

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting sebagai bagian dari kecakapan hidup (*life skills*) yang menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional yang secara eksplisit tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3) (Depdikbud, 2013:1). Tertulis pula pada latar belakang standar isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Menengah Pertama bahwa Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (Depdiknas, 2006: 149).

Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting karena akan membuat siswa memiliki banyak cara dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda (Awang dan Ramly 2008: 19). Pentingnya pengembangan berpikir kreatif ini didasarkan pada empat alasan,

yaitu kemampuan kreatif orang dapat mewujudkan (mengaktualisasi) dirinya sendiri, kemampuan kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tapi juga memberi kepuasan pada individu, serta kemampuan kreatiflah yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2009:31).

Pada kenyataannya, dunia pendidikan di Indonesia *mainstream* paradigma utama yang ada cenderung hanya memperkuat kekuatan otak kiri (intelektualitas). Sementara pengembangan otak kanan (kreatifitas) masih kurang. Dampak dari paradigma yang terjadi sekarang adalah minimnya kreatifitas yang dimiliki oleh orang-orang berpendidikan (Indra, 2006: 129). Pernyataan ini diperkuat berdasarkan peringkat kreativitas Indonesia dalam *Creativity and Prosperity: Global Creativity Index* tahun 2010 yang dipublikasikan oleh *Martin Prosperity Institute* (MPI) bahwa Indonesia berada pada peringkat 81 dari 82 negara (MPI, 2011: 41).

Masalah ini diduga disebabkan karena kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih, karena proses pembelajaran biasanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen) (Munandar, 2009: 7). Hal tersebut terjadi di SMPN 2 Jati Agung, berdasarkan hasil pengamatan dalam pembelajaran IPA yang dilakukan peneliti di kelas VII SMPN 2 Jati Agung, selama pembelajaran siswa terlihat pasif dan tidak mampu mengajukan pertanyaan dan gagasan yang beragam. Aktivitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama berpikir lancar dan luwes yang

masih tergolong rendah, terjadi karena berdasarkan hasil wawancara selama ini dalam pembelajaran IPA guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan soal.

Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan tersebut yaitu model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* (PBL). Didukung hasil penelitian yang telah dilakukan Awang dan Ramly (2008: 22) dalam artikel *Creative Thinking Skill Approach Through Problem Based Learning*, terjadi peningkatan kemampuan berpikir lancar dari 48,45% menjadi 58,91% dan luwes dari 35,18% menjadi 39,19% .

Pembelajaran dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, yang mendorong siswa untuk aktif dan mampu berpikir kreatif (Purnamaningrum, 2012: 2). Masalah yang dipecahkan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah permasalahan otentik. Masalah otentik banyak didefinisikan sebagai *ill-structured problem* atau *open-ended problem*, ialah persoalan yang tidak hanya mempunyai satu macam solusi, persoalan yang melibatkan berbagai disiplin ilmu/kajian, dan berupa persoalan yang memancing pemikiran untuk menemukan alternatif rumusan dan solusinya. Pemilihan model pembelajaran ini dirasa tepat karena dalam IPA banyak masalah *open-ended* yang bisa dimunculkan sebagai stimulus belajar. Materi ekosistem, lingkungan hidup, dan bioteknologi merupakan contoh materi yang

memiliki banyak permasalahan otentik berbentuk *open-ended* yang sangat *familiar* dan kontekstual bagi siswa (Paidi, 2010: 4).

Untuk itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pokok Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia terhadap Lingkungan (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 2 Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan model PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model PBL terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model PBL pada materi pokok pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan model PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Pengaruh penggunaan model PBL dalam meningkatkan aktivitas siswa.
3. Tanggapan siswa terhadap penggunaan model PBL pada materi pokok pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal berharga bagi peneliti sebagai calon guru yang profesional, terutama dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model PBL.
2. Bagi guru, dapat memberikan informasi mengenai PBL sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif terutama berpikir lancar (*fluency*) dan luwes (*flexibility*) siswa.
3. Bagi siswa, dapat memberikan kemudahan dalam memahami konsep-konsep IPA dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif terutama berpikir lancar (*fluency*) dan luwes (*flexibility*).

4. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan untuk menggunakan model pembelajaran yang optimal bagi peningkatan kreativitas siswa serta sumbangan informasi dan pemikiran dalam upaya peningkatan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari anggapan yang berbeda terhadap masalah yang akan dibahas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model PBL yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut: (1) orientasi siswa pada masalah *open-ended*, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual/kelas, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2007: 56).
2. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti dibatasi pada aspek berpikir lancar (*fluency*) dan berpikir luwes (*flexibility*).
3. Kemampuan berpikir lancar yang diamati dalam penelitian mencakup tiga indikator pada ranah kognitif, yaitu: (1) menghasilkan banyak gagasan, (2) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan (3) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban (Munandar, 2000: 44).
4. Kemampuan berpikir luwes yang diamati dalam penelitian mencakup tiga indikator pada ranah kognitif, yaitu: (1) menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang beragam, (2) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan (3) mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran (Munandar, 2000: 44).

5. Peningkatan kemampuan berpikir lancar dan luwes ditinjau berdasarkan perbandingan *N-gain* melalui *pretest* dan *posttest*.
6. Aktivitas yang diamati meliputi: (1) Mengajukan pertanyaan, (2) Menjawab pertanyaan, (3) persentasi, dan (4) bertukar informasi.
7. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 2 Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015.
8. Materi pokok yang diteliti adalah Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia terhadap Lingkungan yang terdapat pada KD 7.3 “Memprediksi pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan”.

F. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh siswa SMP atau sederajat. Namun, fakta di SMP Negeri 2 Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif terutama berpikir lancar (*fluency*) dan luwes (*flexibility*) oleh siswa masih tergolong rendah. Aspek berpikir lancar meliputi mencetuskan banyak gagasan, memberikan banyak cara atau saran, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Sedangkan yang termasuk ke dalam berpikir luwes adalah menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang beragam, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.

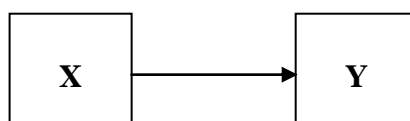
Kemungkinan hal ini terjadi karena selama ini guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menggali kemampuan tersebut. Oleh karena itu,

diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu model yang diduga dapat mengembangkan kemampuan ini adalah *Problem Based Learning* (PBL). Salah satu karakteristik model pembelajaran ini adalah penyajian masalah terbuka atau *open-ended* dan *ill-structured* sebagai stimulus belajar. Guru berpeluang untuk membantu siswa dalam memahami dan mengelaborasi ide-ide kreatif siswa untuk mengidentifikasi masalah, menemukan alternatif-alternatif rumusan dan juga solusi permasalahan. Siswa diberi kebebasan berpikir dalam memahami suatu topik dan keterkaitannya dengan topik lain, baik dalam pelajaran IPA maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model pembelajaran ini dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan berpikir lancar dan luwes melalui fase-fase kegiatannya.

Fase-fase kegiatan dalam PBL *diawali* dengan mengorientasikan siswa pada masalah. Pada fase ini siswa akan diberikan suatu permasalahan autentik dan sesuai dengan dunia nyata yang dapat menimbulkan pertanyaan dalam diri sehingga diharapkan siswa dapat menghasilkan banyak pertanyaan yang beragam. Fase *kedua* yaitu mengorganisasi siswa untuk belajar dan fase *ketiga* membimbing penyelidikan individu dan kelas. Pada kedua fase ini siswa didorong untuk mengumpulkan informasi dan mencari penjelasan untuk memecahkan permasalahan, sehingga diharapkan siswa dapat mencetuskan banyak gagasan, menghasilkan lebih dari satu jawaban, menghasilkan gagasan yang bervariasi dan dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda. Fase *keempat* adalah mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan melakukan persentasi, diharapkan siswa dapat menghasilkan

gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi serta memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal. Fase *kelima* yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada fase ini siswa diminta untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya, sehingga diharapkan mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu mengubah pendekatan dan cara pemikirannya.

Penelitian ini mengenai pengaruh PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model PBL, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif. Hubungan antara kedua variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut:



Keterangan:

X = Model *Problem Based Learning* (PBL)

Y = Kemampuan berpikir kreatif

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan terikat.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Penggunaan model PBL mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan.