

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada abad 21, lebih menekankan pada pembelajaran yang berorientasi *student centered* yaitu pembelajaran fokus pada siswa. Orientasi *student centered* melibatkan siswa secara aktif dengan mengoptimalkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication*) (Redhana, 2019: 241). Keterampilan 4C diharapkan dapat dilatih secara maksimal melalui partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kemampuan 4C diperlukan dalam menghadapi kompetensi global abad 21.

Pemecahan masalah dalam mata pelajaran Biologi, siswa perlu memberdayakan kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking*) secara optimal. Mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa bisa melalui model belajar yang secara aktif melibatkan siswa (Aini, 2021: 28). Namun kenyataannya, di sekolah masih ada kecenderungan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum seperti yang diharapkan. Dalam hal ini siswa tidak aktif terlibat sehingga kemungkinan bahwa kemampuan berpikir kreatifnya tidak diterapkan.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran kemungkinan dapat disebabkan orientasi pembelajaran yang digunakan, misalnya pembelajaran yang berorientasi guru. Kecenderungan pembelajaran fokus pada guru dengan bercerita atau berceramah mengakibatkan tingkat pemahaman siswa yang rendah tentang materi pembelajaran (Aulia et al., 2022:42). Selain itu, kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan pembelajaran yang berfokus pada hafalan

saja. Sehingga menyebabkan siswa kurang memiliki pengalaman belajar dan malas berpikir karena rendahnya keaktifan siswa selama belajar.

Kemampuan untuk berpikir secara kreatif dapat dioptimalkan dan dikembangkan oleh guru. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Daniati et al., 2020: 111). Model pembelajaran yang tepat memudahkan siswa menerima materi yang diberikan. Belajar yang dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model belajar berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis masalah dan berbasis proyek membuktikan bahwa pembelajaran tersebut memberikan manfaat bagi siswa untuk belajar dalam kehidupan nyata (Zubaidah, 2020: 11).

.Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Jambi, proses pembelajaran menggunakan model *Inquri Learning*. Proses pembelajaran *Inquri Learning* ini tidak berlangsung secara aktif, sehingga menimbulkan hambatan siswa dalam kemampuan untuk mengajukan banyak pertanyaan situasi yang bermasalah, kemampuan mengeluarkan ide, serta kemampuan mengembangkan gagasan orang lain. Siswa juga kurang berani dalam mengemukakan pendapat di kelas ketika diberi kesempatan. Dari hambatan-hambatan itu disimpulkan siswa belum mengoptimalkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Kemudian tes juga jarang menggunakan pertanyaan berpikir tingkat tinggi, sehingga membutuhkan model belajar yang bisa mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis masalah.

Case based learning (CBL) merupakan model konstruktif yang memberikan masalah permasalahan pada pembelajaran berbasis kasus. CBL juga

diartikan sebagai model yang mengarahkan siswa berpartisipasi aktif pada kasus nyata atau hipotetis yang menunjukkan pengalamannya dalam kehidupan nyata atau di bidang studi. Contoh-contoh yang disajikan dalam pembelajaran CBL harus secara langsung terkait dengan pengalaman sehari-hari siswa agar dapat melihat dengan jelas hubungan antara model CBL dan manfaatnya dalam kehidupan siswa (Syarafina, 2017: 244).

Keunggulan dari model pembelajaran CBL yaitu, (1) dapat mengembangkan kemampuan mengaplikasikan konteks (teori) dengan kenyataan lapangan, (2) dapat mengembangkan kemampuan analitis, (3) Independen dalam menemukan dan memecahkan tugas melalui pemecahan masalah atau pelatihan kasus, (4) meningkatkan keberanian siswa, antusiasme dan kolaborasi dalam kelompok, kemampuan lisan (presentasi) baik (Dharmayanthi, 2023: 293). Keunggulan dari model CBL berkaitan dengan indikator berpikir kreatif yang terdiri dari indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, kemampuan yang diperlukan pada abad 21 ini adalah kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian upaya diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penelitian berjudul *“Implementasi Model Case Based Learning (CBL) dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Fase E SMA Negeri 11 Kota Jambi”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal dalam pembelajaran
2. Siswa yang pasif berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif, sehingga perlu alternatif mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Jambi dengan subyek penelitian siswa fase E tahun ajaran 2023/2024
2. Penelitian dibatasi pada pelajaran biologi materi perubahan lingkungan
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa dioptimalkan menggunakan model *Case Based Learning*
4. Parameter yang diukur adalah kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi model *Case Based Learning* (CBL) dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Model *Case Based Learning* (CBL) dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis dapat melatih siswa terlibat aktif dalam kemampuan berpikir kreatif.
2. Siswa dapat menerapkan kemampuan berpikir kreatif melalui model *Case Based Learning*
3. Manfaat praktis sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang optima

