

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman revolusi industri 4.0 menuju *society* 5.0 memberikan suatu inovasi baru terhadap pendidikan nasional. Pendidikan nasional pada era ini mengintegrasikan teknologi dan manusia untuk memanfaatkan peluang melalui cara-cara kreatif dan inovatif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak semuanya memberikan dampak positif, namun juga memberikan masalah baru bagi guru maupun siswa. Satu wujud permasalahan siswa dibidang teknologi adalah siswa terbiasa memecahkan masalah secara instan dengan mengambil materi dari internet tanpa dikaji lebih dalam (Aini *et al.* 2022). Permasalahan penggunaan teknologi ini dapat diatasi dengan melatih keterampilan-keterampilan abad 21 pada siswa. Keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, keterampilan interpersonal dan komunikasi, dan keterampilan bekerja secara tim atau kolaborasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai seseorang di abad 21 (Teknowijoyo, 2022).

Keterampilan berpikir kreatif juga dianggap sebagai keterampilan utama siswa pada abad 21. Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan daya pikir seseorang untuk menciptakan ide-ide berbeda dan unik untuk menyelesaikan suatu masalah. Penyelesaian masalah dengan berpikir kreatif melalui 4 tahapan, yaitu siswa menciptakan ide-ide yang orisinil, menghasilkan ide sebanyak-banyaknya, menyajikan ide dengan pendapat yang berbeda, dan mengembangkan gagasan secara detail (Wahyudi, 2020). Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif akan cenderung memiliki pola pikir tingkat tinggi dan mampu berpikir secara variatif (Eriani *et al.* 2022). Akibatnya, siswa dengan keterampilan berpikir kreatif

memiliki hasil belajar yang lebih maksimal. Sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu diterapkan keterampilan berpikir kreatif.

Pada kenyataannya, kebanyakan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran masih tergolong kurang (Mulder & Siswanto, 2023). Penelitian Kulsum *et al.* (2019) menyebutkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada setiap indikator masih dalam taraf rendah. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang mendorong dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif, siswa cenderung diarahkan untuk menghafal informasi tapi tidak untuk mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Mulyani *et al.* 2023). Hal ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih kurang tepat sehingga keterampilan berpikir kreatif kurang berkembang (Magelo *et al.* 2019).

Fakta yang didapat setelah wawancara di sekolah menunjukkan bahwa *teacher center* masih mendominasi proses pembelajaran. Terkadang menerapkan model atau metode pembelajaran yang berbeda, seperti menggunakan model *Discovery Learning*, metode praktik, *mind mapping*, dan penemuan tetapi belum diintegrasikan dengan keterampilan berpikir kreatif. Fakta lainnya, siswa belum terbiasa mengungkapkan ide-ide kreatif berupa kalimat-kalimat yang disusun sendiri. Oleh karena itu, perlu mengintegrasikan keterampilan berpikir kreatif pada proses pembelajaran. Guru perlu berupaya menciptakan aktivitas pembelajaran yang berorientasi *student center* melalui pendekatan atau model pembelajaran yang dapat memfasilitasi dalam melakukan presentasi, diskusi, dan tanya jawab sehingga memicu keterampilan berpikir kreatif.

Satu contoh model pembelajaran yang mencerminkan *student center* serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif yaitu *Creative*

Responsibility Based Learning (CRBL). Model pembelajaran CRBL merupakan model pembelajaran berpendekatan saintifik yang dirancang berdasarkan sikap tanggung jawab kreatif dalam proses pembelajaran (Suyidno *et al.* 2020). Pembelajaran model CRBL mencerminkan *student centered* dimana pencarian informasi tentang pelajaran yang akan dipelajari dilakukan secara aktif oleh siswa. Penekanan model CRBL terdapat pada keadaan heterogen, berdiskusi pada kelompok kecil, penyelidikan, serta pemecahan masalah secara bersama-sama. Melalui penerapan model CRBL siswa akan mengembangkan ide-ide kreatif, menghargai produk imajinatif, dan memandang suatu kesalahan sebagai pelajaran (Widia *et al.* 2020). Namun model CRBL tak luput dari kekurangan yaitu desainnya masih tergolong baru serta bercorak akademis sehingga sulit dimengerti oleh pengajar secara umum, model ini dikhususkan bagi guru yang bertujuan meningkatkan keterampilan abad 21 (Suyidno *et al.* 2020). Agar model pembelajaran CRBL tidak terkesan kaku, perlu adanya bantuan media pembelajaran berupa permainan.

Uno Stacko adalah permainan masa kini yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran. *Uno Stacko* adalah permainan berbentuk balok warna-warni yang tersusun bertingkat terdiri dari 5 macam warna. Balok *Uno Stacko* nantinya dimodifikasi dengan menyisipkan kartu masalah pada setiap balok berangka untuk diselesaikan. Media *Uno Stacko* ini selaras dengan sintaks model pembelajaran CRBL yaitu investigasi kelompok dimana siswa akan menguatkan karakter tanggung jawab dan kreativitasnya untuk menyelesaikan masalah. Media pembelajaran *Uno Stacko* diharapkan dapat menstimulasi kreativitas awal siswa untuk membiasakan berpikir kreatif saat dihadapkan pada suatu permasalahan.

Kelebihan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran yaitu mampu menarik perhatian dengan suasana yang kompetitif, memfokuskan serta membentuk kreativitas awal siswa. Media *Uno Stacko* dapat melatih ketelitian, konsentrasi, keseimbangan, strategi, yang sangat dibutuhkan dalam membentuk keterampilan berpikir kreatif (Vinanda *et al.* 2022). Disamping itu, penerapan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran membutuhkan lebih banyak waktu serta perlu mempersiapkan lebih banyak topik permasalahan. Keterkaitan antara model pembelajaran CRBL dengan media *Uno Stacko* terletak pada kartu masalah yang akan disisipkan pada balok *Uno Stacko*, siswa akan menginvestigasi masalah dengan suasana menyenangkan sehingga lebih mudah dalam membentuk kreativitas berpikir.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya seperti Agustiana *et al.* (2021) menyatakan bahwa keikutsertaan siswa dalam pembelajaran Fisika dengan model CRBL mempunyai tingkat berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan siswa dengan pembelajaran konvensional. Berpikir kreatif siswa juga meningkat setelah menjalani pembelajaran dengan metode *resourch-based learning* (Yaniawati *et al.* 2020). Beberapa permasalahan di atas menjadi sebab penelitian yang akan dilakukan pada pembelajaran IPA.

Model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko* dapat dijadikan penelitian pada materi IPA tingkat SMP/MTs yaitu pada materi Ekologi dan Keragaman Hayati Indonesia. Materi Ekologi dan Keragaman Hayati mempunyai karakter yang berkaitan dengan lingkungan, terutama lingkungan di sekitar siswa. Sehingga diharapkan setelah mempelajari materi ini siswa mampu memandang lingkungan sebagai sumber informasi untuk menyelesaikan masalah (Hastika *et al.* 2023). Sehingga siswa terbiasa mengungkapkan ide pikiran kreatif.

Uraian latar belakang di atas menjadi sebab ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Responsibility Based Learning* Berbantuan *Uno Stacko* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”**. Penelitian bertujuan menguji seberapa berpengaruh model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan seperti pada poin-poin berikut.

1. Pemecahan masalah siswa masih terbiasa secara instan dengan mengambil informasi dari internet tanpa mengkaji lebih dalam.
2. Keterampilan berpikir kreatif siswa tergolong kurang pada setiap indikator.
3. Kesulitan siswa dalam mengutarakan ide-ide kreatif dalam bentuk kalimat.
4. Penerapan model pembelajaran kurang tepat dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut..

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

2. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa di materi Ekologi dan Keragaman Hayati setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko*?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model CRBL berbantuan *Uno Stacko* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko* terhadap keterampilan berpikir kreatifnya?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan sebagai berikut..

1. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dengan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko*.
3. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model CRBL berbantuan *Uno Stacko* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
4. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran menggunakan model CRBL berbantuan *Uno Stacko* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mendapat manfaat sebagai berikut.

1. Memberikan pengetahuan baru tentang model pembelajaran CRBL dengan bantuan *Uno Stacko* sebagai bekal nantinya saat mengajar di dunia pendidikan

2. Model CRBL berbantuan *Uno Stacko* sebagai rujukan dalam melaksanakan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.
3. Menciptakan suasana pembelajaran IPA yang variatif dengan menerapkan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko*.
4. Meningkatkan keterampilan berpikir terutama berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran CRBL berbantuan *Uno Stacko*.

F. Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII di MTs Mujahidin Ngadiluwih Kediri tahun ajaran 2023-2024 semester genap.
2. Penelitian ini diterapkan pada materi IPA kelas 7 Kurikulum Merdeka yaitu materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia yang dilakukan selama 3 pertemuan.
3. Penelitian ini menggunakan instrumen tes untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa.
4. Penelitian ini mengukur keterampilan berpikir kreatif berdasarkan indikator dari E. Paul Torrance, yang meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir rinci (*elaboration*).

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. CRBL adalah satu contoh terobosan model pembelajaran berpendekatan *student center* dengan memfasilitasi tanggung jawab dan proses ilmiah dalam mengembangkan kreatifitas ilmiah (Suyidno *et al.* 2020).
2. *Uno Stacko* adalah permainan modern berbentuk balok warna-warni yang tersusun bertingkat kemudian dikombinasikan dengan kartu-kartu masalah untuk diselesaikan oleh siswa (Khasanah *et al.* 2021)
3. Keterampilan berpikir kreatif termasuk dalam berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemikiran yang sifatnya original, reflektif, dan menghasilkan suatu produk kreatif yang kompleks dalam memecahkan masalah (Purwana & Saputra, 2023).
4. Ekologi dan Keragaman Hayati Indonesia merupakan materi kelas 7 yang membahas tentang ekosistem yang ada di wilayah Indonesia dan segala sesuatu baik makhluk hidup maupun interaksi di dalamnya (Khumaidah *et al.* 2023).