

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran sains merupakan pelajaran yang lebih luas dalam membahas fenomena di alam. Mengeksplorasi alam semesta melalui pelajaran sains mampu mengembangkan iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang berpengaruh terhadap akhlak mulia seseorang. Melalui proses saintifik, kemampuan berpikir kreatif siswa direncanakan dapat meningkat. Pembelajaran IPA diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dan menjadi lebih mandiri. Tidak hanya itu, siswa dapat juga mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di sekitarnya dalam perspektif global, dan tentunya masalah yang terjadi selalu beragam dan berkembang mengikuti kemajuan jaman (Safitri et al., 2021). IPTEK terus berkembang untuk menyelesaikan tiap permasalahan yang terjadi di bumi (Nurkhasanah, 2019). Oleh sebab itu, ilmu sains perlu dikembangkan dari waktu ke waktu sehingga setiap generasi dapat menyelesaikan masalah dengan baik.

IPA adalah aktivitas intelektual dan praktis yang merungkup studi sistematis mengenai bentuk dan perilaku alam semesta melalui kinerja ilmiah, karena itu sains bukan hanya kemampuan untuk mengumpulkan sejumlah ide dan bukti, tetapi juga proses yang menghasilkan produk. Sains di program SMP/MTS/Paket B merupakan pelajaran tersendiri agar siswa dapat memiliki kesempatan lebih untuk mempelajari semua topik di bidang fisika, kimia, biologi, serta bumi dan antariksa, serta fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Siswa dapat menyelesaikan suatu kasus fenomena alam apabila model pembelajaran yang dipakai sebanding dengan

keperluan siswa. Model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk menyelesaikan kasus fenomena alam salah satunya yaitu model *CBL*.

Model *CBL* atau *Case Based Learning* adalah model pembelajaran melalui analisis dan pemahaman kasus-kasus nyata (Wati & Sunarti, 2019). *CBL* berfokus pada pemahaman mendalam pada materi melalui konsep-konsep teori dalam dunia nyata. Model pembelajaran ini melibatkan proses diskusi, kolaborasi, analisis kritis, dan pemecahan masalah. Model pembelajaran *CBL* memiliki 4 karakteristik, yakni pada kasus yang diambil, pertanyaan studi, diskusi kelompok dan evaluasi pembelajaran. Kasus yang terdapat dalam model pembelajaran ini merupakan instrumen pendidikan yang keluar dalam bentuk narasi yang akan membawa masalah kehidupan nyata di dalam kelas dan dikerjakan secara kolektif. Pertanyaan studi pada model pembelajaran ini dipresentasikan di akhir setiap kasus yang tentunya mampu membantu siswa dalam menerapkan apa yang diketahui pada saat menganalisis data dan mengusulkan solusi permasalahan. Diskusi kelompok dilakukan untuk mendiskusikan kasus yang ada. Terakhir pada evaluasi hasil pembelajaran dilakukan untuk mengetahui capaian belajar dari siswa dan bertujuan untuk meningkatkan cara siswa belajar. Model pembelajaran *CBL* sesuai diterapkan di SMPN 2 Rejoso, hal ini didukung adanya hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahwasanya model *CBL* jarang digunakan dalam pembelajaran IPA. Selain itu, keterampilan siswa dalam menyelesaikan kasus juga masih kurang.

Keterampilan siswa untuk menyelesaikan suatu kasus disebut juga keterampilan berpikir kreatif. Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih belum mendapatkan perhatian lebih dalam pembelajaran IPA, padahal pada pembelajaran IPA terdapat banyak kasus pada tiap materi pelajarannya.

Keterbatasan dalam berpikir kreatif menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kasus yang dihadapi selama pelajaran (Santoso & Wulandari, 2020). Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner pra-penelitian yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa kelas 8A dan 8D tidak mengetahui apa itu berpikir kreatif, namun mereka berpendapat bahwa berpikir kreatif sangat penting bagi siswa. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia adalah salah satu materi pelajaran IPA yang dapat membantu siswa dalam berpikir kreatif.

Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia dalam mata pelajaran IPA kelas VII semester II memiliki lingkup pembahasan materi yang sangat luas, di dalamnya terdapat banyak kasus-kasus yang terjadi dalam dunia nyata (Wahyuni et al., 2022). Hal itu didukung dengan hasil pra penelitian yang dilakukan, bahwa 99% siswa masih tidak memahami materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati. Selain itu, kasus-kasus pada materi ini sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Hasil pra-penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang mengetahui berpikir kreatif, penerapan model pembelajaran *CBL* juga masih sangat jarang diterapkan, siswa juga kurang memahami mengenai materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Oleh sebab itu, sangat penting dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan CBL pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat dirumuskan peneliti sesuai dengan latar belakang tersebut sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *CBL* masih langka dilakukan.
2. Siswa kurang mengetahui tentang berpikir kreatif.
3. Siswa kurang memahami materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia yang pernah diajarkan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dirumuskan peneliti sesuai dengan latar belakang tersebut yaitu:

1. Bagaimana peningkatan berpikir kreatif siswa dalam materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia setelah menerapkan model *CBL*?
2. Bagaimana perbedaan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana keterlaksanaan model *CBL* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model *CBL*?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa pada penerapan model pembelajaran *CBL*.
2. Mengetahui perbedaan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Mengetahui apakah model *CBL* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.
4. Mengetahui respon siswa dalam penerapan model *CBL*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mampu membantu menangani proses pembelajaran yang lebih baik dan efisien.
2. Mampu meningkatkan atau mengembangkan berpikir kreatif siswa di pelajaran IPA.
3. Mampu menyokong siswa dalam menyelesaikan suatu kasus yang terjadi di lingkungan sekitar.
4. Mampu dijadikan referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran melalui model *CBL*.

F. Batasan Penelitian

Adanya batasan penelitian supaya penelitian ini dapat dilakukan dengan baik.

Batasan penelitiannya adalah:

1. Penelitian ini memakai model pembelajaran *CBL*.
2. Topik yang digunakan adalah Ekologi. Topik ini dipilih karena di dalamnya terdapat banyak permasalahan yang dapat ditemui di lingkungan sekitar.
3. Capaian Pembelajaran (CP) pada materi Ekologi adalah siswa dapat mengidentifikasi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya.
4. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Rejoso, Nganjuk dijadikan sebagai sampel di penelitian ini.
5. Kemampuan yang diukur penelitian adalah berpikir kreatif.
6. Ada 4 indikator berpikir kreatif: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan keterampilan merinci.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian ini sebagai berikut:

1. *CBL* adalah model yang mempersiapkan siswa untuk memecahkan masalah menggunakan kasus di lingkungan sekitar. *CBL* berorientasi pada hasil yang difokuskan pada penalaran logis siswa (Zhao et al., 2020).
2. Kemampuan berpikir kreatif merupakan aktifitas kognitif dari individu hingga melahirkan ide, proses, atau produk baru yang efektif dan imajinatif. Aspek-aspek pokok dalam berpikir kreatif adalah aktifitas berfikir, menemukan hal baru, sifat baru, dan produk yang bernilai (Herak & Lamanepa, 2019).
3. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia yaitu materi yang mempelajari seluruh kehidupan yang ada di bumi. Materi tersebut meliputi kehidupan jamur, mikroorganisme, materi genetika, hewan, dan tumbuhan (Yusuf et al., 2023)