

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Menurut Wahyuni dan Kristianingrum (2008) dalam Rustam,dkk (2013) peranan guru pada pembelajaran sangatlah penting, seorang guru berfungsi dalam membimbing serta mengajarkan siswa pada proses pembelajaran, memberikan pembelajaran yang menunjang daya pikir siswa, menumbuhkan sifat keingintahuan siswa, mengembangkan minat dan bakat siswa serta menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Kemampuan seorang guru sangat dibutuhkan guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan dapat memunculkan ide-ide baru ketika pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa ketika belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta atau alam sekitar. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang muncul berdasarkan klasifikasi dan pengamatan data yang melibatkan kemampuan analitis terhadap keadaan alam sekitar (Lukum, 2015). Hal ini seperti mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja melainkan juga kemampuan dalam proses penemuan. IPA tidak hanya berupa pengetahuan, kekuatan mental diri juga terlibat dalam IPA, serta kemampuan dan strategi yang dalam hal ini yaitu menemukan konsep IPA itu sendiri (Rosidi, 2015). Memunculkan kemampuan siswa menjadi salah

satu tantangan bagi seorang guru ketika pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang ada dalam pembelajaran di sekolah, guru menggunakan model dan metode yang *konvensional*. Pembelajaran yang terjadi menjadi kurang menarik karena siswa hanya mendengarkan dan menghafal saja. Menurut Ibrahim dalam Roosyanti (2017), kondisi pembelajaran sekarang yang masih banyak kita jumpai masih berlandaskan pada *teacher centered*. Hal ini membuat pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa akan terlihat pasif dalam pembelajaran. Pada era saat ini, kebanyakan siswa hanya menjadi pendengar dan mengikuti arahan dari guru, siswa tidak memiliki inovasi-inovasi baru dalam mengembangkan kemampuan serta pola pikir yang kreatif. Kemampuan berpikir kreatif membuat siswa dapat mengembangkan bakat yang ada pada dirinya sehingga menjadi penerus bangsa yang kreatif (Amir, 2017). Padahal pada zaman yang mulai memasuki era revolusi industri 4.0 ini, siswa tidak hanya bisa mengembangkan kemampuan intelektualnya, tetapi kemampuan lainnya seperti kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model *guided inquiry*. Menurut Maulani dkk (2016) model *guided inquiry* menekankan proses investigasi terhadap permasalahan dengan dibimbing oleh guru. Model *guided inquiry* memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Hal ini karena siswa diberikan pertanyaan atau permasalahan dan siswa diharapkan bisa menemukan jawabannya sendiri. Yanti (2016) menyatakan bahwa dengan adanya pemberian masalah, siswa terlatih untuk menemukan berbagai macam

jawaban dari permasalahan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Jadi, awalnya siswa hanya menjadi pendengar setia ketika guru menjelaskan materi, akan mulai aktif belajar dengan mencari pengetahuannya.

Model ini akan dipadukan dengan strategi *mind mapping* (peta pikiran). Menurut Darusman (2014) strategi *mind mapping* merupakan strategi yang disusun guna mengembangkan kemampuan siswa dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif dengan merancang ide-ide baru menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipelajari. Kemampuan orisinil siswa dapat terlatih dengan adanya strategi *mind mapping* melatih kemampuan orisinil, siswa merasa bebas menciptakan ide-ide kreatif tentang sebuah konsep yang dipelajari secara. Strategi ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif ketika belajar.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran yang berlangsung hanya komunikasi satu arah (*teacher center*)
2. Pembelajaran yang terjadi di kelas menjadi kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana respon siswa dalam penerapan model *Guided inquiry* dengan strategi *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

D. Tujuan Penelitian

penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mengetahui respon siswa dengan penerapan model *Guided inquiry* dibantu *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi menciptakan pembelajaran yang menarik.
2. Penelitian ini diharapkan bisa memunculkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IP