

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik itu sendiri.

Dalam keseluruhan pendidikan, proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat pokok, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar mengajar yang dirancang dan dijalankan secara professional. Proses belajar mengajar melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dengan peserta didik yang akan melakukan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya.

Menurut Sudjana (1991) *dalam* (Fathurrohman, P., Sutikno, 2014, hlm. 9) belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya adalah proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

2. Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Pembelajaran konstruktivistik salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas peserta didik berperan aktif mengkonstruksi konsep-konsep yang

dipelajarinya, sehingga dalam pembelajaran peserta didik menjadi pusat belajar. Untuk hal itu perlu adanya pencapaian tujuan tersebut salah satunya melalui pendekatan berpikir dan berbasis masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

a. Definisi *Creative Problem Solving (CPS)*

Osborn dalam Huda (2013, hlm. 298) mengemukakan bahwa *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Jadi, pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang dilakukan peserta didik. Selanjutnya, *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wahid, 2018, hlm. 34).

Menurut Mitchell dan Kowalik (2008) dalam (Fitriah, 2013, hlm 2-3) *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu cara berpikir dan bertindak dalam memecahkan suatu permasalahan. Kreatif (*Creative*) adalah suatu ide besar yang bersifat asli, inovatif, efektif, dan kompleks untuk menghasilkan suatu solusi yang memiliki nilai dan relevansi. Masalah (*Problem*) adalah kesenjangan antara situasi nyata dengan kondisi yang diinginkan, situasi yang memiliki tantangan, dan mengkon-frontasikan individu atau kelompok untuk menemukan jawaban. Pemecahan (*Solving*) dalam hal ini pemecahan masalah adalah suatu proses, metode, atau system untuk mendekati suatu masalah dengan cara yang efektif dan efisien (Zubaidah, 2017, hlm.3).

Pada model pembelajaran *CPS* ini guru bertugas mengarahkan peserta didik dalam upaya memecahkan masalah, dan guru menyediakan materi pelajaran atau diskusi yang dapat merangsang peserta didik berpikir kreatif sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari guru saja akan tetapi mendapatkan pengetahuan lain dari proses pembelajaran tersebut.

Model *Creative Problem Solving (CPS)* adalah variasi pemecahan masalah dengan teknik sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran *CPS* memiliki enam criteria yang dijadikan sebagai landasan utama yang sering disingkat dengan OFPISA, yaitu *objectif, finding, fact finding,*

problem finding, idea finding, solution finding dan acceptance finding (Huda, 2013, hlm.297).

b. Langkah-langkah *Creative Problem Solving (CPS)*

Sintak Proses *Creative Problem Solving (CPS)* Berdasarkan kriteria OFPISA Model Osborn-Parnes (Huda, 2013, hlm. 297) dapat dilihat sebagai berikut:

Langkah 1: *Objective Finding* (Menemukan Sasaran)

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Peserta didik mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan bertukar pikiran sejumlah tujuan atau sasaran yang biasa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini, peserta didik diharapkan bias membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

Langkah 2: *Fact Finding* (Menemukan Fakta)

Peserta didik mampu bertukar pikiran semua fakta yang mungkin yang berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh peserta didik. Guru member waktu kepada peserta didik untuk merefleksikan tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

Langkah 3: *Problem Finding* (Menemukan Masalah)

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar peserta didik bias lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

Langkah 4: *Idea Finding* (Menemukan Ide)

Pada langkah ini, gagasan-gagasan peserta didik didaftarkan agar bias melihat kemungkinan menajadi solusi atas situasi permasalahan. Setiap usaha peserta didik harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi.

Langkah 5: *Solution Finding* (Mencari Solusi)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi tersebar dievaluasi secara bersamaan.

Langkah 6: *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, peserta didik mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.

Menurut Huda (2018, hlm. 320) dalam Yuliyati & Lestari (2019, hlm.35) kelebihan yang bisa diperoleh dari model ini antara lain: 1) member kesempatan pada peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan; 2) membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran; 3) mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan member keleluasaan penyelesaiannya; 4) membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam situasi baru.

Adapun kekurangan yang diperoleh dari model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* menurut Shoimin (2014) dalam Malisa, S., Bakti, I., & Iriani (2018, hlm. 4) antara lain: 1) beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*; dan 2) memerlukan alokasi waktu yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain.

3. *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

a. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

1) Definisi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

Menurut Thomas & Thorne (2009) dalam Nugroho (2018, hlm. 16) *HOTS* merupakan cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. *HOTS* mengharuskan kita melakukan sesuatu berdasarkan fakta.

Brookhart (2010) dalam Nisa, Nadiroh, & Siswono (2018, hlm. 3) memaparkan jenis *HOTS* didasarkan pada tujuan pembelajaran di kelas, yaitu terdiri dari empat kategori, antara lain; *HOTS* sebagai transfer (*HOTS a transfer*), *HOTS* sebagai berpikir kritis (*HOTS a critical thinking*), *HOTS* sebagai berpikir

kreatif (*HOTS a creative thinking*), dan *HOTS* sebagai pemecahan masalah (*HOTS a problem solving*).

Newman dan Wehlage (2011) dalam Widodo & Kadarwati (2013, hlm. 162) menyatakan, dengan pembelajaran *HOTS* peserta didik akan belajar lebih mendalam, *knowledge is thick*, peserta didik akan memahami suatu konsep dengan lebih baik, dengan pembelajaran *HOTS* peserta didik dapat mampu membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas.

Berdasarkan sintesis beberapa penelitian yang dilakukan terkait keterampilan berpikir, Scrhaw (2011) dalam Sani (2019, hlm. 2) mengklasifikasikan kemampuan berpikir yang dimiliki Bloom menjadi dua tingkatan yaitu, keterampilan berpikir tingkat rendah *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan yang termasuk *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Berikut ini dideskripsikan beberapa keterampilan dasar yang dibedakan dalam kategori *LOTS* dan *HOTS*.

Tabel 2.1 Kategori LOTS dan HOTS

<i>Lower Order Thinking Skills</i>	<i>Higher Order Thinking Skills</i>
Strategi kognitif Pemahaman Klasifikasi konsep Membedakan Menggunakan aturan rutin Analisis sederhana Aplikasi sederhana	Berpikir kreatif Berpikir kritis Menyelesaikan masalah (<i>problem solving</i>) Membuat keputusan Mengevaluasi Berpikir logis Berpikir metakognitif Berpikir reflektif Sintesis Analisis kompleks Analisis sistem

Dari beberapa kategori *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, yang dapat diambil sesuai dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah kategori berpikir kreatif, penjelasannya antara lain sebagai berikut:

Kategori Berpikir Kreatif

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut (Downing, 1997) dalam Sani (2019, hlm. 98) . Pemikiran kreatif masing masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berpikir dalam melakukan pendekatan terhadap permasalahan.

Munandar (2012) dalam Malisa, dkk (2018, hlm. 2) menyatakan bahwa berpikir kreatif disebut juga dengan berpikir divergen, yaitu kemampuan berpikir untuk memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah jawaban berdasar informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah jawaban dan kesesuaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif sangat penting dalam proses pembelajaran dan berpikir kreatif perlu adanya pembiasaan, dan kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah pemikiran yang menghasilkan ide-ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh solusi atau penyelesaian terhadap suatu permasalahan.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kategori *habits of mind* yang terbentuk ketika respon jawaban pertanyaan atau masalah yang jawabannya tidak segera diketahui sehingga kita bisa mengobservasi bagaimana peserta didik mengingat dan menghasilkan sebuah pengetahuan.

Menurut Marzano (1994) dalam Rosmayanti (2018, hlm.19) berpikir kreatif adalah suatu tingkatan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi, kesanggupan seorang untuk menciptakan ide baru. Berpikir kreatif meliputi: dapat melibatkan diri dalam tugas meski jawaban dan solusinya tidak segera nampak; melakukan usaha semaksimal kemampuan dan pengetahuannya; membuat; menggunakan, memperbaiki standar evaluasi yang dibuatnya sendiri; menghasilkan cara baru melihat situasi yang berbeda dari cara biasa yang berlaku pada umumnya.

Habits of mind menurut Marzano (1994) dalam Rosmayanti (2018, hlm.20) memiliki tiga kategori salah satunya adalah berpikir kreatif. Di dalam

kategori berpikir kreatif terdapat empat indikator yaitu *Persever* (pantang menyerah), *Push the limits of your knowledge and abilities* (mendorong batas pengetahuan dan kemampuan), *Generate, trust and maintain your own standards of evaluation* (menetapkan, mempercayai, dan mempertahankan standar evaluasi pribadi), dan *Generate new ways of viewing a situation that is outside the boundaries of standard conventions* (mengembangkan cara pandang baru terhadap situasi yang di luar standar kewajaran).

Adapun menurut Williams dalam Adha (2017, hlm.37) berpikir kreatif memiliki indikator-indikator, adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 2.2. Indikator Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
1.	Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	<p>A. Mencetuskan banyak gagasan, penyelesaian, atau pertanyaan.</p> <p>B. Member banyak saran untuk melakukan berbagai hal.</p> <p>C. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.</p>	<p>1. Mengajukan banyak pertanyaan.</p> <p>2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.</p> <p>3. Mempunyai banyak gagasan atas suatu masalah.</p> <p>4. Lancar mengungkapkan gagasan.</p> <p>5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak lainnya.</p> <p>6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.</p>
2.	Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	<p>A. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.</p> <p>B. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.</p> <p>C. Mencari banyak alternatif yang berbeda.</p> <p>D. Mampu mengubah cara pendekatan atau</p>	<p>1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap objek.</p> <p>2. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, dan masalah.</p> <p>3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.</p> <p>4. Memberikan</p>

No.	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
		cara pemikiran.	<p>pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.</p> <p>5. Dalam membahas suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.</p> <p>6. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</p> <p>7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbeda-beda).</p> <p>8. Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.</p>
3.	Berpikir Asli (<i>originality</i>)	<p>A. Mampu melahirkan ungkapan yang unik dan baru.</p> <p>B. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.</p> <p>C. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsure.</p>	<p>1. Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.</p> <p>2. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara yang baru.</p> <p>3. Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat design.</p> <p>4. Memiliki cara berpikir yang berbeda.</p> <p>5. Mencari pendekatan baru dari stereotip.</p> <p>6. Setelah membaca dan mendengar gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.</p> <p>7. Lebih senang mensintesis dari pada menganalisis situasi.</p>

No.	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
4.	Berpikir Merinci (<i>elaboration</i>)	<p>A. Mampu memperkaya dan mengembangkan</p> <p>B. Menambah atau memerinci detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi menjadi lebih menarik.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari arti lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah terperinci. 2. Memperkaya gagasan orang lain. 3. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh. 4. Mempunyai rasa keindahan yang indah sehingga tidak puas dengan penampilan sederhana. 5. Menambahkan garis, warna, dan detil terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
5.	Berpikir Menilai (<i>evaluation</i>)	<p>A. Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana.</p> <p>B. Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pertimbangan atas sudut pandangan sendiri. 2. Menentukan pendapat sendiri atas suatu masalah. 3. Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan mengapa. 4. Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan 5. Merancang suatu rencana kerja dari gagasan yang tercetus. 6. Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan menjadi peneliti atau penilai yang kritis.

4. Konsep Keanekaragaman Hayati

Konsep keanekaragaman hayati adalah konsep yang mempelajari berbagai jenis keanekaragaman makhluk hidup di muka bumi. Keanekaragaman itu dapat mencakup keanekaragaman flora (tumbuhan) dan keanekaragaman fauna (hewan) yang tentunya tidak lepas dari nama ilmiah pada setiap spesiesnya. Jika dilihat dari macam spesies, tentunya keanekaragaman flora dan fauna sangatlah banyak. Dalam mempelajari konsep ini tidak cukup mengetahui jenis-jenis keanekaragaman hayati, melainkan faktor-faktor, penyebab punahnya keanekaragaman hayati, serta mengetahui upaya dari pelestarian keanekaragaman hayati (Irmaningtyas, 2016)

Kedudukan Konsep Keanekaragaman Hayati pada Kurikulum

Konsep keanekaragaman hayati yang dipelajari oleh peserta didik SMA kelas X disemester ganjil. Dalam kurikulum 2013 tercantum dalam Permendikbud NO. 69 Tahun 2013 semester ganjil, dengan dengan KI dan KD yang dijabarkan sebagai berikut:

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Sedangkan kedudukan KD konsep lingkungan pada kurikulum adalah:

KD 1.1 : Mengagumi keteraturan dan kompleksitas ciptaan Tuhan tentang struktur dan fungsi sel, jaringan dan organ penyusun system dan bioproses yang terjadi pada makhluk hidup.

KD 2.1 : Berperilaku ilmiah teliti, tekun, jujur terhadap data dan fakta, disiplin, tanggung jawab dan peduli dalam observasi dan eksperimen, berani dan santun dalam mengajukan pertanyaan dan berargumentasi, peduli lingkungan, gotong royong, bekerjasama, cinta damai, berpendapat secara ilmiah dan kritis, responsif, dan proaktif dalam setiap tindakan dan dalam melakukan pengamatan di dalam kelas maupun di luar kelas.

KD 3.2 : Menganalisis data hasil observasi tentang berbagai tingkat keanekaragaman hayati (gen, jenis dan ekosistem) di Indonesia serta ancaman dan pelestariannya.

KD 4.2 : Menyajikan hasil observasi berbagai tingkat keanekaragaman hayati (gen, jenis dan ekosistem) di Indonesia dan usulan upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia berdasarkan hasil analisis data ancaman kelestarian berbagai keanekaragaman hewan dan tumbuhan khas Indonesia dalam berbagai bentuk media informasi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai model *Creative Problem Solving (CPS)* maupun *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yaitu berpikir tingkat tinggi sudah banyak dilakukan, penelitian terdahulu sangatlah penting dan diperlukan sebagai acuan dalam penelitian dan diperlukan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

Tabel 2.3 : HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

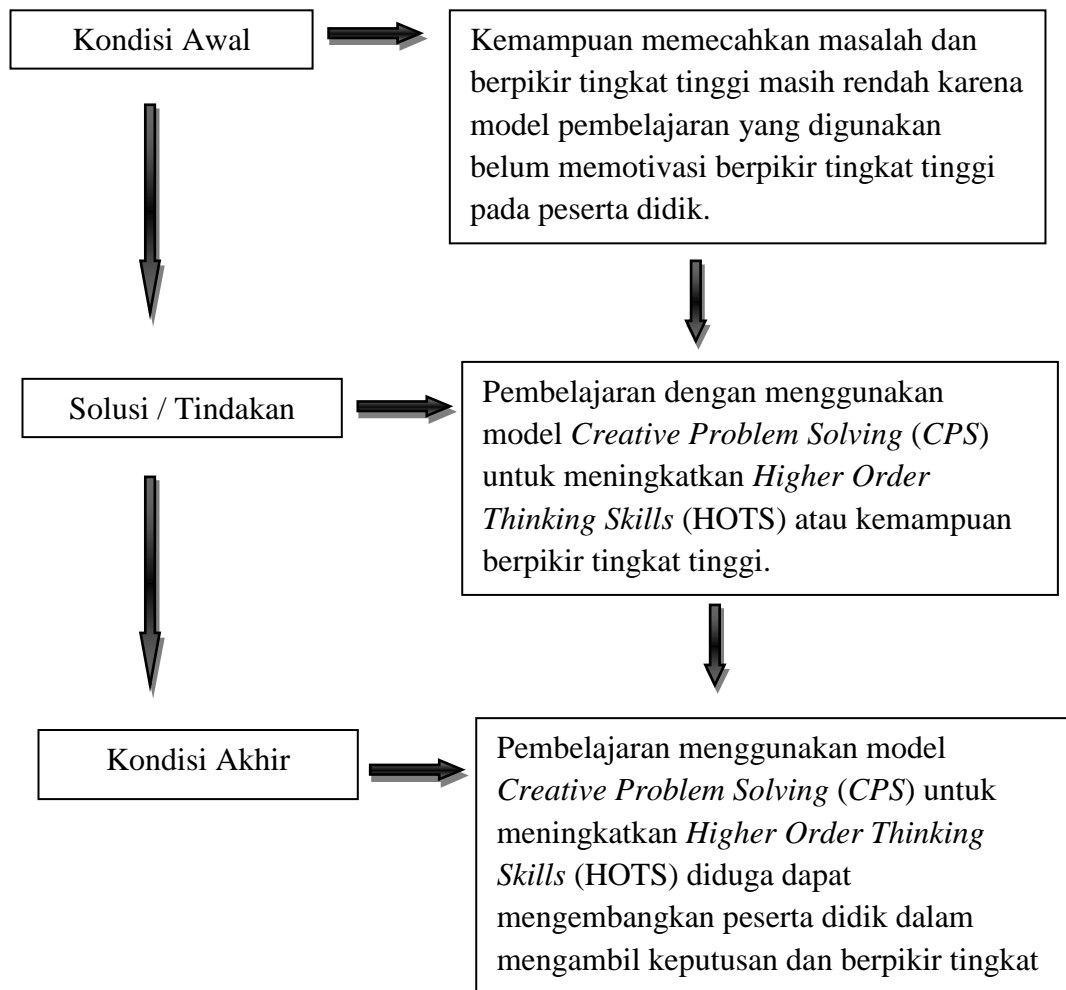
No.	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
1.	Tutwuri Handayani, Edy Surya	Penerapan Model <i>Creative Problem Solving</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik.	2017	Tindakan pembelajaran dengan menerapkan model <i>Creative Problem Solving</i> dapat meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik.
2.	Ria Mayasari, Rabiatul Adawiyah	Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi di SMA	2015	Model pembelajaran berdasarkan masalah pada pelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.
3.	Nur Choerun Nisa	Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) tentang Lingkungan Berdasarkan Latar Belakang Akademik Peserta didik	2018	Terdapat perbedaan signifikan <i>HOTS</i> tentang lingkungan peserta didik yang berasal dari latar belakang akademik MIA dengan peserta didik yang berasal dari latar belakang akademik IIS. Lingkungan kelas dapat mempengaruhi pencapaian <i>HOTS</i> tentang lingkungan peserta didik.
4.	Ahmad Yani, Muhsyanur, Sahriah, Haerunnisa & Sri Salmawati	Efektivitas Pendekatan Sainifik dengan Media Booklet <i>Higher Order Thinking</i> terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik SMA di Kabupaten Wajo	2018	Pendekatan saintifik dengan media booklet <i>Higher Order Thinking</i> (HOT) dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran yang baik tentu perlu dukungan untuk mencapai indikator belajar tersebut salah satu diantaranya dengan dukungan penerapan model, metode, media, dan strategi pembelajaran. Model pembelajaran yang berbasis masalah salah satunya akan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Oleh karena itu perlu adanya penerapan model yang dapat menjadikan peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi yang poinnya adalah berpikir kreatif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMAS Pasundan 2 Bandung pada tanggal 25 Maret 2019 di informasikan melalui wawancara guru biologi bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilihat dari hasil belajar selama proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan model konvensional yang masih mengandalkan ceramah.

Maka dari itu perlu di terapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik yaitu dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Model *Creative Problem Solving (CPS)* yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta solusi secara kreatif, diharapkan dengan menerapkannya model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti, menurut Arikunto (2010, hlm. 61) asumsi merupakan “suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas”. Fungsi dari asumsi yaitu sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Sedangkan hipotesis merupakan jawaban sementara atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran.

1. Asumsi

Dalam penelitian penerapan model *Creative Problem Solving (CPS)* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* terdapat beberapa asumsi, yaitu:

Creative Problem Solving (CPS) merupakan model pembelajaran yang telah terbukti untuk mendekati suatu masalah atau tantangan dengan cara yang imajinatif dan inovatif. Model ini membantu peserta didik mendefinisikan kembali masalah dan peluang yang dihadapi, memberikan solusi dan tanggapan secara inovatif untuk kemudian mengambil tindakan (Zubaidah, 2017, hlm. 9), sehingga ketika dihadapkan dengan pada pertanyaan essay, peserta didik dapat memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Dengan demikian, penerapan model *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta keaktifan peserta didik dalam mengemukakan ide-ide kreatif dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa pencapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat tercapai dengan baik melalui model *Creative Problem Solving (CPS)* dalam pembelajaran (Handayani, dkk, 2017, hlm. 55).

Berdasarkan latar belakang, kajian teori dan penelitian terdahulu yang telah dikemukakan, dapat dikemukakan asumsi dari penelitian ini yakni, model *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) peserta didik pada konsep keanekaragaman hayati.

