai sekitar 60–65%, sedangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis masih berada pada kisaran 35–40%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengembangkan kreativitas warga belajar secara optimal.

Dalam konteks pendidikan nonformal, kondisi ini cenderung lebih kompleks. Data dari Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus (2023) menunjukkan bahwa warga belajar pada program kesetaraan, termasuk Paket A, masih didominasi oleh pola belajar pasif, dengan sekitar 55% warga

belajar cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa mengembangkan ide secara mandiri. Selain itu, hanya sekitar 30–40% warga belajar yang menunjukkan kemampuan dalam menghasilkan gagasan baru atau solusi alternatif dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa permasalahan kreativitas belajar menjadi isu utama yang perlu segera ditangani, khususnya pada pendidikan nonformal.

Secara umum, implementasi pendekatan *deep learning* di Indonesia masih dalam tahap awal. Berdasarkan data survei internal Kemendikdasmen (2024), baru sekitar 40% pendidik yang mulai menerapkan prinsip pembelajaran mendalam, sementara sisanya masih menggunakan pendekatan konvensional yang berorientasi pada penyampaian materi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* belum merata, sehingga dampaknya terhadap peningkatan kreativitas belajar juga belum optimal. Namun demikian, penelitian Nugraha et al. (2023) menunjukkan bahwa tingkat kreativitas warga belajar di Indonesia masih tergolong rendah, khususnya dalam kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal dan berpikir divergen. Kondisi ini menunjukkan perlunya proses pembelajaran yang lebih kontekstual, eksploratif, reflektif, dan mendorong pemahaman secara mendalam.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pada November 2024, Abdul Mu'ti, Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, menyampaikan gagasan penguatan pendekatan pembelajaran melalui konsep *deep learning* sebagai arah baru transformasi pendidikan nasional (Kompas, 2024). Pendekatan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendalam bagi warga belajar. *Deep learning* menekankan tiga elemen utama, yaitu *mindful learning* (kesadaran dalam belajar), *meaningful learning* (pembelajaran yang bermakna), dan *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Ketiga

elemen tersebut bertujuan meningkatkan keterlibatan aktif warga belajar, memperdalam pemahaman konseptual, serta menciptakan kepuasan dalam proses belajar. Perlu ditegaskan bahwa *deep learning* bukanlah kurikulum baru, melainkan pendekatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam berbagai sistem pendidikan yang telah berjalan.

Secara konseptual, *deep learning* dalam pendidikan tidak merujuk pada teknologi kecerdasan buatan, melainkan pada pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan keterkaitan antarkonsep, refleksi, serta penerapan dalam kehidupan nyata (Diputera, Zulpan, & Eza, 2024). Dwijantie (2025) menegaskan bahwa penerapan *deep learning* dapat membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat serta mendorong warga belajar untuk aktif mengeksplorasi dan merefleksikan pengalaman belajarnya, sehingga berpotensi menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar. Dalam konteks ini, guru memegang peran sentral sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing warga belajar dalam mengembangkan potensi berpikir kritis, reflektif, kolaboratif, dan kreatif melalui strategi pembelajaran yang menstimulasi HOTS serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif.

Kurikulum Merdeka, yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, meningkatkan profil siswa Pancasila dandan menekankan pembelajaran terfokus bagi siswa. Ini merupakan aspek lain menekankantransformasi pendidikan nasional. Pembelajaran terfokus bagi siswa. Ini adalah aspek lain dari transformasi pendidikan nasional. Kurikulum bebas dapat memasukkan pendekatan *deep learning*, termasuk satuan pendidikan nonformal.

Pendidikan nonformal sangat penting untuk memberikan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi orang-orang yang belum mendapatkan pendidikan formal. Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) adalah salah satu lembaga pendidikan nonformal. SKB menawarkan Program Paket A (setara SD) dengan tujuan mengajarkan warga belajar keterampilan sosial dan akademik dasar agar mereka dapat beradaptasi di masyarakat. Oleh karena itu, peningkatan kualitas proses pembelajaran di SKB menjadi sangat penting untuk memaksimalkan potensi warga belajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas mereka. Dalam perspektif Pendidikan Masyarakat, pendidikan nonformal tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara akademik, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat agar mampu mengembangkan potensi diri, meningkatkan kualitas hidup, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada satuan pendidikan nonformal harus disesuaikan dengan karakteristik warga belajar yang beragam, baik dari segi usia, pengalaman belajar, kondisi sosial ekonomi, maupun motivasi belajar. Pembelajaran yang bersifat fleksibel, kontekstual, dan bermakna menjadi kebutuhan utama agar tujuan pendidikan masyarakat dapat tercapai secara optimal.

Dalam konteks Pendidikan Masyarakat, Program Paket A merupakan salah satu layanan pendidikan kesetaraan yang memberikan kesempatan kepada masyarakat yang tidak dapat menyelesaikan pendidikan dasar melalui jalur formal. Warga belajar Paket A memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi usia, pengalaman belajar, kemampuan akademik, maupun latar belakang sosial ekonomi. Sebagian merupakan anak usia sekolah yang mengalami putus sekolah, sedangkan sebagian lainnya mengikuti pendidikan kesetaraan karena faktor ekonomi, kondisi

keluarga, maupun keterbatasan akses terhadap pendidikan formal. Keberagaman karakteristik tersebut menyebabkan proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang lebih fleksibel, kontekstual, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar setiap warga belajar. Apabila pembelajaran masih berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional, maka potensi kreativitas dan kemandirian belajar warga belajar akan sulit berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penerapan pendekatan *deep learning* menjadi relevan untuk dikaji dalam konteks pendidikan nonformal.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada kreativitas warga belajar yang masih rendah, ditandai dengan keterbatasan dalam menghasilkan ide orisinal, kurangnya fleksibilitas berpikir, serta rendahnya kemandirian dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Masalah ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kebutuhan pendidikan abad ke-21 dan praktik pembelajaran yang digunakan di lapangan. Secara empiris, penelitian Pandhini dan Santoso (2025) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* yang terintegrasi dengan model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan, di mana persentase siswa pada kategori kreativitas tinggi meningkat hingga di atas 70% dibandingkan kondisi awal yang berada di bawah 50%.

Temuan serupa juga dilaporkan oleh Nurazizah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan *deep learning* melalui model PjBL menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 70–80% siswa mengalami peningkatan skor kreativitas pada kategori tinggi setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek yang

menekankan pemahaman mendalam, refleksi, dan pemecahan masalah nyata, dibandingkan dengan capaian awal yang termasuk dalam kategori sedang.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan kreativitas, realitas di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal di SKB Kota Binjai yang berlokasi di Jl. Samanhudi No. 16, Kelurahan Satria, Kecamatan Binjai Kota, Sumatera Utara, diketahui bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis *deep learning* pada Program Paket A masih terbatas. Dari empat orang tutor yang mengajar, sebagian besar belum sepenuhnya memahami konsep dan implementasi *deep learning* dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan pelatihan serta implementasi Kurikulum Merdeka yang relatif baru diterapkan pada jenjang Paket A.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal, warga belajar Paket A di SKB Kota Binjai memiliki karakteristik yang beragam dari segi kemampuan akademik, pengalaman belajar, dan motivasi mengikuti pendidikan kesetaraan. Sebagian besar warga belajar merupakan peserta didik yang sebelumnya mengalami keterlambatan atau putus sekolah sehingga memiliki tingkat kepercayaan diri dan kesiapan belajar yang berbeda-beda. Dari 30 warga belajar Paket A yang menjadi objek observasi, sebagian besar masih menunjukkan kreativitas belajar yang rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, rendahnya kemampuan mengembangkan ide secara mandiri, kecenderungan hanya mengikuti instruksi tutor, serta jawaban yang masih seragam dan kurang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif, fleksibilitas berpikir, dan elaborasi gagasan warga belajar belum berkembang secara optimal.

Akibatnya, proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung bersifat konvensional dan berorientasi pada hasil akhir, bukan pada proses pemahaman yang mendalam. Pembelajaran lebih menekankan pada penyelesaian tugas dan pencapaian nilai dibandingkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif warga belajar. Dampaknya, kreativitas warga belajar di SKB Kota Binjai masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kurangnya kemampuan dalam menghasilkan ide-ide orisinal, rendahnya fleksibilitas dalam berpikir, serta minimnya kemandirian dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pembelajaran bermakna dengan praktik pembelajaran yang terjadi di tingkat satuan pendidikan nonformal.

Warga belajar Paket A sebagai warga belajar pada jalur pendidikan kesetaraan diharapkan mampu mengembangkan berbagai aspek kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal tersebut meliputi kemampuan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, mengemukakan ide atau pendapat secara sederhana dan mandiri, serta menghasilkan karya atau solusi dari permasalahan sehari-hari. Selain itu, warga belajar juga diharapkan memiliki keberanian dalam mencoba hal baru, mampu mengembangkan gagasan secara bertahap, menunjukkan sikap tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas, serta mampu memanfaatkan pengalaman nyata sebagai dasar dalam berpikir kreatif. Namun, harapan tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan, Oleh karena itu, perlu dibuat perbaikan melalui metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang berfokus pada pengembangan kreativitas siswa. peningkatan melalui metode pengajaran lebih kreatif dan inovatif yang berfokus pada pengembangan kreativitas warga belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Karakteristik warga belajar Paket A yang heterogen menjadi alasan penting dipilihnya program ini sebagai lokasi penelitian. Perbedaan usia, pengalaman belajar, motivasi, dan kemampuan akademik menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan kebutuhan masing-masing warga belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar pada Program Paket A menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana pendekatan tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada satuan pendidikan nonformal, khususnya dalam konteks Pendidikan Masyarakat. Meskipun pendekatan *deep learning* secara teoritis dan empiris terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar, penerapannya dalam konteks pendidikan nonformal, khususnya pada Program Paket A di SKB Kota Binjai, masih belum optimal dan belum banyak dikaji secara khusus. Kesenjangan antara konsep ideal, hasil penelitian terdahulu, dan realitas di lapangan inilah yang menunjukkan urgensi dilakukannya penelitian kuantitatif untuk menguji secara empiris apakah terdapat pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas warga belajar SKB Kota Binjai yang belajar Paket A. Berdasarkan data di lapangan serta hasil kajian teoritik dan empiris sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **"Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* terhadap Kreativitas Belajar Warga Belajar Paket A di SKB Kota Binjai."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan di SKB Kota Binjai, permasalahan utama berikut ini telah diidentifikasi:

1. Rendahnya kreativitas belajar warga belajar Paket A di SKB Kota Binjai.
2. Kurangnya keberanian warga belajar dalam mengemukakan pendapat dan mengembangkan ide secara mandiri dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih sebagian besar konvensional.
4. Keterbatasan penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran.
5. Kurangnya pemahaman tutor dalam menerapkan pembelajaran yang mendorong kreativitas.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih terarah, mendalam, dan mencapai tujuan. Fokus penelitian ini dibatasi pada karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas warga belajar SKB Kota Binjai yang belajar Paket A

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pendekatan *deep learning* bagi warga belajar paket A SKB Kota Binjai?
2. Bagaimana kreativitas belajar warga belajar paket A SKB Kota Binjai?
3. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar warga belajar paket A SKB Kota Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami bagaimana pendeketan *deep learning* diimplementasikan untuk warga belajar di paket A di SKB Kota Binjai.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar warga belajar paket A SKB Kota Binjai
3. Untuk menganalisis pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap kreativitas belajar warga belajar Paket A di SKB Kota Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan nonformal, khususnya mengenai hubungan antara pembelajaran berbasis *deep learning* dan kreativitas belajar Warga Belajar Paket A di SKB Kota Binjai.

b. Menjadi dasar ilmiah bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di SKB Kota Binjai.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan masukan bagi SKB Kota Binjai dalam mengevaluasi dan mengembangkan pembelajaran berbasis *deep learning* agar lebih efektif dan menarik.

b. Membantu lembaga meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta menstimulasi kreativitas Warga Belajar Paket A di SKB Kota Binjai.