

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah faktor penting yang berperan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran juga terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah. Salah satu contohnya, pada abad 21 siswa dituntut untuk memiliki keterampilan. Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan seseorang untuk dapat hidup di masa sekarang dan masa depan. Keterampilan abad-21 terdiri dari kemampuan berpikir kritis (*Critical thinking*), kreatif (*Creative*), kolaborasi (*Collaboration*) dan komunikasi (*Communication*) yang lebih dikenal dengan keterampilan 4C. Keterampilan abad 21 penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digitalisasi dan globalisasi yang sedang berlangsung (Ratama *et al.*, 2021). Salah satu keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan oleh siswa saat ini adalah kemampuan berpikir kreatif (Zohar & Cohen, 2016).

Kemampuan berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan ide atau gagasan yang berbeda yang dapat berkembang menjadi pengetahuan baru dan solusi yang diperlukan. Hal ini sejalan dengan Khoiriyah & Husamah (2018) yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah aspek penting dalam menciptakan inovasi dan menemukan ide-ide untuk memecahkan suatu permasalahan. Berpikir kreatif melatih siswa untuk mengembangkan berbagai ide, argumen, dan mengajukan pertanyaan. Djupanda *et al.*, (2015) mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif cenderung memiliki pola pikir kreatif, daya tangkap yang lebih baik, hasil belajar yang optimal, dan kemampuan berpikir divergen. Siswa dengan keterampilan berpikir kreatif memiliki pola pikir dan daya tangkap yang tinggi dibandingkan siswa yang tidak mempunyai keterampilan ini. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kreatif sangat penting dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan siswa menemukan ide-ide dan menyelesaikan masalah.

Namun faktanya, keterampilan berpikir kreatif siswa saat ini cenderung masih rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azmin (2021) menunjukkan bahwa di SMP Negeri 5 kota Bima, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran biologi tergolong rendah karena metode pengajaran yang masih bersifat ceramah serta soal-soal yang diberikan berupa pilihan ganda sehingga tidak memberdayakan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sejalan dengan Acesta (2020) yang berpendapat kemampuan berpikir kreatif yang rendah disebabkan oleh pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan, yang hanya bertahan beberapa minggu. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga terjadi di Negeri 44 Jakarta. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Ulina, Guru Biologi Negeri 44 Jakarta, kemampuan berpikir kreatif pada materi Jaringan Tumbuhan di kelas XI rendah karena materi ini banyak menggunakan ilustrasi gambar yang membuat siswa sulit untuk membedakannya. Sejalan dengan Supriyatin & Icshan (2018) salah satu materi biologi yang menjadi kesulitan guru dan siswa adalah materi jaringan tumbuhan.

Materi tentang jaringan tumbuhan diajarkan pada kelas XI MIPA di semester genap. Sebagian siswa menganggap bahwa materi mengenai struktur dan fungsi jaringan tumbuhan sulit dan kurang menarik (Anggani, 2016). Selain itu Jaringan Tumbuhan dapat membantu memperbanyak tumbuhan tersebut untuk kebutuhan pangan dalam jumlah besar dalam waktu yang singkat dengan menggunakan teknik kultur jaringan sehingga bermanfaat untuk dipelajari oleh siswa (Darmawan *et al.*, 2016). Berdasarkan pemaparan diatas, maka materi Jaringan Tumbuhan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa, salah satunya adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan masalah nyata (otentik), yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka, sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru. Model ini memiliki potensi untuk menghubungkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Faqirah, 2020).. Kristiana & Radia (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran

Berbasis Masalah melibatkan penggunaan masalah nyata yang tidak tersusun secara terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif serta membangun pengetahuan baru.

Model PBM memiliki kekurangan ketika diterapkan kepada siswa yang kurang berminat atau enggan menghadapi, dan seringkali sulit diterapkan karena mengubah kebiasaan belajar siswa dari mendengarkan, mencatat, dan menghafal informasi dari guru menjadi mencari data, menganalisis menyusun hipotesis, dan memecahkan masalah sendiri. Kekurangan model PBM menurut (Shoimin, 2016) antara lain: 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi, 2) dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. Untuk memaksimalkan peran PBM dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diperlukan strategi tambahan yang dapat merangsang tingkat kreativitas siswa. Salah satu strategi tersebut adalah menggunakan model peta pikiran.

Peta Pikiran dikategorikan sebagai teknik mencatat dan belajar yang kreatif karena pembuatannya memerlukan pemanfaatan imajinasi (Swadarma, 2013). Peta Pikiran dapat meningkatkan daya ingat siswa karena menggabungkan gambar dan warna. Menurut Buzan (2011) Peta Pikiran dapat bermanfaat untuk merangsang bekerjanya otak kiri dan kanan secara sinergis, membebaskan diri berekspresi, membantu siswa menyalurkan kreativitas, membuat rencana atau kerangka cerita, mengembangkan sebuah ide, membuat perencanaan sasaran pribadi, memulai usaha belajar baru, memusatkan perhatian, meningkatkan pemahaman, serta menyenangkan dan mudah diingat. Penelitian Jain (2015) menunjukkan bahwa Peta Pikiran dapat membantu siswa mengingat kata-kata lebih efektif hingga 32% dibandingkan hanya membaca buku. Hal ini sejalan juga dengan penelitian Farrand *et al.*, (2002) yang mengatakan bahwa Peta Pikiran mampu meningkatkan ingatan jangka panjang (*Long-term Memory*) terhadap informasi faktual siswa hingga 100%. Hal ini dibuktikan melalui penelitian Tungrapa (2015) bahwa Peta Pikiran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan, memvisualisasikan dan mengatur ide-ide. Dengan demikian, Peta Pikiran membantu siswa tidak hanya

dalam mencatat dan menghafal materi tetapi mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar melalui pembuatan Peta Pikiran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perlu adanya penelitian pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan Peta Pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Jaringan Tumbuhan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi jaringan tumbuhan masih tergolong rendah.
2. Model pembelajaran yang masih berupa ceramah.
3. Pembelajaran di sekolah yang masih berfokus hafalan.
4. Materi Jaringan Tumbuhan menggunakan banyak ilustrasi gambar, sehingga membuat siswa sulit untuk memahami materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa Pada Materi Jaringan Tumbuhan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Peta Pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Jaringan Tumbuhan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Peta Pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Jaringan Tumbuhan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar pada materi jaringan tumbuhan.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk memberdayakan kemampuan berpikir kreatif siswa serta sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran Peta Pikiran di kelas.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model PBM, Peta Pikiran, maupun kemampuan berpikir kreatif.

