

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan keterampilan abad ke-21 yang berkembang dari 4C menjadi 6C menuntut murid memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, kualitas pendidikan perlu ditingkatkan secara sistematis melalui pembaruan kurikulum dan peningkatan kompetensi profesional guru agar murid memiliki pemahaman konseptual yang mendalam, bukan sekadar kemampuan menghafal. Murid memperoleh pemahaman dengan mengonstruksi pemikiran dari hasil penyelidikan fakta yang mereka temukan (Zohar & Dori, 2003).

Keterampilan berpikir kreatif memberi kemampuan untuk mengungkapkan berbagai sudut pandang, kemungkinan, dengan cara yang berbeda untuk memecahkan masalah. Dengan demikian murid dapat menghadapi tantangan global yang semakin modern dengan berbagai kecanggihannya. Nugraha et al., (2023), mengemukakan bahwa keterampilan yang ekspresif, luwes, serta mampu merancang sendiri solusi permasalahan dapat menjadi ciri seorang murid yang kreatif. Keterampilan berpikir kreatif menjadi cara untuk melatih diri dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari yang nyata (Saputra, 2020). Kemampuan berpikir kreatif dapat dianggap penting oleh karena, 1) berpikir kreatif dapat menjadi proses pematangan diri untuk menyelesaikan masalah; 2) melakukan hal yang memiliki manfaat; 3) dapat memberi kelegaan yang tinggi; 4) mampu menjadi versi terbaik diri (Azzahra et al., 2023). Keterampilan berpikir kreatif dapat diartikan pembangunan konsep yang kompleks melibatkan pengetahuan, sosial, kepribadian dan sebagainya (Nakano & Wechsler, 2018).

Kemampuan pemecahan masalah perlu dikembangkan sebagai bagian penting dari keterampilan berpikir. Kemampuan ini mencakup keahlian dalam mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan secara komprehensif serta menentukan solusi yang paling efektif. Proses pemecahan masalah melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah, pengumpulan dan pengolahan data yang relevan, evaluasi berbagai alternatif solusi, serta pengambilan keputusan dan penerapan solusi yang dipilih secara logis dan sistematis (Rahman, 2019).

Pembelajaran seharusnya mendorong murid mengonstruksi pengetahuan melalui penyelidikan dan pemecahan masalah kontekstual, namun implementasinya di sekolah masih didominasi *discovery learning* yang bersifat prosedural. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran lebih berorientasi pada penemuan konsep dan belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta kemampuan pemecahan masalah tingkat tinggi, terutama tanpa dukungan strategi kolaborasi, refleksi, dan perancangan solusi.

Temuan penelitian (Zohar & Dori, 2003), menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak dirancang secara eksplisit untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi cenderung menghasilkan pemahaman murid pada level permukaan. Selanjutnya, Hidayat et al. (2020), melaporkan bahwa penerapan *discovery learning* di jenjang sekolah menengah belum menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif, karena aktivitas pembelajaran belum secara optimal mendorong murid menghasilkan gagasan yang orisinal dan beragam. Hasil penelitian Rahman, (2019) juga mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah murid masih berada pada kategori sedang hingga rendah, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum menekankan analisis permasalahan kompleks serta pengambilan keputusan berbasis data. Kondisi tersebut mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21 dan model pembelajaran yang diterapkan.

Kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran karena mendorong murid mencapai pemahaman konseptual yang mendalam. Pemecahan masalah melatih murid menganalisis permasalahan secara sistematis dan mengambil keputusan berbasis penalaran logis, sementara keterampilan berpikir kreatif mendukung eksplorasi berbagai alternatif solusi yang rasional, efektif, serta orisinal. Integrasi kedua keterampilan tersebut mendorong murid berpikir adaptif dan reflektif, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kreatif murid adalah model pembelajaran *inquiry-based learning* (IBL) berbasis *design thinking* (DT).

Model pembelajaran IBL adalah model pembelajaran yang titik tujuannya adalah bagaimana cara mempertanyakan, mencari ilmu, dan mempelajari suatu masalah (Mulyani, 2023). Menurut Baeti & Mikrayanti, (2021), IBL adalah model pembelajaran yang menuntut murid membangun konsep pengetahuannya sendiri melalui investigasi, penyelidikan, serta percobaan di lapangan. Pembelajaran yang dilakukan berdasar inkuiri mempunyai tujuan agar murid dapat terlibat dalam penemuan ilmiah yang valid (Pedaste et al., 2015). Model pembelajaran IBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada murid. Murid dapat meningkatkan keterampilan kreativitas, inovatif, pemecahan masalah dan pencarian informasi/solusi dengan kemampuan kolaborasi (Maknun & Haryanti, 2022).

Model pembelajaran interaktif dapat dilakukan bersamaan dengan pendekatan pembelajaran yang memiliki tujuan yang sejalan. Pendekatan yang dapat dilakukan bersama dengan model pembelajaran IBL adalah pendekatan DT. Wulandari et al., (2023), mengemukakan bahwa DT adalah suatu metode pendekatan pemecahan masalah yang berbasis solusi. Para ahli memberi arti DT sebagai mekanisme ataupun jalan untuk mendapatkan ide kreatif Satria & Muntaha, (2022). DT memadukan proses yang terstruktur dengan pusatnya adalah manusia sebagai penerima nilai guna dan manfaat sehingga hasilnya sesuai dengan harapan. Pendekatan ini pada dasarnya didasarkan juga pada pengalaman seseorang bukan hanya pada apa yang dirasakan atau dilihat oleh mata (Sari et al., 2020). DT merupakan suatu proses menelaah konsep yang ada, melakukan penyelidikan untuk mendapatkan penyelesaian masalah serta memberikan dampak pada tingkat kognitif murid (Azizah, 2024).

Kolaborasi model IBL dengan pendekatan DT dianggap dapat memberikan pengaruh model pembelajaran IBL berbasis DT terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif murid pada materi sistem sirkulasi. Materi sistem sirkulasi, khususnya yang berkaitan dengan alat, proses, dan kelainan sistem sirkulasi, memiliki karakteristik konsep yang kompleks, hierarkis, dan saling berkaitan sehingga memerlukan pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman konseptual mendalam serta keterampilan berpikir tingkat tinggi pada murid. Model IBL berbasis DT dinilai tepat diterapkan pada materi ini karena mendorong murid mengonstruksi pengetahuan melalui proses inkuiri yang

sistematis, mengaitkan konsep dengan permasalahan kontekstual, serta merancang solusi berbasis analisis ilmiah terhadap kasus-kasus kelainan sistem sirkulasi. Integrasi inkuiri dan DT memfasilitasi keterlibatan aktif murid dalam menganalisis hubungan struktur dan fungsi organ sirkulasi, memahami mekanisme peredaran darah, serta mengeksplorasi berbagai alternatif solusi secara kreatif dan logis, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah murid masih belum optimal.
2. Keterampilan berpikir kreatif murid belum berkembang secara optimal.
3. Kemampuan berpikir tingkat tinggi murid masih terbatas.
4. Penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan IBL dengan pendekatan DT masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran IBL berbasis DT terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif murid pada materi sistem sirkulasi.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran IBL berbasis DT terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif murid?”

E. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran IBL berbasis DT terhadap kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif murid.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk pendidik di sekolah, dan dapat dijadikan bahan masukan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran di

sekolah, serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang sama di masa yang akan datang.

2. Manfaat secara praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk berbagai pihak, sebagai berikut:

a. Bagi murid

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif murid dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan tentang pemanfaatan atau penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membangkitkan minat belajar murid.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru dalam

