

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam membekali peserta didik untuk menghadapi perkembangan dunia yang semakin kompleks dan saling terhubung. Keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, communication, and collaboration*) mempersiapkan peserta didik dengan mendorong pemecahan masalah yang inovatif dan kerja tim yang efektif (Schleicher, 2018). Pentingnya menumbuhkan pemikiran kreatif diakui sebagai keterampilan penting abad ke-21 (Türkmen, 2015; Umam & Jiddiyyah, 2021; Fatmawati et al., 2022). Keterampilan berpikir kreatif digunakan dalam membantu proses pemecahan masalah serta untuk menstimulasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut (Ramalingam et al., 2020; MZ et al., 2021; Putri & Alberida, 2022). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik menjadi sangat penting. Berbagai kriteria dapat digunakan untuk menilai berpikir kreatif, termasuk kapasitas berpikir lancar, kemampuan menghasilkan ide-ide yang beragam ketika menangani masalah, menggunakan berbagai pendekatan untuk memecahkan masalah, memanfaatkan langkah-langkah sistematis dalam mengatasi tantangan, dan menggunakan berbagai metode dalam proses pemecahan masalah (Muawiyah, 2024).

Kemampuan pola pikir kreatif penting untuk dimiliki peserta didik, namun kecakapan pemikiran kreatif peserta didik Indonesia masih kurang (Fatmawati et al., 2022; Husna et al., 2019). Pada riset yang dilakukan oleh Martine Prosperity Institute (2015) dalam The Global Creativity Index, Indonesia memiliki indeks GCI yang rendah. Hal ini tercermin pada penelitian yang dilakukan oleh Nugroho et al., (2017) yang menyebutkan bahwa perilaku peserta didik cenderung pasif ketika diminta berpendapat mengenai suatu permasalahan oleh guru. Gagasan yang diberikan oleh peserta didik masih terbatas dengan waktu menjawab yang cukup lama. Pembelajaran yang cenderung mengarahkan peserta didik untuk menemukan jawaban tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang menguji kemampuan berpikir kreatif (Wirsal et al., 2022). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang hanya menekankan penguasaan materi, sedangkan peserta didik dituntut untuk

menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Keterampilan berpikir kreatif memberikan kontribusi sebesar 29,16% terhadap pemahaman konseptual, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi akan menghasilkan pemahaman konseptual yang lebih baik (Aisy & Kurniasari, 2019; Na'ilufari et al., 2024).

Keterampilan berpikir kreatif diperlukan dalam pembelajaran ilmu sains khususnya biologi. Pembelajaran biologi yang kontekstual membimbing peserta didik untuk membangun pengetahuan dari masalah kehidupan nyata. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menemukan solusi, mengumpulkan fakta pendukung, dan menarik kesimpulan. Proses ini membutuhkan pemikiran kreatif untuk menghasilkan ide-ide baru dalam pemecahan masalah (Listiana, 2013; Sugiharti & Azura, 2021). Pembelajaran biologi tentang pencemaran lingkungan merupakan salah satu materi yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif (Hidayani et al., 2020). Materi pencemaran lingkungan menyajikan berbagai permasalahan secara langsung ataupun tidak langsung yang berdampak pada kehidupan. Topik mencakupi fenomena seperti pencemaran air, tanah, dan udara; termasuk penyebab, dampak, dan upaya untuk melestarikan dan mengurangi pencemaran (Iswantini & Purnomo, 2017; Mursyidah et al., 2019; Fitriyah et al., 2024). Materi pencemaran lingkungan mendorong peserta didik untuk memeriksa penyebab dan mengembangkan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada. (Sofiatin, 2016). Topik pencemaran lingkungan menantang peserta didik untuk terbiasa memecahkan masalah (Miarsyah et al., 2019).

Pada pembelajaran tentang pencemaran lingkungan penting untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif dengan model pembelajaran yang menarik (Fatmawati et al., 2022). Senada dengan Rosa et al., (2024) yang menyatakan bahwa penting adanya inovasi dalam pengembangan strategi ataupun model pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Guru dihadapkan pada dilema pedagogi untuk mengintegrasikan kreativitas dalam penerapannya di kelas (Conradty et al., 2020; Fatmawati et al., 2022). Guru sebagai pemimpin dalam pembelajaran, perlu merancang pembelajaran secara efektif dengan menerapkan model pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan

pendidikan peserta didik (Suryanda, 2020). Model pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan komunikasi antara guru dan peserta didik cenderung pasif. Ketidakefektifan pembelajaran mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Desain pembelajaran yang sesuai dapat membangkitkan minat dan partisipasi peserta didik (Sandika & Fitrihidajati, 2018; Fatmawati et al., 2021; Amalia et al., 2019). Pengembangan pemikiran kreatif memerlukan integrasi komponen pembelajaran yang seimbang (Hidayani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mayasari & Setiawan (2022) model SSCS (*Search, Solve, Create, Share*) dengan peta pikiran dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Model SSCS dengan peta pikiran menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik. SSCS merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecah masalah secara kreatif, kritis, dan ilmiah melalui tahapan kerja yang sistematis. Implementasi SSCS berpusat pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan produktivitas pada kegiatan pembelajaran. Model SSCS menuntut peserta didik untuk aktif dengan membangkitkan minat bertanya dan berdialog. (Febriyanti et al., 2014; Samira et al., 2019; Rosidah & Putri, 2020). Hal ini tercermin dalam setiap fase model SSCS yang melibatkan peserta didik dalam berpartisipasi untuk memecahkan suatu permasalahan (Wulan & Antika, 2021). Partisipasi peserta didik secara aktif diperlukan dalam pelaksanaan model SSCS untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif (Tiara et al., 2024). Peta pikiran dapat digunakan sebagai media bantu dalam implementasi model SSCS untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Peta pikiran adalah metode pencatatan yang inovatif dan efisien yang membantu peserta didik merepresentasikan ide dan hubungan antara konsep secara visual. Peserta didik dapat mempersonalisasi dan mengorganisasi informasi dengan peta pikiran (Qoyyimah et al., 2020; Indarwati & Suryanto, 2024). Model pembelajaran berbantuan peta pikiran dirancang dengan kegiatan kreatif sehingga mudah dipahami (Kustian, 2021). Peta pikiran memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi keterkaitan antar konsep serta membantu peserta didik lebih kreatif dan imajinatif. Visualisasi dan grafis dari materi pada peta pikiran mampu

memperkuat informasi yang telah dipelajari peserta didik (Miranti & Wilujeng, 2018).

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa model SSCS berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah (Diani et al., 2019; Luthfiyah et al., 2021; Antasari et al., 2023). Implementasi *problem based learning* dengan media bantu peta pikiran memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Sekarini et al., 2020; Darmayanti et al., 2021; Krisnayanti & Astawan, 2023). Berdasarkan uraian yang ada, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model SSCS berbantuan peta pikiran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentang pencemaran lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik belum mampu menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan penerapan kemampuan berpikir kreatif, dikarenakan kemampuan berpikir kreatif yang rendah pada peserta didik.
2. Materi pencemaran lingkungan menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif yang mumpuni untuk pemecahan masalah.
3. Pembelajaran yang hanya berfokus pada pemahaman materi serta komunikasi antar guru dan peserta didik yang kurang interaktif belum mampu memberdayakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
4. Model pembelajaran yang sesuai dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentang pencemaran lingkungan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentang pencemaran lingkungan.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdapat pengaruh *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentang pencemaran lingkungan.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentang pencemaran lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan dalam pembelajaran tentang pencemaran lingkungan menggunakan model SSCS untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam melakukan penelitian yang relevan mengenai pengaruh model SSCS berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif tentang pencemaran lingkungan.

