

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki julukan “*Mega Biodiversity countries*” karena Indonesia merupakan salah satu Negara dengan keanekaragaman hayati terbesar di dunia. Salah satu keanekaragaman hayati yang dimiliki Indonesia adalah tumbuhan obat. Banyaknya tumbuhan obat di Indonesia merupakan salah satu keunggulan karena masyarakat dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan tumbuhan untuk keperluan sehari-hari, baik sebagai obat atau sebagai bahan pangan dan kegunaan lainnya disebut dengan istilah etnobotani.

Tumbuhan obat hingga saat ini masih dimanfaatkan di beberapa daerah di Indonesia sebagai obat alami. Tumbuhan obat alami ini banyak digunakan di desa-desa. Selain itu, tidak semua obat kimia berasal dari bahan sintetis namun juga banyak yang berasal dari tumbuhan. Pengetahuan tentang tumbuhan obat dan keberadaan tumbuhan obat harus terus dilestarikan agar keberadaan tumbuhan obat di masyarakat tetap terjaga dan tidak punah. Etnobotani telah didefinisikan sebagai disiplin yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan tanaman Jones, 1941 dalam (Hamilton, Shengji, Kessy, Khan, Witte, & Shinwari, 2003)

Dalam kurikulum 2013 dalam materi keanekaragaman hayati terdapat K.D tentang pelestarian jenis-jenis tumbuhan. Saat ini belum ada materi khusus yang membahas pelestarian tumbuhan obat di sekolah, hal ini seperti yang disampaikan oleh penelitian Zein (2005) dalam Mulyani (2018) bahwa belum adanya pengenalan tumbuhan obat di sekolah menjadi salah satu faktor menurunnya pengetahuan kearifan lokal tentang pemanfaatan dan pelestarian tumbuhan obat. Meskipun siswa yang tinggal di desa lebih memiliki akses untuk mempelajari secara langsung keanekaragaman dan pemanfaatan tumbuhan obat, tidak menutup kemungkinan bahwa pengetahuan kearifan lokal tetap terjaga jika cara pelestarian dari kearifan lokal tidak dijarkan di sekolah (Mulyani, 2018).

Salah satu cara agar tumbuhan obat tetap terjaga adalah dengan mengajarkannya di sekolah. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *creative problem solving*. Pembelajaran abad 21 mensyaratkan agar siswa memiliki keterampilan yang disebut 4C yaitu *critical thinking and problem solving*, *creativity* (kreativitas), *communication skill*, dan *ability to work collaboratively* (Center for Curriculum Redesign, 2015). Model *creative problem solving* (CPS) adalah variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisir ide-ide kreatif, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara menarik dan menghasilkan motivasi dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuan mereka. Dalam hal ini, keterampilan dasar yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran CPS adalah kemampuan untuk (1) menentukan urutan langkah-langkah pemecahan masalah; (2) menemukan kemungkinan strategi pemecahan masalah; (3) mengevaluasi secara kritis; (4) memilih opsi solusi optimal; (5) mengembangkan rencana untuk menerapkan strategi pemecahan masalah; dan (6) siswa dapat mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang atau situasi (Kristanti, Ainy, & Shoffa, 2018).

Kemampuan mengambil keputusan atau *decision making* merupakan kemampuan yang harus dimiliki di abad ke-21. Mincemoyer & Perkins (2003) mendefinisikan *Decision making* yaitu proses mengidentifikasi dan memilih pilihan di antara berbagai alternatif yang mungkin dan kemudian mengevaluasi konsekuensi dari pilihan itu, melibatkan tindakan membuat pilihan di antara berbagai alternatif. Terdapat lima indikator yang dalam melihat kemampuan *decision making* yaitu (1) mengidentifikasi masalah; (2) mengidentifikasi alternatif; (3) mengidentifikasi resiko dan konsekuensi; (4) memilih alternatif; dan (5) mengevaluasi (Mincemoyer & Perkins, 2003).

Model *creative problem solving* digunakan untuk mengetahui kemunculan *decision making* karena dalam model *creative problem solving* terdapat sintaks yang dapat memunculkan kemampuan *decision making*. Penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sehingga terjadi peningkatan kemampuan mengambil keputusan (Wulansari, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi model *creative problem solving* dapat memunculkan kemampuan *decision making* pada materi pelestarian tumbuhan obat?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah di atas dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemunculan *decision making* yang dimiliki siswa dalam materi pelestarian tumbuhan obat setelah implementasi model *creative problem solving*?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* untuk mengambil keputusan dalam materi pelestarian tumbuhan obat?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, maka ruang lingkup masalah dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada *decision making* mengenai pelestarian tumbuhan obat pada jenjang SMA.
2. Pembelajaran yang digunakan yaitu pada materi keanekaragaman hayati kelas X K.D 4.2 Menyajikan hasil identifikasi usulan upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia berdasarkan hasil analisis data ancaman kelestarian berbagai keanekaragaman hewan dan tumbuhan khas Indonesia yang dikomunikasikan dalam berbagai bentuk media informasi. Namun pembelajaran difokuskan pada materi tambahan yaitu materi mengenai pelestarian tumbuhan.
3. *Decision making* yang dimaksud dalam penelitian yaitu suatu penentuan pilihan atau tindakan yang dipikirkan secara tepat dan berdasarkan pada fakta.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis kemunculan kemampuan *decision making* pada materi pelestarian tumbuhan obat setelah penerapan model *creative problem solving*.

Berdasarkan tujuan umum tersebut dirumuskan tujuan khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana kemunculan *decision making* yang dimiliki siswa dalam materi pelestarian tumbuhan obat setelah implementasi model *creative problem solving*
2. Untuk mengaji bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* untuk mengambil keputusan dalam materi pelestarian tumbuhan obat

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa:
 - a. Memudahkan siswa membuat keputusan yang tepat dalam pelestarian tumbuhan obat
 - b. Mengajarkan siswa untuk berpikir kreatif melalui pembelajaran menggunakan model *creative problem solving*
 - c. Memudahkan siswa untuk memecahkan masalah menggunakan model *creative problem solving*
2. Bagi guru

Memberikan contoh pembelajaran dan gambaran mengenai penerapan model *creative problem solving* dalam pembelajaran tentang pelestarian tumbuhan obat dan memberikan contoh pembelajaran dalam *decision making* atau membuat keputusan.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Penulisan skripsi dibagi atas lima bab yaitu Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, Penemuan dan Pembahasan, dan Simpulan dan Saran. Bab *pertama* pendahuluan, menyajikan bahasan penelitian pengambilan keputusan mengenai pelestarian tumbuhan obat pada jejang SMA. Dengan membaca pendahuluan, diperoleh gambaran secara umum mengenai latar belakang

penelitian berupa pentingnya pengambilan keputusan dalam pembelajaran di kelas, manfaat yang dapat dari hasil penelitian, dan perumusan masalah yang dibahas secara eksplisit. Rumusan masalah penelitian dijadikan acuan pembahasan agar terfokus dan dibantu dengan adanya batasan masalah penelitian. Sehingga rumusan masalah penelitian dapat dibahas dengan arah yang jelas. Tujuan penelitian mengemukakan secara jelas garis-garis besar yang dicapai dan manfaat penelitian dapat memberikan masukan bagi pihak yang terkait seperti siswa dan guru.

Bab *kedua* tinjauan pustaka, menyajikan dasar teori yang digunakan dalam penyelesaian penelitian. Dasar teori yang digunakan dalam penelitian meliputi, pengambilan keputusan, *creative problem solving*, pelestarian tumbuhan obat, dan penelitian yang relevan.

Bab *ketiga* metode penelitian, menyajikan metode yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan analisis data berupa kualitatif.

Bab *keempat* hasil penelitian dan pembahasan, menyajikan hasil penelitian yang didapat berdasarkan metode yang digunakan. Hasil penelitian meliputi pengambilan keputusan siswa mengenai pelestarian tumbuhan obat. Untuk pembahasan penelitian yaitu menganalisis dan menghubungkan hasil penelitian dalam tinjauan pustaka.

Bab *kelima* simpulan dan saran, menyajikan jawaban berdasarkan masalah yang dikemukakan pada bab pertama dan saran diberikan untuk penelitian yang selanjutnya terkait dengan pengambilan keputusan siswa setelah pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving*.