

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran biologi pada Sekolah Menengah Atas berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) bertujuan antara lain agar peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan serta dapat membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif (BSNP, 2006 : VI). Selain itu, Biologi merupakan rumpun IPA yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam (BSNP, 2006: IV). Dengan demikian pembelajaran biologi diharapkan tidak hanya sekedar memahami konsep dan menghafal materi saja, namun perlu menekankan pada kemampuan berpikir divergen atau berpikir kreatif yang berguna untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan nyata.

Senada dengan itu kemampuan berpikir kreatif siswa belum dikembangkan. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran guru lebih mendominasi dan sibuk menjelaskan materi yang menyebabkan pembelajaran tidak berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga kemampuan siswa untuk berpikir tidak

muncul, dan siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2001: 79) bahwa pengajaran di sekolah pada umumnya hanya melatih proses berpikir konvergen, terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis. Sehingga siswa akan terbiasa dengan berpikir konvergen bila diberi suatu permasalahan. Siswa akan mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah tersebut secara kreatif. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat Purmaningrum (2012: 4) bahwa kemampuan berpikir kreatif penting dalam pembelajaran biologi, karena kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk berpikir divergen. Pembelajaran biologi membutuhkan kemampuan siswa berpikir divergen, khususnya untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan konsep pembelajaran biologi. Penyebab masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut antara lain adalah proses pembelajaran yang belum memberdayakan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru biologi kelas X dan observasi di SMA Yadika Bandar Lampung diketahui bahwa pembelajaran biologi di kelas belum mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, selain itu hasil belajar siswa pada materi pokok lingkungan selama ini masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas X semester genap tahun pelajaran 2014/2015 untuk materi tersebut yaitu 6,0. Nilai tersebut belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Standar yang ditentukan sekolah untuk pelajaran biologi adalah 7,0. Belum dilatihnya kemampuan berpikir kreatif siswa serta hasil belajar yang rendah diduga dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang model-

model pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini berpusat pada guru, sehingga siswa lebih banyak menerima informasi dari guru, dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Selama ini guru menggunakan metode ceramah, latihan soal, diskusi, dan ditutup dengan pemberian tugas serta latihan. Metode ceramah menyebabkan siswa hanya diam mendengarkan penjelasan guru dan cenderung pasif dalam pembelajaran, metode latihan soal tidak optimal karena siswa hanya mengerjakan soal-soal latihan di buku ajar biologi dengan cara memindahkan jawaban yang sudah tersedia di buku tersebut, pada metode diskusi tidak semua siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran karena hanya beberapa anggota kelompok saja yang mengerjakan sedangkan anggota kelompok yang lainnya hanya diam, dalam pemberian tugas serta latihan tidak semua siswa mengerjakan sendiri melainkan melihat dan menyalin pekerjaan teman yang lainnya. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terkait mengembangkan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan biologi adalah model pembelajaran *problem posing*.

Problem posing (pengajuan soal) pada intinya adalah meminta siswa untuk mengajukan soal atau masalah berdasarkan topik dan contoh soal yang telah

dijelaskan oleh guru. Jadi, pada pembelajaran ini siswa harus memahami topik yang disampaikan guru sehingga siswa dapat mengkomunikasikan hasil pemahamannya tersebut ke dalam bentuk soal yang disertai pemecahannya (Haetami dan Maysara, 2007: 74). Menurut penelitian Rifqiwati (2011) penggunaan pendekatan *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pewarisan sifat. dan penelitian yang dilakukan oleh Sutame (2011) implementasi pendekatan *problem posing* meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah, berpikir kritis kecemasan matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Aktivitas belajar Siswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Semester Genap SMA Yadika Bandar Lampung T.P 2014/2015 Pada Materi Pokok Lingkungan)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan model *problem posing* berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa pada pada materi pokok lingkungan?
2. Apakah penggunaan model *problem posing* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh model *problem posing* terhadap berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan?
2. Apakah penggunaan model *problem posing* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok lingkungan?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memberikan wawasan pengalaman dan bekal sebagai guru biologi yang profesional dalam merancang kegiatan pembelajaran biologi di masa depan.
2. Bagi guru/calon guru, memberikan masukan/informasi dalam mendesain pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan sebagai salah satu alternatif desain pembelajaran yang dapat diterapkan dalam KBM.
3. Bagi siswa, dapat membantu peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pengajuan dan pemecahan masalah pada pembelajaran biologi.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan bahan acuan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X_1 (kelas eksperimen) dan X_2 (kelas kontrol) semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Yadika Bandar Lampung.
2. Materi pada penelitian ini adalah keterkaitan antara kegiatan manusia dengan kerusakan/pencemaran dan pelestarian lingkungan kelas X semester genap dengan KD 4.2 Menjelaskan Keterkaitan Antara Kegiatan Manusia dengan Masalah Kerusakan/Pencemaran lingkungan dan pelestarian lingkungan.
3. 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.
4. Aspek kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2004: 192) yang mencakup: Berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan mengelaborasi (*Elaboration*).
5. Aktivitas belajar yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Kemampuan mengemukakan pendapat/ide; (2) mencari informasi untuk memecahkan masalah; (3) mengajukan pertanyaan; (4) Bekerja lebih cepat daripada anak-anak/siswa lain; (5) Melakukan lebih banyak daripada anak-anak/siswa lain.

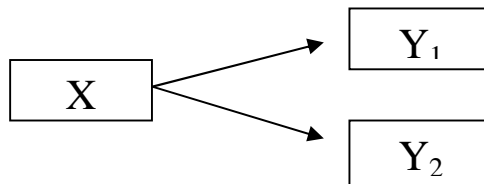
F. Kerangka Pikir

Biologi merupakan rumpun Ilmu Pengetahuan Alam dengan tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, induktif dan deduktif, menggunakan konsep dan prinsip biologi. Aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru belum melibatkan siswa untuk aktif memperoleh dan mengembangkan pengetahuannya, sehingga menyebabkan kemampuan beripikir kreatif siswa tidak muncul dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran diduga dapat membuat aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran *problem posing*. *Problem posing* terdiri dari langkah berikut: (1) memberikan informasi tentang konsep yang dipelajari; (2) mengarahkan siswa pada pengajuan masalah. Setelah mengarahkan siswa pada pengajuan masalah diharapkan siswa dapat bekerja lebih cepat dari pada anak-anak lain (*fluency*); (3) memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah. Dengan terlibatnya siswa dalam pemecahan masalah tersebut diharapkan siswa dapat menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan dengan bervariasi (*Flexibility*); (4) membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah. Dengan demikian diharapkan siswa mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan (*originality*); (5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Setelah

menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah diharapkan siswa dapat Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (*Elaboration*).

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



Gambar 1. Desain kerangka pikir

Keterangan: X : Variabel bebas yang menggunakan model *Problem Posing*
 Y₁: Variabel terikat yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa
 Y₂: Variabel terikat yaitu aktivitas belajar siswa

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh model *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.
2. H₀= Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan model *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.
 H₁= Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan model *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok lingkungan.