

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad 21 mengacu pendekatan pendidikan yang berfokus pada mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan dunia modern yang terus berubah. Dalam hal ini pendidikan melibatkan pengembangan keterampilan dan pemahaman yang lebih luas dari sekedar pengetahuan akademis, melainkan berusaha untuk mempersiapkan peserta didik dengan melibatkan penggunaan metode pembelajaran yang mendorong kreativitas. Menurut Dariman (Wati, 2020) adapun metode pembelajaran yang mencakup kemampuan abad ke-21 meliputi 4C, yaitu: (1) *critical thinking* atau keterampilan berpikir kritis, (2) *creativity* atau keterampilan berpikir kreatif, (3) *collaboration* atau keterampilan berkolaborasi, dan (4) *communication* atau keterampilan berkomunikasi. Salah satu keterampilan abad ke-21 yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu sorotan penting dalam dunia pendidikan. Kemampuan untuk berpikir kreatif mampu menghasilkan ide-ide inovatif, menyelesaikan masalah secara kreatif, dan memanfaatkan sumber daya dengan cara baru adalah beberapa hal yang menjadi fokus dalam pembelajaran abad 21.

Berdasarkan asesmen PISA (*the programme for internasional student assessment*) yang dilaksanakan setiap 3 tahun sekali dengan fokus pada pendidikan suatu negara. Hasil asesmen PISA 2022 yang dirilis pada 5 Desember 2023, Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor: matematika (379), sains (398), dan membaca (371). Artinya Indonesia mengalami peningkatan 5 sampai 6 posisi dari hasil asesmen PISA sebelumnya pada tahun 2018. Akan tetapi peningkatan posisi Indonesia pada PISA 2022 masih terbilang berada dikategori rendah dibandingkan negara-negara lain (Kemendikbud, 2023). Hasil penelitian PISA biasanya tidak secara langsung mengukur kreativitas, hasil PISA lebih berfokus pada kemampuan membaca, matematika, dan sains, akan tetapi dapat dikaitkan pada kemampuan berpikir kreatif karena pada tes-tes tertentu terdapat soal kontekstual yang menuntut pemecahan masalah atau penalaran kreatif yang dapat menunjukkan sejauh mana

sistem pendidikan mendorong kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Jika peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif, hal ini dapat tercermin dalam hasil PISA akan lebih baik dalam hal pemecahan masalah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu, asesmen PISA (*the programme for internasional student assessment*) adalah salah satu acuan dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peran penting proses pembelajaran di suatu negara bisa mencapai keberhasilan yang maksimal sehingga kualitas pendidikan akan lebih meningkat.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif bukan hanya tercermin dalam assesmen PISA. Namun, dari hasil pra penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan data peserta didik yang mengikuti tes dengan beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Uji Instrumen

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1.	X-01	37	70
2.	X-02	40	76
3.	X-03	40	89
4.	X-04	44	53
5.	X-05	40	83
6.	X-06	44	73
7.	X-08	40	52
8	X-09	42	65
9.	X-11	38	62
10.	X-12	32	54
JUMLAH			397

Sumber: Data Uji Instrumen Berpikir Kreatif.

Data tersebut menunjukkan banyak peserta didik masih memiliki nilai di bawah KKM. Kemampuan berpikir kreatif mempengaruhi KKM karena berpikir kreatif adalah proses berpikir tingkat tinggi dengan beberapa indikator seperti kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Data yang telah peneliti dapatkan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Dengan

demikian, nilai KKM yang rendah berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sedangkan sistem pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yang dirasa menjadi kurang efektif sehingga materi yang telah dipelajari hanya dapat diingat dalam jangka waktu pendek. Dengan bantuan media pembelajaran yang berfokus pada keterampilan berpikir kreatif, mereka akan mampu menyampaikan ide-ide mereka dengan lancar, mengembangkan banyak ide untuk memecahkan masalah, dan mengembangkan ide-ide baru.

Berdasarkan data rata-rata nilai yang dicapai peserta didik kelas X di SMAN 1 Tasikmalaya, rata-rata nilai peserta didik kelas X-04 maupun kelas X-08 pada pra penelitian tergolong dalam kategori rendah. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran secara aktif di kelas. Sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, melainkan terdapat partisipasi aktif dari peserta didik juga. Penggunaan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keefektifan kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pengembangan potensi peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif.

Proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal itu jika melibatkan berbagai komponen meliputi materi, model, metode, dan media yang mendukung proses pembelajaran peserta didik. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (*student centered learning*). Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran adalah melalui gaya belajar dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Model *Discovery Learning* memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dalam membangun keterampilan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Menurut Ilahi (Puspitasari & Nurhayati, 2019) “Model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan atau permasalahan dalam proses pembelajaran melalui rasa ingin tahunya dalam menemukan hal penting pada materi pembelajaran”. Untuk menunjang sebuah model pembelajaran maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran.

Media *Mind Map* menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan materi ajar, dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik dalam belajar. Menurut (Karim, 2018) :

Metode Mind map atau peta pikiran merupakan salah satu teknik mencatat yang dikembangkan oleh Tony Buzan sekitar tahun 1970- an dengan mendasarkan risetnya mengenai cara kerja otak, dengan menulis atau mencatat topik utama di tengah dan menulis sub topik dan rincianya diletakkan mengitari topik utama.

Metode *mind mapping* dirasa dapat menumbuhkan rasa berpikir kreatif para peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif tidak hanya mampu memahami materi pelajaran yang dipelajari saja tetapi merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi individu yang lebih percaya diri untuk mengembangkan kreativitasnya serta kreatif dalam memecahkan masalah sehingga penting dikembangkan pada berbagai mata pelajaran. Berpikir kreatif juga akan meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga menjadi peserta didik yang aktif dalam belajar (Surani, 2021).

Model dan media pembelajaran yang cenderung pasif sehingga berpikir kreatif menjadi titik muara pembelajaran yang didapatkan peserta didik di sekolah. Mata pelajaran Ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dituntut untuk mempunyai kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kreatif yang digunakan peserta didik untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut diperlukan adanya perubahan dalam suatu proses pembelajaran dengan model dan media yang digunakan untuk memotivasi peserta didik maka ruang gerak berpikir peserta didik akan bebas dan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif terkait permasalahan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam materi mata pelajaran ekonomi.

Dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan di SMAN 1 Tasikmalaya, diketahui bahwa terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang didapat, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional (ceramah). Dengan metode ceramah perhatian peserta didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu, cenderung mengarah pada tingkat

belajar lebih rendah dari informasi faktual, mengasumsikan bahwa peserta didik cenderung tidak menyukainya. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus membimbing, mengarahkan dan menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi peserta didik sesuai dengan kemampuan potensi yang mereka miliki. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, guru harus mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *Mind Mapping*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan judul “**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *MIND MAPPING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK** (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dan berkepentingan dalam penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi yang bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan perkembangan pendidikan khususnya didalam mata pelajaran ekonomi berkenaan dengan upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* sekaligus menjadi bahan acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan saran kepada pihak sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model dan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan alternatif lain untuk mempelajari suatu pelajaran dengan cara membuat ringkasan yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar ekonomi. Sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi para peserta didik untuk lebih giat dan lebih semangat dalam pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Sebagai bahan kajian guru dalam memberikan atau menyampaikan materi dengan menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan tidak konvensional menggunakan model *Mind Mapping*. Dengan mengetahui perbedaan pembelajaran bersifat konvensional dan tidak konvensional, guru dapat memperhatikan hal tersebut guna menunjang pembelajaran yang lebih maksimal.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana dalam meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan melalui kegiatan penelitian serta menambah wawasan penulis dalam merancang dan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Mind Mapping* di SMAN 1 Tasikmalaya.