BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar lebih kompetitif dan mampu menghadapi revolusi industri 4.0. Salah satu yang menjadi identitas dari revolusi industri 4.0 adalah perkembangan teknologi terkhusus di sektor artificial intelligence atau kecerdasan buatan. Oleh karena itu bangsa Indonesia mempunyai tantangan masa depan yang kompleks yaitu seenergi untuk dapat menghasilkan generasi bangsa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya kemampuan dalam mengkonstruksi suatu ide atau gagasan baru yang merupakan hasil otentik dari kreativitas individual.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dan digunakan dalam Sistem Pendidikan Indonesia dalam artian unsur yang tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan. Kurikulum 2013 mengimplementasikan bahwa seorang guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta efektif dengan model pembelajaran yang sesuai pada materi yang dibahas. Sedangkan bagi siswa diharapkan serta diharuskan mempunyai kemampuan ilmiah untuk berperan aktif di dalam mengkonstruksi suatu gagasan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya.

Menurut Depdiknas (2006), untuk tingkat SMP atau MTs. IPA dikemas dalam bentuk mata pelajaran IPA Terpadu. IPA terpadu adalah memadukan satu buah tema dalam pembelajaran IPA yang dapat dibahas dalam bidang kimia, fisika dan biologi. Hal ini memudahkan guru dalam mengajar dan mengefisiensikan waktu pembelajaran serta mengefektifkan proses belajar itu sendiri. Di dalam pembelajaran IPA siswa tidak hanya diminta untuk memiliki pemahaman terhadap

konsep, tidak hanya melakukan percobaan lalu berhipotesis, tidak hanya mengamati lalu menjawab soal, tetapi juga diminta untuk dapat menggarap suatu pengetahuan otentik berupa suatu gagasan baru yang dihasilkan dari pola berpikir kreatif. Dengan itu siswa dapat aktif terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuannya sendiri dan dapat lebih mudah dalam memahami konsep IPA yang sulit berdasarkan perspektifnya.

Salah satu materi yang ada pada IPA terpadu kelas IX adalah materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup. Materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup terdapat beberapa pokok bahasan diantaranya yaitu identifikasi unsur, sifat dan hubungannya dengan partikel penyusun dan strukturnya. Materi tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diberikan oleh guru. Maka dari itu yang terpenting dalam pembelajaran pada materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup ini, siswa mengerti dan memahami konsep-konsep yang ada. Dengan demikian, guru perlu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar siswa bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran serta dengan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sekolah Satu Atap merupakan sekolah yang terintegrasi antara SD dan SMP dalam artian lokasi SD dan SMP berada dalam satu kawasan lebih tepatnya satu gedung/atap. Sekolah Satu Atap adalah program pemerintah dalam upaya mensukseskan wajib belajar 9 tahun. Tujuannya untuk memberi kesempatan dan mempermudah anak-anak mendapatkan pendidikan yang mudah dan layak sampai jenjang SMP di daerah terdepan, terluar dan tertinggal (3T). Adapun salah satu dari sekolah satu atap yang ada di Provinsi Jambi yaitu SMPN Satu Atap Ladang Peris

Batang Hari, berlokasi di Jl. Peris Baru, Desa Ladang Peris, kec. Bajubang, kab. Batang Hari. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 September 2021 dengan guru mata pelajaran IPA dan didukung oleh pengalaman peneliti selama pelaksanaan asistensi mengajar program MBKM di SMPN Satu Atap Ladang Peris Batang Hari, diperoleh informasi bahwa siswa di kelas IX dalam keadaan belajar disertai beberapa adaptasi kebiasaan baru contohnya dari pembelajaran online ke offline dan pengurangan waktu belajar, menunjukkan sikap yang kurang aktif didalam bertanya dan menjawab ketika proses belajar berlangsung, kurang tanggap dalam mengolah informasi, serta minimnya kreativitas dalam menjawab permasalahan dimana siswa cenderung menggunakan jawaban yang tertulis pada buku. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tentunya siswa perlu dibantu oleh guru agar dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mengkonstruksi potensi yang ada di dalam tiap individu siswa.

Rejeki (2016) didalam penelitiannya mengenai efektifitas gabungan tes subjektif dan tes objektif dalam mengevaluasi hasil belajar mengatakan bahwa salah satu faktor yang memiliki peranan penting di dalam mengetahui pencapaian belajar siswa adalah evaluasi belajar. Evaluasi belajar sendiri juga dapat berfungsi sebagai indikator untuk mengetahui sejauh mana kemampuan guru dalam memberikan suatu materi kepada siswa dan juga terhadap siswa adalah bagaimana kemampuan mereka di dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Evaluasi yang dilakukan tentunya harus selaras dengan materi yang telah dibahas. Tes subjektif dan juga tes objektif dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes subjektif merupakan tes yang memiliki sifat uraian kata-kata atau pembahasan, salah satu contohnya yaitu tes esai. Sedangkan tes objektif memiliki beberapa pola seperti pilihan

berganda, benar salah, dan isian singkat. tes untuk evaluasi belajar dapat dilaksanakan dengan memberi soal subjektif dan objektif. maka dari itu keberhasilan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan sangat dipengaruhi oleh tingkat efektivitas dan juga profesionalisme dari guru.

Solehuzain dan Dwidayati (2017) melakukan penelitian untuk mengetahui keterkaitan antara model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis *Open Ended Problem* terhadap kreativitas dan rasa ingin tahu siswa. Didapat kesimpulan bahwasannya, pembelajaran problem based learning dengan masalah open ended efektif dan menimbulkan dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa.

Hartini, dkk (2014) juga melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL menggunakan tes open ended terhadap kreativitas siswa. Didapatkan hasil bahwa model PBL menggunakan tes open ended membuat siswa lebih kreatif dalam berpikir serta siswa merasa ditantang pola pemikirannya sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan yang besar untuk memecahkan masalah (soal-soal) yang dihadapi dan siswa tidak mengalami rasa jenuh dalam proses belajar.

Jumi, Suleman, dan Tangio (2018) didalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Open Ended Problem* merupakan suatu pendekatan belajar dengan permasalahan yang diformulasikan untuk menciptakan banyak penyelesaian. Soal *Open Ended Problem* menciptakan suatu tantangan pada siswa untuk membuktikan kedalaman pemahaman terhadap materi. Soal *Open Ended Problem* yang baik adalah permasalahan yang menampilkan fakta kontekstual yang relevan, memiliki penyelesaian lebih dari satu,

dengan cara ini siswa diharapkan dapat lebih memahami konsep yang diberikan dan akan bertahan di benak siswa lebih lama, serta dapat menumbuhkembangkan berpikir kreatif.

Perlu diperhatikan ketika pemberian soal kepada siswa bahwa tidak semua siswa memiliki ketangkasan untuk mengasosiasikan fakta dengan teori yang di ketahui. Pemberian soal *Open Ended Problem* ditujukan agar siswa mendapatkan rangsangan lebih untuk berpikir kreatif. Siswa mendapatkan kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kemampuan nalar dan analisis. Siswa di dalam menyelesaikan permasalahan juga akan berorientasi kepada proses dalam menemukan penyelesaian permasalahan.

Berkaitan dengan uraian tersebut, dalam rangka menciptakan suatu proses belajar yang dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan pengalaman belajar efektif dan juga menyenangkan dimana siswa terlibat langsung di dalam proses belajar, dapat digunakan model PBL berbasis *Open Ended Problem*. Alasan penggunaan model tersebut adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa serta penggunaan soal *Open Ended Problem* dimaksudkan untuk mengevaluasi tingkat kemampuan siswa dalam berfikir kreatif. Dengan melaksanakan hal tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan redaksi kontekstual pada latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan model PBL berbasis *Open Ended Problem* terhadap kreativitas siswa pada materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup di SMPN satu atap”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah model pembelajaran PBL berbasis *open ended problem* dapat melatih kreativitas siswa pada materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup di SMPN Satu Atap Ladang Peris Batang Hari?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan pada kelas IX SMPN Satu Atap Ladang Peris Batang Hari.
2. Penelitian dilakukan terhadap satu kelas yaitu kelas eksperimen.
3. Kreativitas siswa diukur pada tingkat kognitif yaitu kemampuan berpikir kreatif.
4. Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai adalah KD 4.8 yaitu menganalisis tentang sifat dan pemanfaatan bahan dalam kehidupan sehari-hari. pada kurikulum 2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Dapat mengetahui apakah model pembelajaran PBL berbasis *open ended problem* dapat melatih kreativitas siswa pada materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup di kelas SMPN Satu Atap Ladang Peris Batang Hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat mengalami peningkatan kreativitas siswa pada materi IPA partikel penyusun benda dan makhluk hidup.

2. Bagi guru, dapat menjadi opsi model belajar yang menjunjung tinggi efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi bahan kajian untuk mempertahankan kualitas belajar siswa.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan kajian setelah menjadi tenaga pengajar dan dapat mendorong munculnya ide baru terhadap pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan profesionalitas.

1.6 Definisi Istilah

1. Model PBL adalah suatu pembelajaran yang menggunakan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian masalah tersebut diselesaikan secara matematis, sehingga dapat diperoleh pola atau konsep matematis dari penyelesaian masalah tersebut. Diharapkan dengan cara ini siswa dapat lebih memahami konsep yang diberikan dan akan bertahan di benak siswa lebih lama, serta dapat menumbuhkembangkan berpikir kreatif (Solehuzain dan Dwidayati, 2017).
2. *Open Ended Problem* adalah pendekatan pembelajaran berbasis permasalahan dengan opsi penyelesaian lebih dari satu.
3. Kreativitas dalam perspektif kognitif adalah kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan dalam mengasosiasikan data informasi, melihat dari perspektif baru, dan membentuk suatu gagasan dari dua konsep atau lebih yang telah dipahami sebelumnya.