

**PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI
SMAN 10 MUARO JAMBI**

Shita Utari¹, Ernawati²

¹Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang

shitautari22@gmail.com, ernawati@fis.unp.ac.id

ABSTRACT

This study examines the effect of implementing the Deep Learning approach on students' creativity in Geography subjects at SMAN 10 Muaro Jambi. The research aims to identify the implementation of the Deep Learning model in Grade X Phase E7 and E8 and to analyze its influence on students' creativity. This study employed a quantitative method with an experimental design. The population consisted of 235 students, with a sample of 63 students selected through purposive sampling, including 30 students in the control class and 33 students in the experimental class. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation using a Likert scale based on creativity indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis involved validity, reliability, normality, homogeneity, and hypothesis testing using the Independent Sample t-test with SPSS. The results indicate that the Deep Learning approach has a significant effect on students' creativity, as evidenced by a significance value of $0.000 < 0.05$ and a t-value of 7.352, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . Furthermore, the experimental class showed notable improvements across all creativity indicators, while the control class showed less significant changes. These findings confirm that the Deep Learning approach effectively enhances students' creativity in Geography learning.

Keywords: *Deep Learning, Student Creativity, Geography Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran Deep Learning serta pengaruhnya terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi di SMAN 10 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 235 siswa kelas X Fase E, dengan sampel sebanyak 63 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, terdiri dari 30 siswa sebagai kelas kontrol dan 33 siswa sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi dengan menggunakan skala Likert berdasarkan indikator kreativitas yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Deep Learning berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 7,352 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, kelas eksperimen

mengalami peningkatan pada seluruh indikator kreativitas, sedangkan kelas kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, pendekatan Deep Learning efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Geografi.

Kata Kunci: Deep Learning, Kreativitas Siswa, Pembelajaran Geografi

A. Pendahuluan

Pembelajaran Geografi memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif peserta didik dalam memahami fenomena geosfer serta interaksi antara manusia dan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak lagi berfokus pada penguasaan konsep secara hafalan, tetapi lebih diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), termasuk kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Geografi di sekolah masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung hanya menerima

informasi, kurang mampu mengemukakan ide, serta belum optimal dalam mengembangkan gagasan secara mandiri. Hasil observasi awal di SMAN 10 Muaro Jambi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti interaksi keruangan dan dinamika atmosfer. Selain itu, sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan hasil yang dicapai.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang perlu dikembangkan secara optimal. Kreativitas mencakup kemampuan fluency (kelancaran berpikir), flexibility (keluwesan berpikir), originality (keaslian ide), dan elaboration (pengembangan ide). Kemampuan ini tidak akan berkembang secara maksimal apabila proses pembelajaran masih

bersifat pasif dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif, berpikir mendalam, serta mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan Deep Learning. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, keterkaitan antar konsep, serta penerapan pengetahuan dalam berbagai situasi. Dalam penerapannya, siswa didorong untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, dan merefleksikan pembelajaran sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif seperti Problem Based Learning, Project-Based Learning, dan Collaborative Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan pendekatan Deep Learning dalam

pembelajaran Geografi masih relatif terbatas, terutama pada tingkat SMA. Selain itu, kajian yang menyoroti pengaruh pendekatan ini terhadap kreativitas siswa juga masih belum banyak dilakukan, khususnya di SMAN 10 Muaro Jambi. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran Geografi serta pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan Deep Learning dan menganalisis pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, serta secara praktis menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk

mengetahui pengaruh pendekatan *Deep Learning* terhadap kreativitas siswa. Penelitian dilakukan di SMAN 10 Muaro Jambi pada siswa Fase E (kelas X) tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas E7 sebagai kelas kontrol dan kelas E8 sebagai kelas eksperimen dengan total 63 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket kreativitas berbasis skala Likert dengan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik berupa uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis (*independent sample t-test*) dengan bantuan SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 10 Muaro Jambi, diperoleh data mengenai kreativitas siswa melalui angket sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Kreativitas Siswa

Kelas	N	Rata-Rata	Standar Deviasi
Eksperimen	33	85,03	5,169
Kontrol	30	70,43	9,694

Sumber : Data Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,03, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 70,43. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi pada kelas kontrol lebih besar, yang menunjukkan variasi data yang lebih beragam dibandingkan kelas eksperimen.

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen juga dapat dilihat berdasarkan masing-masing indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Tabel 2. Peningkatan Kreativitas Pada Kelas Eksperimen

Indikator	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Kenaikan (%)
Fluency	52,2	80,9	28,7
Flexibility	65,44	72,84	6,4
Originality	48,96	71,1	22,14
Elaboration	50,6	70,77	20,17

Sumber : Data Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator kreativitas pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Indikator *fluency* mengalami peningkatan tertinggi sebesar 28,7%, yang menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menghasilkan banyak ide dan lebih aktif dalam pembelajaran. Indikator *originality* meningkat sebesar 22,14% yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan yang unik. Selanjutnya, indikator *elaboration* meningkat sebesar 20,17% yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide secara lebih rinci. Sementara itu, indikator *flexibility* meningkat sebesar 6,4% yang menunjukkan kemampuan siswa dalam melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* yang disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Kreativitas Siswa	0,000	Signifikan

Sumber: Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan Tabel 3, Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan *Deep Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*). Melalui pendekatan ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok, analisis masalah, serta refleksi pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan ide, bertukar pendapat, serta mengembangkan gagasan secara lebih luas.

Selain itu, peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen juga dipengaruhi oleh karakteristik pendekatan *Deep Learning* yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Siswa tidak hanya menerima informasi,

tetapi juga aktif dalam mengonstruksi pemahaman melalui diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi. Proses ini mendorong terbentuknya keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah dan penugasan. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi terbatas, sehingga perkembangan kreativitas siswa tidak seoptimal pada kelas eksperimen.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) mampu meningkatkan kreativitas karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengemukakan ide secara bebas. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Deep Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Deep Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pendekatan ini mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif, kreatif, serta mampu mengembangkan ide secara lebih mendalam dalam pembelajaran Geografi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan *Deep Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi di SMAN 10 Muaro Jambi. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi.

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen terlihat pada seluruh indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, peningkatan kreativitas cenderung lebih rendah.

Dengan demikian, pendekatan *Deep Learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa karena mampu mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir, serta pengembangan ide secara lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi VII). Jakarta: Rineka Cipta.
- Biggs, J. (1987). *Student approaches to learning and studying*. Melbourne: Australian Council for Educational Research.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York, NY: Harper Collins.
- Fitriani, R., & Hardati, P. (2020). Implementasi model pembelajaran geografi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Geografi*, 17(2), 87–96.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.
<https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hasan, A., Rahmawati, D., & Putra, M. (2025). Pengaruh pendekatan deep learning terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12, 45–58.
- Iswati, R. (2017). Kreativitas siswa dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 12(2), 112–120.
- Krathwohl, D. R. (2001). A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. In L. W. Anderson (Ed.), *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. New York, NY: Longman.
- Ragoonaden, K. (2015). *Mindful teaching and learning: Developing a pedagogy of well-being*. Ontario: Canadian Scholars' Press.
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes—Research, development, and practice*. Burlington, MA: Elsevier Academic Press.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (3rd ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, L., & Supriyadi, T. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis deep learning dalam penguatan karakter berpikir kritis dan kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 101–115.
- Sudjana, N. (2015). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, N. (2010). *Konsep dasar pendidikan geografi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.