

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melaju pesat dan cenderung tidak terkendali. Bahkan hampir tidak mampu dihindari oleh dunia pendidikan. Perkembangan tersebut mengantarkan manusia kepada usaha untuk bisa bertahan dan mampu bersaing di era globalisasi. Orang yang mampu beradaptasi secara cepat adalah orang yang mampu menghadapi tantangan dunia global. Oleh karena itu, generasi muda harus dibekali pengetahuan untuk menjawab tantangan yang kreatif dan kompetitif.

Pembelajaran dengan metode ceramah tidak lagi efektif bagi siswa. Hal tersebut menjadikan siswa hanya sebatas tahu dalam memahami suatu materi yang disampaikan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang diserap oleh siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengoptimalkan keaktifan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuannya dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang harus dimiliki siswa (Amri, 2013). Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran dimana guru tidak hanya menyampaikan materi namun juga harus berusaha bagaimana materi yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa sehingga aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan. Keterampilan berpikir kreatif sangat diperlukan, karena keterampilan berpikir

kreatif berkenaan dengan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru yang akan membuat proses pembelajaran IPA lebih efektif.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, dan jujur (Trianto, 2014). Pembelajaran IPA yang berupa konsep dan teori cukup menyulitkan siswa untuk memahaminya. Pemahaman siswa akan diperoleh jika guru melibatkan siswa secara langsung atau mengasah kemampuan siswa dalam proses pembelajaran seperti peran siswa untuk memecahkan masalah. Mengatasi permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran IPA, diperlukan perubahan pada proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa (*student center*). Perlu dikembangkan pengalaman belajar melalui pendekatan dan inovasi yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan permasalahan yang dihadapi serta pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Materi pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup bisa diajarkan melalui model pembelajaran *creative problem solving*. Materi tersebut sering dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Materi pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPA kelas VIII semester ganjil. Materi tersebut memuat pengetahuan tentang definisi pertumbuhan dan perkembangan, faktor penyebab, tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan pada tumbuhan, hewan, dan manusia. Pemilihan materi pertumbuhan dan perkembangan pada makhluk hidup

dalam model pembelajaran *creative problem solving* diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Seorang guru dalam menjalankan tugasnya harus menciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif, dinamis, namun bermakna dan memberikan motivasi kepada siswa mampu dan mau untuk bertanggung jawab untuk belajar. Tugas seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal. Ada salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *creative problem solving*.

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Susanti, 2013). Penggunaan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningfull learning*), sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan konsep yang telah dipelajari akan melekat pada siswa secara lebih permanen. Adanya model pembelajaran *creative problem solving* tersebut maka diperlukan metode *mind mapping*.

Metode *mind mapping* merupakan metode penulisan yang bekerja dengan menggunakan prinsip manajemen otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi. Pada hakikatnya *mind mapping* digunakan untuk *brainstorming* suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa (Huda, 2013). Waktu yang diperlukan relatif lebih singkat dan siswa tidak merasa jenuh karena siswa dapat mengaplikasikan ide-ide kreatif

mereka dengan membuat suatu peta pikiran (*mind mapping*) dengan warna-warna dan gambar yang menarik.

Model pembelajaran yang tepat juga diharapkan mampu menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari IPA. Siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Menggunakan *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Proses pembelajaran IPA kurang efektif ketika guru mengedepankan pembelajaran berpusat pada guru.
2. Proses pembelajaran IPA kurang dilatih dalam berpikir kreatif
3. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*?

3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*?
4. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*.
4. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran *creative problem solving* menggunakan *mind mapping*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar.
2. Membantu meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran.
3. Melatih keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Kamal kelas VIII, tahun ajaran 2017/2018, semester ganjil.
2. Obyek penelitian ini adalah metode *creative problem solving* menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran biologi pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
3. Parameter yang digunakan adalah keterampilan berpikir kreatif.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. *Creative problem solving* (CPS) adalah metode yang terbukti untuk mendekati masalah atau tantangan dalam cara imajinatif dan inovatif (Scituate. 2014).
2. *Mind Map* adalah berbentuk gambar sehingga mudah untuk dilihat, dibayangkan, ditelusuri, dibagikan kepada orang lain, dipresentasikan dan didiskusikan bersama, dan sebagainya (Windura, 2013).
3. Berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, konsep, pengalaman, dan pengetahuan (Fuadi, 2015).