

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan. Menurut UU No. 22 Tahun 2003 pendidikan berperan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Oleh karena itu pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Tirtarahardja 2008: 130-131).

Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan, pemerintah telah menetapkan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Mulyasa (2006: 33) KTSP menghendaki proses pembelajaran yang memberdayakan semua peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan dengan menetapkan berbagai strategi dan

metode pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada peserta didik. Hal ini akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan bermakna yang lebih menekankan pada belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar hidup secara harmonis (*learning together*).

Biologi termasuk ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (BSNP 2006: 149).

Dalam menyelesaikan permasalahan biologi siswa memerlukan keterampilan berpikir. Salah satu keterampilan berpikir yang dapat menunjang kemampuan akademik siswa adalah keterampilan berpikir kreatif. Menurut Sousa (2009: 65-66) pemikiran kreatif lebih mungkin karena merupakan hasil dari serangkaian proses kognitif yang dapat dikembangkan di dalam banyak diri individu. Tentu saja, warisan genetik memiliki pengaruh. Tetapi, pemikiran bahwa sejumlah tingkatan kreativitas bisa diajarkan, itu adalah hal yang menarik, dan strategi untuk mencapai hal ini akan memberi tambahan bernilai bagi bahan ajar guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi kelas X SMA Negeri 1 Bangunrejo, guru belum optimal dalam melatih keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah diskusi kelompok dan metode ceramah, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Menurut guru, siswa cenderung kurang aktif bertanya dalam proses pembelajaran dan hanya menerima materi dari guru. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk belajar mandiri serta mengkonstruksikan pengetahuannya dalam setiap materi.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Posing*. Pembelajaran *Problem Posing* menuntut siswa berperan aktif sehingga memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran biologi yang menuntut siswa aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya serta lebih dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan biologi.

Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *problem posing* telah dilakukan oleh Suparmi (2013: 114), hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran biologi. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Rifqiawati

(2011: 56), penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi pewarisan sifat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Posing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Pokok Lingkungan (Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bangunrejo Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan model *Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan?
2. Adakah pengaruh penggunaan model *Problem Posing* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan model *Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.

2. Pengaruh penggunaan model *Problem Posing* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok lingkungan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan model *Problem Posing*.
2. Bagi siswa dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang berbeda serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan aktivitas belajar siswa dalam belajar biologi.
3. Bagi guru/calon guru dapat memberikan pengetahuan baru dan alternatif model pembelajaran biologi yang baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan aktivitas belajar.
4. Bagi sekolah dapat dapat dijadikan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran biologi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Model *Problem Posing* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut: 1) memberikan informasi tentang konsep yang dipelajari; 2) mengarahkan siswa pada pengajuan masalah; 3) memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah; (4) membantu siswa

mengkaji ulang hasil pemecahan masalah; (5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

2. Karakteristik kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan merinci (*elaboration*).
3. Aktivitas yang diamati yaitu: (1) kemampuan mengemukakan pendapat atau ide, (2) mencari informasi untuk memecahkan masalah, (3) mengajukan pertanyaan, (4) bekerja lebih cepat daripada anak-anak lain, (5) dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
4. Materi pokok dalam penelitian ini adalah menjelaskan keterkaitan antara kegiatan manusia dengan masalah perusakan/pencemaran lingkungan dan pelestarian lingkungan.
5. Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri I Bangunrejo Lampung Tengah Tahun Pembelajaran 2014/2015.

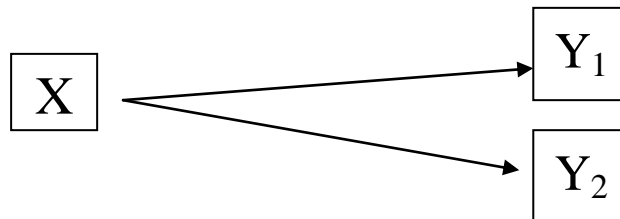
F. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan salah satu pembelajaran efektif yang dilakukan dengan cara siswa belajar dari pengalamannya. Mereka belajar dengan melakukan berbagai aktivitas untuk membangun suatu pemahaman mengenai materi yang dipelajari. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar apabila guru menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat.

Problem Posing merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengajuan dan penyelesaian masalah dalam pembelajaran. Pada intinya meminta siswa mengajukan masalah atau soal. Masalah yang diajukan dapat berdasar pada topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan oleh guru. Pembelajaran biologi dengan model *problem posing* diharapkan dapat melatih siswa dalam berpikir kreatif. Tahap pertama dalam pembelajaran *problem posing*, siswa diberikan informasi tentang konsep yang dipelajari. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengajukan masalah sehingga melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menemukan banyak pengajuan masalah dengan variasi, keunikan, dan ide yang berbeda-beda. Tahap ketiga, siswa dilibatkan dalam pemecahan masalah, sehingga siswa melatih kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah tersebut, siswa akan terstimulus untuk menemukan banyak ide, variasi, dan memperinci solusi pemecahan masalah. Tahap selanjutnya, guru membantu siswa mengkaji ulang pemecahan masalah agar masalah yang diajukan dapat terpecahkan dengan tepat, sehingga melatih siswa untuk lebih teliti dalam memberikan banyak ide pemecahan masalah yang bervariasi, unik dan terperinci. Pada tahap akhir, guru menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah untuk mendapatkan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang menggunakan dua kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *problem posing* pada materi pokok lingkungan.

Hubungan antara variabel tersebut di gambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Keterangan: X = Model pembelajaran *problem posing*; Y₁ = kemampuan berpikir kreatif, Y₂ = aktivitas belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.

H₁ = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.