

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Judul dari penelitian ini adalah “ Implementasi Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Konsep Keanekaragaman Hayati” berlandaskan pada teori-teori yang telah dikemukakan para ahli. Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 7). Sutikno dalam bukunya *Menuju Pendidikan Bermutu* (2004), mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Fathurrohman, 2014, hlm. 5). Thursan Hakim dalam bukunya *Belajar Secara Efektif* (2002), mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya (Fathurrohman, 2014, hlm. 6). Adapun pendapat dari Rogers bahwa pada tahun 1960 an sangat menyayangkan praktek pendidikan di sekolah sebaiknya praktek pendidikan menitik beratkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran.

Adapun saran pembelaaran menurut Rogers *dalam* (Fathurrohman & Sutikno, 2014, hlm. 16 – 17) sebagai berikut:

- a. Guru memberi kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur.
- b. Guru dan siswa membuat kontrak belajar.

- c. Guru menggunakan metode inkuiri, atau belajar menemukan (*discovery learning*).
- d. Guru menggunakan metode simulasi.
- e. Guru mengadakan latihan kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi dengan kelompok lain.
- f. Sebaiknya guru menggunakan pengajaran berprogram, agar tercipta peluang bagi siswa untuk timbulnya kreativitas (Snelbecker, 1974: 483 – 494; Skager, 1984: 33; Bergan dan Dunn, 1976: 122 – 128).

2. Hakikat Proses Belajar Mengajar

Dalam keseluruhan pendidikan, proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat pokok, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Proses belajar mengajar melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa kedua pelaku tersebut akan melakukan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya.

Menurut Sudjana (1991) menyatakan “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” (Fathurrohman & Sutikno, 2014, hlm. 9)

Perubahan perilaku pada siswa, dalam konteks pengajaran jelas merupakan produk dan usaha guru melalui kegiatan mengajar. Menurut Slameto (1987) Sejalan dengan fungsi utama guru sebagai motivator belajar anak didik terdapat prinsip mengajar yang perlu diperhatikan, yakni perhatian aktivitas, apersepsi (menghubungkan pengetahuan siswa), peragan, repetisi (pengulangan materi), korelasi (mengkaitkan inti pelajaran), konsentrasi (fokus materi), sosialisasi (watak berteman), individualisasi (penerimaan diri anak) dan evaluasi untuk umpan balik (Fathurrohman & Sutikno, 2014, hlm. 10).

3. Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Pembelajaran Konstruktivistik salah satu upaya dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, dalam kegiatan belajar mengajar dikelas

siswa berperan aktif mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajrinya. Sehingga dalam pembelajaran siswa menjadi pusat belajar dan guru mengupayakan kondisi lingkungan belajar yang dapat membelajarkan siswa, mendorong siswa belajar, siswa dapat saling sharing pengetahuan, mencari atau inkuiri, menemukan pengetahuan secara aktif sehingga siswa terjadi peningkatan pemahaman bukan ingatan. untuk hal itu perlu adanya pencapaian tujuan tersebut salah satunya melalui pedekatan berpikir dan berbasis masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS).

a. Pengertian

Creative problem solving (CPS) merupakan pengembangan dari model pembelajaran *problem solving*, awalnya dirumuskan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes tahun 1940. Osborn menekankan pengembangan bakat kreatif yang disengaja, khususnya dalam bidang pendidikan. Dia percaya bahwa setiap orang bisa menjadi kreatif melalui proses-proses belajar mengajar (Wahid, 2018, hlm. 89).

Menurut Osborn dalam Huda (2014, 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 siswa. Selanjutnya Baer (Triyono, dkk, 2017) menyebutkan bahwa *creative problem solving* merupakan salah satu model yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.(Wahid, 2018, hlm 34).

Pada model pembelajaran CPS ini guru bertugas mengarahkan siswa dalam upaya memecahkan masalah, dan guru menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa berpikir kreatif sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari guru saja akan tetapi mendapatkan pengetahuan lain dari proses pembelajaran tersebut. Model pembelajaran CPS ini juga membiasakan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah secara terstruktur. Model ini juga menggabungkan pemikiran analitik dan intuitif daam usaha menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan tujuh langkah, yaitu *Objective finding, Fact*

finding, Problem finding, Idea finding, Solution finding, Acceptance finding dan *Evaluation*. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah yang memberi tahu apa yang harus dilakukan sampai akhirnya menghasilkan satu atau lebih kreativitas dalam menghasilkan solusi (Wahid, 2018, hlm. 90).

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) menurut Huda (2014, hlm. 320) *dalam* (Yuliyati & Lestari, 2019, hlm. 35) yaitu sebagai berikut:

- 1). Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- 2). Membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 3). Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan penyelesaiannya.
- 4). Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena siswa mencari tahu sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan model ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Kekurangan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) menurut Shoimin (2014) *dalam* (Malisa *et al.*, 2018, hlm. 4) yaitu sebagai berikut:

- 1). Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran CPS, misalnya keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian untuk konsep tersebut.
- 2). Memerlukan alokasi waktu yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran yang lain.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* diperlukan langkah-langkah atau prosedur agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, adapun langkah-langkahnya yaitu: *pertama*, klarifikasi masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan mengenai masalah kepada siswa agar siswa dapat menyelesaikan pemecahan masalah sesuai apa

yang diharapkan. *Kedua, brainstorming* atau pengungkap gagasan. Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat atau gagasan dalam berbagai strategi penyelesaian masalah. *Ketiga, evaluasi dan pemilihan*. Pada tahap ini setiap kelompok mendiskusikan gagasan-gagasan atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Siswa beserta guru mengevaluasi dan menyeleksi berbagai gagasan tentang strategi pemecahan masalah. *Keempat, implementasi*. Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk diterapkan dalam penyelesaian masalah. Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan dengan menggunakan strategi sesuai dengan kreatifitasnya sehingga mendapat mendapatkan kritik dan saran dari yang lain dan mendapatkan solusi yang optimal. kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. (Shoimin, 2014, hlm. 57)

Menurut Osborn *dalam* Huda (2014, hlm. 298) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) (Yuliyati & Lestari, 2019, hlm. 34) sebagai berikut:

1). *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *membrainstroming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka.

2). *Fact Finding*

Siswa *membrainstroming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut.

3). *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas

4). *Idea Finding*

Gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan.

5). *Solution Finding*

Gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama sehingga menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan.

6). *Acceptance Finding*

Siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Langkah-langkah model pembelajaran CPS siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis dalam memecahkan permasalahan.

4. Berpikir Kreatif

a. Kategori Berpikir Kreatif (*Creative thinking*)

Dalam penelitian ini aspek yang akan diukur yaitu kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif atau *creative thinking* yang merupakan salah satu indikator dari kebiasaan berpikir.

Dalam kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, istilah berpikir (*thinking*) salah satunya diartikan, “ *ideas or opinions about something*”. Pemikiran itu adalah idea atau opini. Dengan kata lain, orang yang berpikir adalah orang yang memiliki idea atau opini mengenai sesuatu (Sudarma, 2016, hlm. 37 – 38). Adapun definisi dan kreatif yaitu menurut Rochim (2018, hlm 17) kreatifitas adalah kebiasaan untuk mengimajinasikan atau menemukan sesuatu yang baru. “ Yang baru” ini bukannya berasal dari ketiadaan, namun lebih merupakan suatu gabungan dan/atau pengubahan beberapa ide yang ada sebelumnya menjadi ide dalam bentuk baru.

Munandar (2012) dalam (Malisa *et al.*, 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 berdasarkan 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.

Menurut (Munandar, 2012, hlm. 192) kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berpikir Lancar

Arti:

- a. Menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan
- b. Arus pemikiran lancar

2. Berpikir Luwes (fleksibel)

Arti:

- a. Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam
- b. Mampu mengubah cara atau pendekatan
- c. Arah pemikiran yang berbeda-beda

3. Berpikir Orisinal

Arti:

- a. Memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, jarang diberikan kebanyakan orang

4. Berpikir Terperinci

Arti:

- a. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan
- b. Memperinci detail-detail
- c. Memperluas suatu gagasan

Berpikir kreatif (*Creative thinking*) merupakan salah satu kategori *habits of mind*. *Habits of mind* 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 (1993) dalam Rosmayanti, 2018, hlm. 19 Berpikir kreatif adalah suatu tingkatan berpikir yang tinggi, kesanggupan seorang untuk menciptakan ide baru. *Creative thinking* 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.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan imajinasi seseorang dalam berpikir untuk memecahkan suatu masalah (Coughlan 2007, hlm. 3 dalam Rosmayanti, 2018, hlm. 20). Berpikir kreatif kegiatan berpikir yang menghasilkan gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan, memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan persoalan, untuk meningkatkan berpikir kreatif diperlukannya faktor internal diantaranya intelektual, motivasi, dan intelegensi serta harus ditumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, memberikan tantangan agar peserta didik melatih cara memecahkan persoalan. Sementara itu Munandar (2009) dalam Rosmayanti, 2018, hlm 20 mengemukakan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

a. Indikator Berpikir Kreatif (*Creative thinking*)

Menurut Williams dalam Adha (2017, hlm. 37) berpikir kreatif memiliki indikator-indikator, adapun penjelasan indikator-indikatornya sebagai berikut:

TABEL 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
1.	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	A. Mencetuskan banyak gagasan, penyelesaian, atau pertanyaan. B. Memberi banyak saran untuk melakukan berbagai hal.	1. Mengajukan banyak pertanyaan. 2. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. 3. Mempunyai banyak gagasan atas suatu masalah

Lanjutan Tabel 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
		C. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.	4. Lancar mengungkapkan gagasan. 5. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak lainnya. 6. Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.
2.	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	A. Menghasilkan gagasan. Jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. B. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. C. Mencari banyak alternatif yang berbeda. D. Mampu mengubah cara pendekatan	1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap objek. 2. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, masalah. 3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. 4. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan

Lanjutan Tabel 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
			<p>orang lain.</p> <p>5. Dalam membahas suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.</p> <p>Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</p> <p>6. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori yang berbeda-beda)</p> <p>7. 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>1. Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.</p> <p>2. Mempertanyakan cara-cara yang lama</p>

Lanjutan Tabel 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
3.		C. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur	<p>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 Setelah membaca dan mendengar</p> <p>6. Lebih senang mensintesis dari pada menganalisis situasi.</p>
4.	Bepikir merinci (<i>elaboration</i>)	<p>A. Mampu memperkaya dan mengembangkan</p> <p>B. Menambah atau memerinci detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi menjadi lebih menarik.</p>	<p>1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah terperinci.</p> <p>2. Memperkaya gagasan orang lain.</p> <p>3. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah</p>

Lanjutan Tabel 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
			<p>yang akan di tempuh.</p> <p>4. Mempunyai rasa keindahan yang indah kuat sehingga tidak puas dengan penampilan sederhana.</p> <p>5. Menambahkan garis, warna, dan detil terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.</p>
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>	<p>1. Memberikan pertimbangan atas sudut pandangan sendiri.</p> <p>2. Menentukan pendapat sendiri atas suatu masalah.</p> <p>3. Menganalisis masalah/penyelesaian secara kritis dengan menanyakan mengapa</p>

Lanjutan Tabel 2.1 INDIKATOR BERPIKIR KREATIF

No	Indikator	Definisi	Perilaku Siswa
			<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1050 331 1355 533">4. Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan<li data-bbox="1050 555 1355 757">5. Merancang suatu rencana kerja dari gagasan yang tercetus<li data-bbox="1050 779 1355 1093">6. Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan menjadi peneliti atau penilai yang kritis.<li data-bbox="1050 1115 1355 1317">7. Menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.

5. Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati merupakan konsep yang digunakan dalam penelitian. Materi tersebut dipelajari oleh siswa kelas sepuluh (X) sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdapat pada konsep keanekaragaman hayati. Konsep keanekaragaman hayati tercantum dalam kurikulum 2013 dan Permendikbud No. 69 Tahun 2013 dengan KD sebagai berikut:

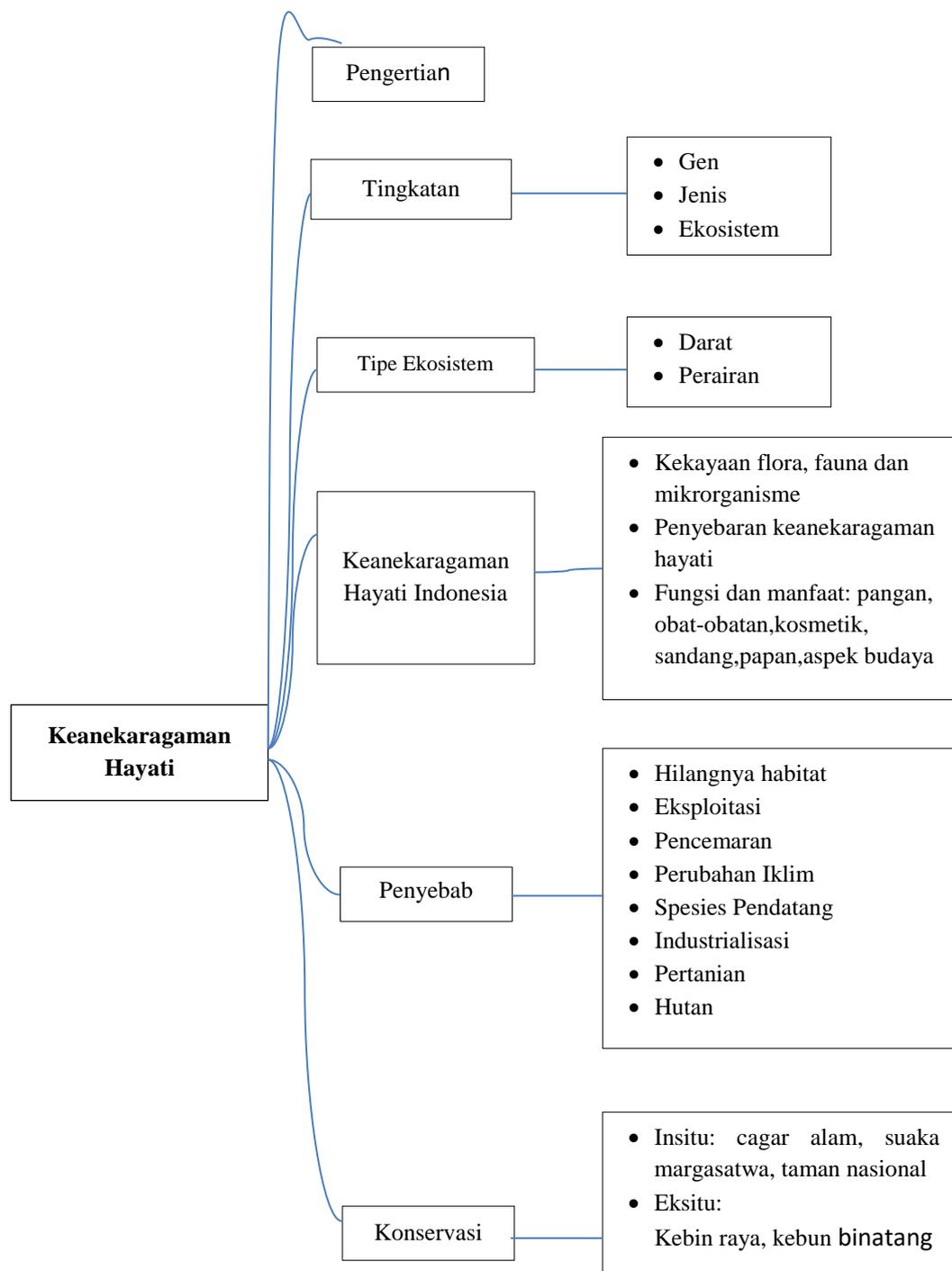
KD 3.2 : Menganalisis berbagai tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia beserta ancaman dan pelestariannya beserta ancaman dan pelestarian

KD 4.2 : Menyajikan hasil observasi berbagai tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia dan usulan upaya pelestariannya.

Kompetensi dasar pada kurikulum memiliki tingkat kesukaran berbeda-beda. Untuk memudahkan menentukan tingkat kesukaran konsep yang akan peneliti gunakan sebagai berikut:

a. Konsep Keanekaragaman Hayati

Konsep keanekaragaman hayati adalah konsep yang mempelajari berbagai jenis keanekaragaman makhluk hidup di muka bumi, keanekaragaman itu dapat mencakup 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. Namun dalam mempelajari konsep ini tidak cukup mengetahui jenis-jenis keanekaragaman melainkan faktor-faktor yang mempengaruhi keanekaragaman hayati dari segi faktor abiotik, faktor biotik serta penyebab kelangkaan keanekaragaman hayati juga harus mengetahui upaya pelestarian keanekaragaman hayati



Gambar 2.1
Bagan Konsep Keaneekaragaman Hayati

Berdasarkan bagan konsep keaneekaragaman hayati cakupan materinya sangat luas, abstrak dan bersifat konkret, untuk memahami konsep tersebut diperlukan penalaran yang tinggi atau kemampuan berpikir kreatif (*creative*

thinking) yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan berpikir kreatif akan membuat siswa peka terhadap suatu masalah yang diterima oleh logika dan pengetahuan yang diperoleh serta dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai macam solusi atau ide/gagasan. Kemampuan berpikir kreatif perlu ditingkatkan guna mencapai pembelajaran yang ada pada konsep keanekaragaman hayati, penerapan model *creative problem solving* (CPS) menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep tersebut.

Penerapan model *creative problem solving* (CPS) dalam proses pembelajaran akan membuat siswa aktif belajar, memotivasi belajar dengan penuh rasa ingin tahu, dan menjadikan anak kreatif dalam memecahkan atau mencari solusi dalam penyelesaian masalah dengan cara terstruktur sehingga siswa lebih memahami konsep serta mampu mengkomunikasikan pemikirannya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif maupun model *creative problem solving* telah banyak dilakukan, penelitian terdahulu sangatlah penting dan di perlukan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

Tabel 2.2 HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
Tutwuri Handayani, Edy Surya	Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al Hidayah Medan	2017	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran dengan menerapkan model <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika khususnya materi persegi dan persegi panjang.

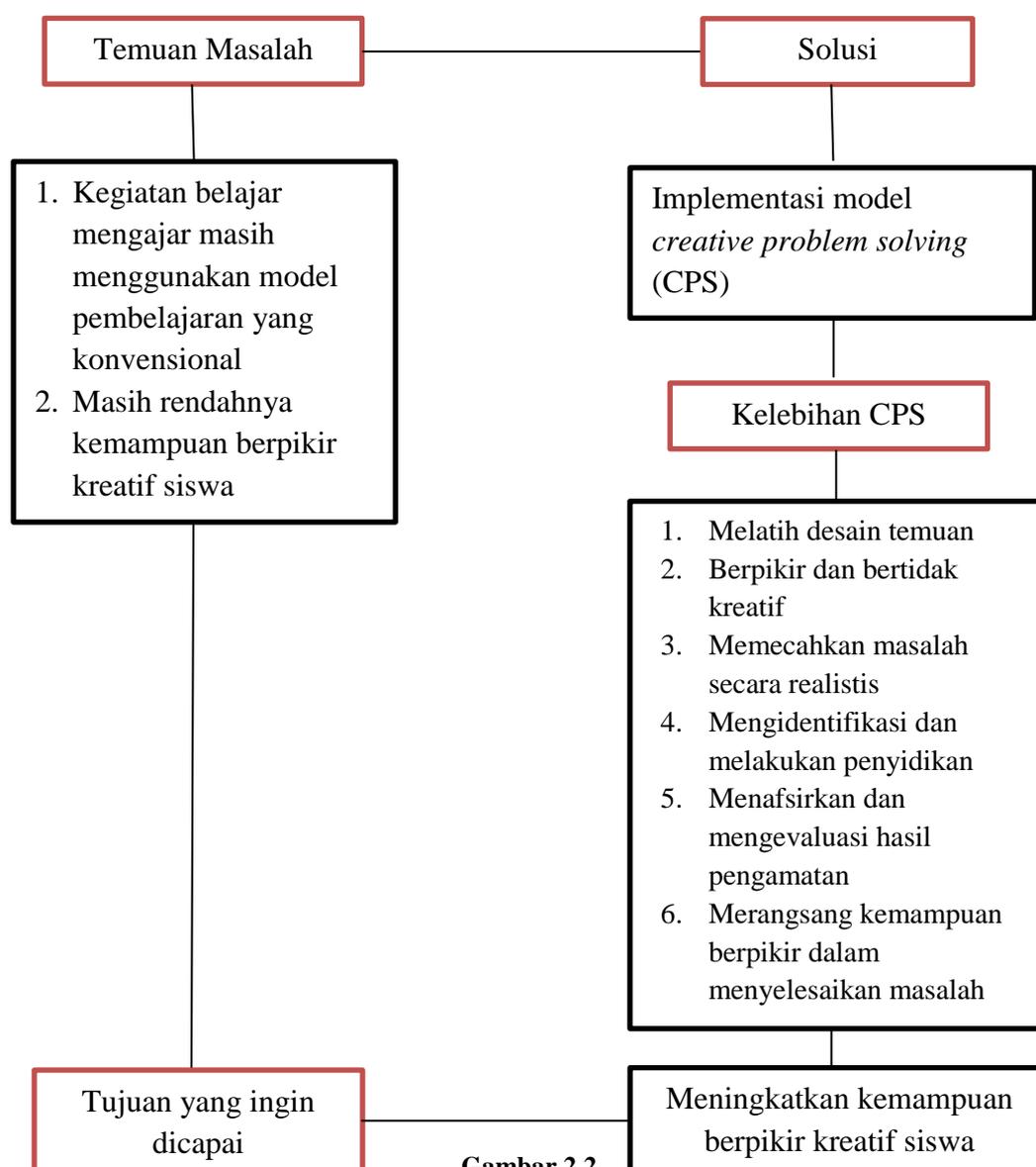
Lanjutan Tabel 2.2 HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
Shella Malisa, Iriani Bakti, dan Rilia Iriani	Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	2018	Secara keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, sikap dan keterampilan siswa dalam setiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran CPS. Hala tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang terjadi baik pada ranah pengetahuan maupun kemampuan berpikir kreatif.
Restika Maulidina Hartantia, Elfi Susanti Van Hayus, dan Agung Nugroho Catur Saputro	Penerapan Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI 1A ₂ SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013	2013	Model pembelajaran <i>creative problem solving</i> (CPS) dapat meningkatkan minat siswa SMA Negeri Colomadu pada materi pokok termokimia, yaitu berdasarkan lembar observasi meningkat dari 56,33% pada siklus I menjadi 72, 65% pada siklus II dan berdasarkan angket meningkat dari 58,4% pada siklus I menjadi 74% pada siklus II. Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Lanjutan Tabel 2.2 HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
Theodora Tri Tarasari	Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui <i>Creative Problem Solving</i> Pada Materi Sistem Imun Kelas XI SMA	2018	Hasil penelitian ini secara signifikan positif menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan <i>Creative Problem Solving</i>

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2
Bagan Kerangka Pemikiran

Narasi kerangka pemikiran:

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Pembelajaran yang baik tentu perlu dukungan untuk mencapai indikator belajar tersebut salah diantaranya dengan dukungan penerapan model, metode, media, strategi pembelajaran. Model pembelajaran yang berbasis masalah salah satunya akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Oleh karena itu perlu adanya penerapan model yang dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Angkasa Kota Bandung pada tanggal 5 Maret 2019 di informasikan melalui wawancara guru biologi bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari hasil belajar siswa selama pembelajaran, kemungkinan hal tersebut terjadi di karenakan model dan metode yang digunakan ketika pembelajaran masih konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah saja.

Maka dari itu perlu diterapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa yaitu dengan menggunakan model *creative problem solving* (CPS) dalam pembelajaran. 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 kreatif siswa. Data hasil pembelajaran dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*, *pretest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah itu ketika pembelajaran berlangsung akan terapkannya model *creative problem solving* (CPS) dan terakhir akan diberikan soal *posttest* dan angket untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model CPS serta untuk mengetahui berhasil tidaknya model CPS dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis yang di kembangkan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Asumsi

Dalam penelitian penerapan model pembelajaran berorientasi masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) terdapat beberapa asumsi, yaitu:

Pembelajaran dengan menerapkan model *creative problem solving* (CPS) dapat memenuhi kebutuhan siswa baik aktif dalam belajar, bekerjasama dengan kelompok, berkomunikasi, meningkatkan kesadaran dan kontrol terhadap proses berpikir mereka sendiri serta terkembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Baer (Triyono, dkk, 2017) dalam (Yuliyati & Lestari, 2019) menyebutkan bahwa *creative prolem solving* merupakan salah satu model yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dalam penelitiannya Yuliyati & Lestari (2019, hlm. 35) menyatakan hasil kesimpulan dari sebuah kelebihan model CPS bahwa pembelajaran *creative problem solving* (CPS) yaitu siswa siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa mencari tahu sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dijumpai, melatih siswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan permasalahan, kegiatan pembelajaran di kelas lebih menarik karena siswa sering saling berinteraksi satu sama lain dalam setiap langkah pemecahan masalah selalu didiskusikan dengan kelompok dan siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya kedalam situasi yang nyata.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi yang telah di kemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *creative problem solving* (CPS)”.