

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPA adalah pengetahuan tentang alam sekitar yang bersifat umum (universal), berasal dari hasil kegiatan yang dilakukan manusia meliputi kerja ilmiah dan terus disempurnakan (Pratiwi, 2014). IPA diperoleh dari proses ilmiah dan menghasilkan produk ilmiah berupa konsep dan teori yang bersifat universal. Mengingat hakikat IPA adalah tentang proses, maka pembelajaran IPA cenderung dilakukan secara langsung melalui percobaan ilmiah atau pengamatan alam sekitar. Kegiatan percobaan dan pengamatan dalam IPA memberi ruang pada siswa untuk memperoleh pengetahuannya.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai siswa. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan guru cenderung tidak sesuai dengan mata pelajaran IPA. Guru lebih mendominasi pembelajaran daripada siswa. Siswa kurang terfasilitasi untuk mengeksplorasi ide-ide terhadap permasalahan yang disajikan (Amtiningsih, 2016). Siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar IPA. Siswa cenderung menggunakan metode menghafal pada materi yang mempunyai banyak teori. Siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, mayoritas jawaban bersumber dari satu buku (Amtiningsih, 2016).

Menyatukan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru merupakan hakikat berpikir kreatif (Yusron, 2013). Pengetahuan yang baru, dapat

diperoleh dari hasil pengamatan atau percobaan yang dilakukan oleh siswa. Pengetahuan yang baru dapat digabungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif. Terdapat 4 indikator untuk dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar (dalam Amtiningsih, 2016) meliputi aspek *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *originality* (kemampuan berpikir orisinal), *elaboration* (kemampuan berpikir memerinci).

Keaktifan siswa menjawab permasalahan atau soal yang diberikan oleh guru, memengaruhi kemampuan berpikir kreatif dari siswa tersebut. Kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang dengan baik apabila siswa belajar dengan inisiatif mereka sendiri (Arvyati, 2015) Ide atau gagasan yang disampaikan siswa harus didukung oleh peran guru sebagai fasilitator. Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif (Suprijono, 2016).

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini adalah pendekatan *open ended*. Pendekatan *Open Ended* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana guru memberikan suatu masalah pada siswa yang jawaban dari masalah tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara atau mempunyai penyelesaian yang benar lebih dari satu Shimada (dalam Faridah, 2016). Model pembelajaran PBL dan pendekatan *Open Ended* mempunyai proses pembelajaran yang sama yaitu

dengan memberikan permasalahan sebagai penyampaian materi. Permasalahan yang diberikan akan mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah dengan kreatif.

Pada penelitian Abdurrozak (2016) model PBL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain dalam penelitian tersebut, Farisi (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, karena proses pembelajarannya berpusat pada siswa. Model PBL dengan pendekatan *open ended* diterapkan dalam proses pembelajaran agar menciptakan siswa yang berani menjawab permasalahan yang diberikan guru dengan percaya diri. Model PBL dan pendekatan *open ended* mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, model PBL dengan pendekatan *open ended* dapat diterapkan pada materi yang cenderung mempunyai banyak teori. Pada penelitian yang akan dilakukan, materi yang digunakan adalah materi lapisan bumi. Berdasarkan uraian tersebut menjadikan latar belakang dilakukan penelitian pengaruh model PBL dengan pendekatan *open ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa kurang tereksplorasi.

2. Pembelajaran IPA masih menggunakan proses pembelajaran konvensional.
3. Siswa kurang kreatif menyelesaikan masalah, mayoritas jawaban bersumber dari satu buku.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model PBL dengan pendekatan *open ended* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model PBL dengan pendekatan *open ended*?
3. Bagaimana keterlaksanaan model PBL dengan pendekatan *open ended* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model PBL dengan pendekatan *open ended* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh model PBL dengan pendekatan *open ended* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model PBL dengan pendekatan *open ended*.

3. Mengetahui keterlaksanaan model PBL dengan pendekatan *open ended* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Mengetahui respon siswa setelah diterapkan model PBL dengan pendekatan *open ended* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan wacana pengetahuan tentang model PBL dengan pendekatan *Open-Ended* sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
2. Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model PBL dengan pendekatan *Open-Ended*.
3. Dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki terutama kemampuan dalam berpikir kreatif.
4. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif terutama dalam pembelajaran IPA.

F. Batasan Penelitian

Batasan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Model yang digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Pendekatan yang digunakan adalah *open ended*.
3. Indikator keterampilan berpikir kreatif yang diukur meliputi aspek *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes),

originality (kemampuan berpikir orisinal), *elaboration* (kemampuan berpikir memerinci).

4. Materi yang diambil adalah materi tentang lapisan bumi. KD 3.10 memahami lapisan bumi, gunung api, gempa bumi, dan tindakan pengurangan resiko sebelum, pada saat, dan pasca bencana sesuai ancaman bencana. KD 4.10 mengomunikasikan upaya pengurangan resiko dan dampak bencana alam serta tindakan penyelamatan diri pada saat terjadi bencana sesuai dengan jenis ancaman bencana.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah pada penelitian adalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah (Husen, 2015)
2. Pendekatan *Open Ended* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana guru memberikan suatu masalah pada siswa yang jawaban dari masalah tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara atau mempunyai penyelesaian yang benar lebih dari satu Shimada (dalam Faridah, 2016).
3. Keterampilan berpikir kreatif adalah proses kreatif yang melibatkan pemilihan unsur-unsur yang diketahui dari berbagai macam bidang dan menyatukannya menjadi format-format baru (Yusron, 2013).