

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di abad 21 menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka diberi keleluasaan untuk mencari dan mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri (Afni *et al.*, 2021). Pendidikan abad 21 berfokus pada kapasitas peserta didik untuk beradaptasi, kreatif, dan memecahkan masalah (Bayley, 2022). Pemerintah Indonesia mencanangkan pendidikan abad 21 sebagai salah satu agenda dalam program pendidikan yang mencakup sejumlah keterampilan penting bagi siswa. Terdapat enam keterampilan utama yang dikenal sebagai 6C, yaitu: 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, 4) kolaborasi, 5) karakter, dan 6) kewarganegaraan (Bulkis *et al.*, 2025). Keterampilan 6C penting dikembangkan dalam sistem pendidikan karena dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap informasi, pengetahuan, teknologi, serta kemampuan berpikir yang lebih terampil. Dengan pendekatan yang tepat, seperti penggunaan strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif, pengembangan keterampilan ini dapat dilakukan secara efektif (Damayanti *et al.*, 2023).

Salah satu keterampilan abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif, yakni kemampuan dalam menghasilkan ide atau cara baru untuk menciptakan suatu produk, yang pada umumnya muncul sebagai respons terhadap permasalahan-permasalahan yang menantang (Umar & Abdullah, 2020). Kemampuan ini memungkinkan peserta didik melihat masalah dari berbagai perspektif, sehingga mampu menemukan solusi yang cepat dan tepat (Novitasari *et al.*, 2020). Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga menjadi bekal penting dalam menghadapi persaingan global (Faroh *et al.*, 2022) dan berperan signifikan dalam pembelajaran sains, termasuk biologi, yang menuntut kombinasi kemampuan berpikir individu (Rahmawati *et al.*, 2018).

Meskipun kemampuan berpikir kreatif penting, tetapi kemampuan tersebut masih tergolong rendah pada peserta didik di Indonesia. Berdasarkan hasil studi The Global Creativity Index tahun 2015 yang menempatkan

Indonesia pada urutan 86 dari 139 negara dengan nilai 7.95 dalam kategori kreatif yang rendah dan menandakan perlunya perbaikan signifikan dalam pendidikan dan sosial (Florida *et al.*, 2015). Kemudian terlihat pula pada hasil studi Global Innovation Index 2021, Indonesia hanya menduduki peringkat 87 dari 132 negara (Dutta *et al.*, 2021). Selain dari data tersebut, kemampuan berpikir kreatif yang masih sangat rendah juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan oleh Putri & Alberida (2022) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA masih berada pada kategori yang sangat rendah dengan persentase tingkatan T1 (sangat rendah) sebesar 48,2% dan T2 (rendah) sebesar 27,4%. Kondisi ini terjadi karena peserta didik belum terbiasa mengungkapkan ide dan pemikiran mereka secara bebas, sehingga kreativitas mereka cenderung tidak berkembang dan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah penerapan pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif (Putri & Alberida, 2022). Selain itu, minimnya latihan yang diberikan guru untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif turut memperburuk kondisi tersebut. Pembelajaran sering berfokus pada hafalan konsep daripada pemahaman mendalam, sehingga siswa tidak terbiasa berpikir kreatif (Hidayat & Widjajanti, 2018). Dalam pembelajaran, peserta didik sering kali tidak mampu mencetuskan ide-ide baru, kurang aktif, dan kesulitan menjawab dengan kalimat sendiri (Herdiawan, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran biologi, karena melibatkan konsep dan teori yang kompleks serta membutuhkan penyelesaian masalah yang beragam (Herdiawan, 2019). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi merupakan salah satu upaya guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, mandiri, dan kreatif, salah satunya melalui penerapan model *Creative Problem Solving*. Model *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong siswa untuk lebih terampil dan

kreatif (Yuliani, 2018). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernani (2019) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran CPS telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah model tersebut diterapkan.

Meskipun model CPS telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa, implementasinya seringkali belum dilengkapi dengan alat bantu visual yang dapat memperjelas struktur ide dan hubungan antar konsep. Oleh karena itu, penambahan *Spider Concept Map* sebagai alat bantu visual diyakini dapat memperkuat tahapan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam proses pemecahan masalah secara sistematis dan terorganisasi. *Spider Concept Map* merupakan salah satu jenis dari peta konsep yang berbentuk seperti jaring laba-laba dan dapat membantu peserta didik memetakan ide-ide yang berkaitan (Khasanah, 2019). Dengan demikian, siswa dapat menuangkan hasil berpikir kreatif mereka secara sistematis.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilakukan pada materi perubahan lingkungan. Penelitian Nurdayanti *et al.* (2020) menjelaskan peserta didik masih sulit memberikan solusi kreatif pada materi perubahan lingkungan. Pada materi ini, peserta didik diharuskan berperan aktif dalam mengidentifikasi dan mengemukakan solusi berdasarkan isu-isu perubahan lingkungan, seperti sampah, pencemaran atau polusi, deforestasi hutan, serta konsumsi yang tidak ramah lingkungan (Nisak, 2023). Melalui penggunaan peta pikiran sebagai salah satu strategi dalam model ini, peserta didik diharapkan dapat terlatih dalam menyelesaikan masalah secara kreatif sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Pembuatan dan penggunaan *Spider Concept Map* diharapkan mampu membantu peserta didik memahami suatu materi atau permasalahan yang dihadapi sampai menemukan solusi yang tepat.

Berdasarkan pemaparan di atas, penggabungan antara model CPS dengan *Spider Concept Map* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi perubahan lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi beberapa jenis masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah yang menandakan bahwa guru biologi belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik
3. Guru masih mengalami kendala dalam memilih model pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Guru memerlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan lingkungan.
5. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memberikan solusi kreatif terhadap permasalahan lingkungan yang dibahas dalam materi perubahan lingkungan.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi, penelitian dibatasi pada pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan *Spider Concept Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi perubahan lingkungan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan *Spider Concept Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi perubahan lingkungan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving*

berbantuan *Spider Concept Map* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi perubahan lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi dan acuan bagi guru dalam memilih dan merancang model pembelajaran yang dapat membimbing serta melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik, khususnya dalam materi perubahan lingkungan.
2. Sebagai bahan bacaan peserta didik yang dapat menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan literasi peserta didik
3. Sebagai acuan penelitian lainnya mengenai model *Creative Problem Solving*, *Spider Concept Map*, maupun kemampuan berpikir kreatif.

