

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Selama di sekolah siswa perlu dibekali kemampuan untuk memperoleh, memilih, dan mengelola informasi supaya dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti. Untuk memperoleh kemampuan itu, siswa harus memiliki keterampilan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerjasama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran biologi.

Pada kenyataannya, di sekolah-sekolah khususnya guru-guru biologi SMA kurang memperhatikan peningkatan kemampuan-kemampuan tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2000: 15) bahwa “Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (intelegensi) daripada pengembangan kemampuan kreatif, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup”. Pembelajaran yang kurang memperhatikan kemampuan-kemampuan yang telah disebutkan bertentangan dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus dibagi menjadi beberapa kelompok mata pelajaran, salah satunya adalah cakupan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan

teknologi yang dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. Senada dengan yang diamanatkan oleh Peraturan Pemerintah Undang Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan, bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kemampuan kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, maka perlu disusun suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dapat meliputi strategi pendekatan, metode, atau model pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah *Quantum Learning*. De Porter dan Hernacki (2000: 14) menyatakan bahwa “*Quantum Learning* adalah seperangkat metode atau falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah, cocok untuk semua tipe orang dan segala usia”. *Quantum Learning* ini berakar pada *suggestology* yang menggunakan beberapa teknik yang dapat memberikan sugesti positif, seperti mendudukan siswa secara nyaman, memasang latar musik, meningkatkan partisipasi individu, dan menyediakan guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Pembelajaran sistem saraf dipilih dalam penelitian ini didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang mengharuskan siswa tidak hanya mampu menjelaskan struktur dan fungsi organ tubuh tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kreatif agar dapat mengaplikasikannya dalam salingtemas.

Subkonsep “Pengaruh Obat-obatan dan Narkoba terhadap Sistem Saraf” yang termasuk pada pembelajaran sistem saraf dipilih dalam penelitian ini didasarkan juga pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 tentang prinsip pengembangan kurikulum yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Dikemukakan bahwa:

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi Warga Negara yang bertanggung jawab.

Selain itu, subkonsep ini adalah salah satu konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat lebih waspada dengan kondisi lingkungannya. Subkonsep ini juga diminati oleh siswa karena dalam subkonsep ini memuat bahaya dan penyakit yang dapat ditimbulkan oleh penyalahgunaan obat-obatan dan narkoba. Dengan demikian dapat memudahkan siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya secara lancar dalam bentuk *mind map*.

Penelitian relevan tentang kemampuan berpikir kreatif yang diungkap melalui *mind map* telah dilakukan sebelumnya oleh Rahayu (2007). Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa siswa laki-laki dan siswa perempuan secara umum memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sama dalam membuat *mind map*. Dalam penelitian tersebut kemampuan berpikir kreatif melalui *mind map* didasarkan pada gender, sedangkan dalam pembelajarannya tidak terdapat suatu metode khusus yang dapat menimbulkan kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi hanya digunakan metode penugasan. Penelitian-penelitian tentang berpikir kreatif

dengan pendekatan, model atau metode pembelajaran memang telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Yudianto (2003) dan Mulyana (2005). Dari hasil penelitian Yudianto bahwa pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika jenis elaborasi siswa Sekolah Dasar dari kategori rendah sampai kategori sedang. Hasil penelitian Mulyana menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan induktif-deduktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Siswa SMA jurusan IPA.

Penelitian lain tentang kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan pembelajaran biologi telah dilakukan oleh Melinda (2008) dan Widyastuti (2005). Terdapat juga penelitian yang melihat kemampuan berpikir kreatif dengan penggunaan assesmen yang dilakukan oleh Choirunnisa (2008). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Melinda bahwa penerapan pendekatan *Contekstual Teaching Learning* (CTL) dan Sains Teknologi Masyarakat (STM) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa relatif sama. Hasil penelitian Widyastuti menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran analogi rata-rata rendah dibandingkan dengan konvensional. Sedangkan dari hasil penelitian Choirunnisa, menunjukkan bahwa show portofolio dapat digunakan untuk mengungkap kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep lingkungan. Namun belum ada penelitian tentang berpikir kreatif siswa dengan *Quantum Learning* yang dijaring melalui *mind map*. Berdasarkan hal tersebut maka akan dilakukan penelitian tentang “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Pembelajaran Sistem Saraf Dengan *Quantum Learning*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimanakah profil kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning*?”. Untuk mendapatkan gambaran masalah penelitian di atas, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir lancar (*fluency*) siswa setelah pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir luwes (*fleksibility*) siswa setelah pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning*?
3. Bagaimana kemampuan berpikir asli (*originality*) siswa setelah pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning*?
4. Bagaimana kemampuan berpikir merinci (*elaboration*) siswa setelah pembelajaran sistem saraf dengan *Quantum Learning*?
5. Bagaimana kemampuan penguasaan konsep siswa pada subkonsep pengaruh obat-obatan dan narkoba terhadap sistem saraf?
6. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan *Quantum Learning*?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tersebut tidak terlalu luas dan lebih mudah dipecahkan, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), berpikir merinci (*elaboration*). Dari indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur, tidak semua aspek kemampuan berpikir kreatif digunakan dalam penelitian ini. Aspek kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Komponen Indikator Berpikir Kreatif yang Diteliti

Berpikir Kreatif	Perilaku Siswa Yang Diteliti
Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
	Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya (memiliki keterkaitan antara gagasan satu dengan gagasan berikutnya)
	Lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari anak-anak lain.
Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda.
Berpikir Asli (<i>originality</i>)	Memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain
	Berusaha memikirkan cara-cara yang baru
Berpikir Merinci (<i>elaboration</i>)	Mengembangkan atau memperkaya gagasan
	Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.
	Menambahkan detail-detail, garis-garis dan warna-warna terhadap gambarnya sendiri.

2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang dijarang melalui *mind map* dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Konsep yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah subkonsep Pengaruh Obat-obatan dan Narkoba terhadap Sistem Saraf.
4. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Quantum Learning*.
5. Sekolah yang dipilih merupakan sekolah yang sudah terbiasa menggunakan pembelajaran dengan *Quantum Learning* yaitu SMA Plus Muthahhari Bandung. Guru yang mengajarkannya merupakan guru yang terlatih dengan baik dalam pengajaran sugestif dan mengetahui NLP pada pembelajaran dengan *Quantum Learning*.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA, meliputi berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*fleksibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*) pada subkonsep "Pengaruh Obat-obatan dan Narkoba terhadap Sistem Saraf" dengan *Quantum Learning* serta kaitannya dengan penguasaan konsep siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan alternatif kepada guru untuk menerapkan *Quantum Learning* dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri siswa selain kemampuan berpikir kreatif.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memberi informasi tentang kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga siswa dapat mencari alternatif cara untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran, sehingga pihak sekolah dapat menciptakan suasana kondusif bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan apabila ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan berpikir kreatif, *Quantum Learning*, dan *mind map*.