

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Abad ke-21 sering disebut sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi. Pada masa ini, kehidupan manusia mengalami perubahan yang sangat pesat, terutama dalam perkembangan teknologi dan informasi di berbagai bidang. Kondisi tersebut menuntut masyarakat untuk siap menghadapi beragam tantangan dan perubahan agar mampu bersaing dalam skala global, khususnya di bidang pendidikan (Laksana, 2021). Pendidikan adalah sebuah proses mengembangkan kepribadian dan kemampuan yang bertujuan untuk membangun peradaban yang maju. Pendidikan abad 21 sangat menghendaki pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk kreatif, inovatif, berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan bertanggung jawab (Resti & Rendy, 2018).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Berpikir kreatif adalah kemampuan memanfaatkan data dan informasi yang tersedia untuk menentukan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan, dengan penekanan pada kuantitas, ketepatangunaan, serta keragaman jawaban yang dihasilkan (Zubaidah, 2016). Selain itu, keterampilan kreativitas juga mencakup kemampuan memandang suatu masalah atau tugas dengan cara baru serta menggunakan imajinasi untuk menghasilkan gagasan-gagasan inovatif. Pengembangan kemampuan kreatif peserta didik sangat penting karena dapat mendorong mereka untuk menciptakan ide, produk, maupun solusi yang bermanfaat melalui proses latihan, penerapan, dan umpan balik secara berkelanjutan (Pratiwi, 2024). Proses ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, terutama peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, serta refleksi yang terus-menerus (Puri, 2025).

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, peserta didik tidak cukup hanya menguasai pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dituntut

mampu berpikir terbuka, adaptif, dan kreatif dalam menghadapi berbagai perubahan. Kemampuan berpikir kreatif berperan penting dalam membantu peserta didik memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta mengembangkan gagasan baru yang relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, keterampilan ini menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah Branden Thornhill-Miller et al. (2023).

Keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah karena pembelajaran belum optimal, peserta didik kesulitan menghasilkan ide yang beragam mengembangkan gagasan secara mendalam dan masih bergantung pada contoh yang diberikan guru. kondisi ini menunjukkan bahwa perlunya upaya pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik agar kreativitas dapat dikembangkan maksimal. Dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas 8 di SMPN 1 Cipatujah menunjukkan bahwa sebanyak 70% berada dalam kategori kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah, sementara 30% lainnya berada pada kategori sedang. Dari data ini, kita dapat melihat gambaran yang jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dicapai oleh peserta didik dapat dikategorikan rendah. secara tidak langsung hasil ini mencerminkan sejauh mana peserta didik dapat mengembangkan ide ide kreatif dan solusi dalam menghadapi tantangan yang diberikan (Irman, 2025).

Utami Munandar mengatakan bahwa faktor penghambat dalam pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif di sekolah adalah guru yang terlalu dominan mengontrol pembelajaran, kebiasaan belajar dengan metode hapalan, keadaan mental siswa, juga kegiatan pembelajaran yang minim untuk menstimulasi dan menantang kompetensi siswa. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih cenderung monoton dan terlalu memaksakan untuk mengikuti cara berpikir gurunya, akibatnya siswa pasif saat proses pembelajaran dan siswa hanya meniru apa yang dikerjakan gurunya tanpa memahami maknanya. Menurut Wahyudin rendahnya kemampuan berpikir disebabkan karena proses pembelajaran di kelas yang belum optimal (Sari, 2022).

Proses belajar mengajar yang belum optimal ini perlu diperbaiki sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mewujudkan proses

belajar mengajar yang optimal dibutuhkan model pembelajaran yang tepat yang dapat mensupport pengembangan kemampuan siswa khususnya dalam berpikir kreatif. Karena penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi salah satu faktor penyebab belum berkembangnya keterampilan berpikir kreatif.

Upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta memberikan ruang eksplorasi ide diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal.

Meskipun kreativitas peserta didik dapat tumbuh dan berkembang melalui latihan, pada kenyataannya guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengarahkan peserta didik untuk menghafal, dan guru jarang mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Sedangkan menurut Utomo et al. (2014) proses pembelajaran yang dilakukan saat ini masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik kurang mampu berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Awalun Nisa (2020) yang menyebutkan bahwa penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik dikarenakan pendidik yang masih menerapkan metode ceramah, sehingga peserta didik menjadi kurang kreatif dalam pemecahan masalah. Berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memunculkan suatu ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang digunakan untuk melatih peserta didik untuk berpikir Tingkat tinggi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik lebih mudah menerima, memahami, dan menguasai materi pembelajaran Rasam et al. (2018). Oleh karena itu guru harus pintar menggunakan metode ataupun model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Dengan demikian, dari sekian banyak model dan metode pembelajaran yang ada, PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan

masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka untuk berpikir kreatif karena menggunakan masalah nyata dengan konteks yang terbuka serta pembelajaran yang inovatif dapat mengajak peserta didik untuk belajar aktif dalam memecahkan masalah (Novelni, 2021).

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam mendorong keterampilan berpikir kreatif peserta didik karena menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam penerapannya, PBL menuntut peserta didik untuk aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi informasi, serta mengembangkan berbagai alternatif solusi secara mandiri maupun kolaboratif.

Secara empiris, efektivitas PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Penelitian oleh Siti Zubaidah (2016) dalam Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas, karena peserta didik dilatih untuk menyelesaikan masalah secara terbuka dan kontekstual. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator berpikir kreatif setelah penerapan model PBL.

Selanjutnya, penelitian oleh Ari Widodo (2017) yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan model PBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Penelitian ini juga menemukan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengemukakan ide dan mampu menghasilkan solusi yang lebih variatif.

Penelitian lain oleh Dwi Rahayu (2020) dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan menunjukkan bahwa sekitar 72% peserta didik mengalami peningkatan dalam aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality* setelah diterapkannya model PBL. Hal ini menunjukkan bahwa PBL efektif dalam mengembangkan berbagai indikator keterampilan berpikir kreatif.

Selain itu, data observasi pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam penelitian oleh Nurhadi (2019), tingkat partisipasi

aktif peserta didik meningkat dari 45% pada pembelajaran konvensional menjadi 78% setelah penerapan PBL. Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam diskusi, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih mampu mengembangkan ide secara mandiri.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini disebabkan karena PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, berpikir secara terbuka, serta mengembangkan berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan.

PBL merupakan metode pembelajaran yang diberi berbagai situasi masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka bisa berdiskusi secara bersama-sama serta bertukar informasi untuk memecahkan masalah secara kreatif (Wardani, 2023). Selain dapat meningkatkan kemampuan akademik juga dapat menimbulkan keterampilan dan kreativitas peserta didik, sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan lebih proaktif (Hasanah, 2021). Model PBL juga berbarengan dengan pemecahan masalah mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif. Secara umum, PBL mempunyai lima langkah pembelajaran, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan karya serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik memerlukan sebuah alternatif untuk membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan komunikatif yang selaras dengan model pembelajaran PBL.

Kebaruan dari penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran PBL, tetapi terdapat media pembelajaran baru, yaitu *Mind Mapping*. Media dalam pembuatan *Mind Mapping* dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Dengan menggunakan *Mind Mapping*, peserta didik diharapkan dapat mengasah keterampilan berpikir kreatif melalui mengingat ide atau gagasan utama untuk dapat merangsang ingatan dengan mudah. Menyusun tulisan dengan teratur dan mengembangkan materi dengan gambar-gambar atau garis-garis berwarna

yang mereka sukai, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat membantu daya ingat serta mengembangkan materi pokok.

Model PBL akan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif apabila dipadukan dengan penggunaan media yang mampu membantu peserta didik mengorganisasi ide, salah satunya *mind mapping*. Dalam proses PBL, peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan yang menuntut mereka untuk mengeksplorasi berbagai gagasan dan solusi. Namun, tanpa adanya alat bantu yang tepat, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menyusun dan mengembangkan ide secara sistematis. Oleh karena itu, penggunaan *mind mapping* menjadi solusi yang relevan karena dapat membantu peserta didik memvisualisasikan hubungan antar gagasan secara terstruktur dan menyeluruh. Melalui peta pikiran, peserta didik dapat dengan mudah mengembangkan ide utama menjadi berbagai cabang pemikiran yang lebih rinci, sehingga proses berpikir menjadi lebih fleksibel dan terarah. Integrasi antara PBL dan *mind mapping* tidak hanya mendorong keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, tetapi juga memfasilitasi pengembangan indikator berpikir kreatif seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Dengan demikian, kombinasi kedua pendekatan ini dinilai mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 26 September 2025 melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X, diketahui bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran teks anekdot masih belum berkembang secara optimal, karena peserta didik masih menganggap Bahasa Indonesia sulit dan membosankan. Mereka masih diberikan metode ceramah dan membaca teks satu lembar penuh dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide kritik sosial yang beragam, orisinal, dan kontekstual. Ide yang dihasilkan relatif monoton, sering meniru contoh yang diberikan, serta kurang menunjukkan variasi sudut pandang. Selain itu, peserta didik juga belum mampu Menyusun sebuah teks secara runtut dan lengkap sesuai struktur dan kaidah kebahasaan yang berlaku.



Berdasarkan permasalahan di atas, maka upaya dalam membantu meningkatkan dan mengembangkan prestasi belajar peserta didik, maka seorang guru harus mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan kondisi belajar yang menyenangkan, peserta didik akan lebih mudah dalam menerima dan menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu guru harus pintar menggunakan metode ataupun model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Dengan demikian, dari sekian banyak model dan metode pembelajaran yang ada, PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif karena kegiatan pembelajaran model PBL lebih memfokuskan peserta didik untuk belajar aktif. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik memerlukan sebuah alternatif untuk membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan komunikatif yang selaras dengan model pembelajaran PBL.

Di sisi lain, pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif agar mampu mengekspresikan gagasan secara kritis dan komunikatif. Berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, namun penerapannya pada pembelajaran teks anekdot kelas X dengan dukungan media *Mind Mapping* masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan model PBL berbantuan *Mind Mapping* perlu dilakukan untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi pembelajaran di kelas dengan tuntutan pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Teks Anekdota (Penelitian Kuasi-Eksperimen pada siswa kelas X SMA)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu;

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi teks anekdot sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping*?
2. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi teks anekdot?
3. Bagaimana hasil peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* pada kelas eksperimen?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan sebagaimana rumusan masalah di atas dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi teks anekdot sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping*.
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi teks anekdot.
3. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Mind Mapping* pada kelas eksperimen.



## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian memberikan manfaat berupa gambaran penggunaan model pembelajaran yang baik dan cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA pada materi Teks Anekdote.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini bisa dipakai sebagai rujukan untuk peneliti lain yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, melalui penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Mind Mapping*.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan juga menambah referensi strategi pembelajaran untuk pendidik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *mind mapping*.

#### **c. Bagi Lembaga Sekolah**

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* bisa dijadikan sebagai referensi ketika menyusun perangkat pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan juga untuk memberikan solusi atas masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah.

## **E. Kerangka Berpikir**

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam memecahkan masalah secara sistematis untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau relatif berbeda, baik berupa gagasan maupun karya nyata (Yulianti, 2023). Kreativitas peserta didik mencakup dua aspek, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, serta aspek afektif yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, seperti rasa ingin tahu, sikap menghargai, dan kepercayaan diri (Wirahayu, 2024).

Namun, keterampilan berpikir kreatif peserta didik di pendidikan formal masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses berpikir kreatif, karena pembelajaran cenderung menekankan hafalan dan penggunaan metode ceramah, sehingga peserta didik jarang diarahkan untuk berpikir kreatif dan berpikir tingkat tinggi.

Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berkembang secara mandiri melalui proses penemuan dan pemecahan masalah kreatif. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Awalun (2020) yang menyatakan bahwa penerapan metode ceramah dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang kreatif dalam menyelesaikan masalah. Padahal, berpikir kreatif berperan penting dalam memunculkan ide atau gagasan sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Tunas Baru Ciparay dengan jumlah peserta didik 35 orang kelas XII yang diadopsi dari Runanidjannah (2020) berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Treffinger (2002), yakni; (1) Berpikir Lancar (*fluency*); (2) Luwes (*flexibility*); (3) *Originality*; (4) Merinci (*elaboration*), rata-rata persentase indikator keterampilan berpikir kreatif peserta didik adalah 34,77%, artinya keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di jenjang sekolah menengah atas perlu mendapatkan perhatian serius mengingat persentase yang masih rendah pada setiap indikatornya.

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh cara guru dalam proses pembelajaran kurang menggunakan metode pembelajaran yang interaktif yaitu cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik pasif dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, yang dapat menghambat berpikir kreatif peserta didik dalam mengemukakan ide atau pemikiran mereka (Aziz, R, 2022).

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Suasana belajar yang kondusif dapat membantu peserta didik lebih mudah menerima dan menguasai materi

pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode dan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berjalan secara optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini memfokuskan peserta didik pada pembelajaran aktif melalui kegiatan pemecahan masalah, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif. Selain itu, PBL dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui eksplorasi masalah yang autentik dan kompleks. Model ini menekankan pengembangan keterampilan berpikir kreatif, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi yang relevan dengan kehidupan nyata, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai konsep dan pengetahuan dalam proses pemecahan masalah.

Dengan mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah, *problem based learning* dapat membantu meningkatkan rasa ingin tahu, percaya diri, dan kemampuan berpikir divergen yang menjadi inti keterampilan berpikir kreatif. Melalui *problem based learning*, peserta didik diajak untuk menganalisis, memecahkan masalah dan merancang solusi kreatif secara berkolaboratif dengan teman kelompok. Akan tetapi, penerapan model *problem based learning* di kelas masih menemui kendala seperti sulitnya peserta didik menyusun informasi yang kompleks dan menyusun hasil penyelesaian masalah yang kompleks (Sekarini, 2020).

*Mind Map* atau peta pikiran merupakan salah satu alat bantu yang dapat mendukung penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL). Menurut Buzan (2009), peta pikiran adalah teknik mencatat yang inovatif, efisien, dan efektif karena bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam memetakan pokok-pokok pikiran. Penggunaan peta pikiran dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi serta membantu peserta didik memahami pembelajaran secara lebih menyeluruh. Selain itu, *mind mapping* membantu peserta didik menyusun informasi secara visual dan sistematis, sehingga ide-ide yang dihasilkan menjadi lebih jelas dan rapi. Penggunaan peta pikiran juga dapat mengarahkan proses berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam memahami permasalahan serta

menyusun solusi secara efektif. Seiring perkembangan teknologi digital, pembuatan mind map tidak hanya dilakukan secara manual menggunakan kertas dan alat tulis, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis digital.

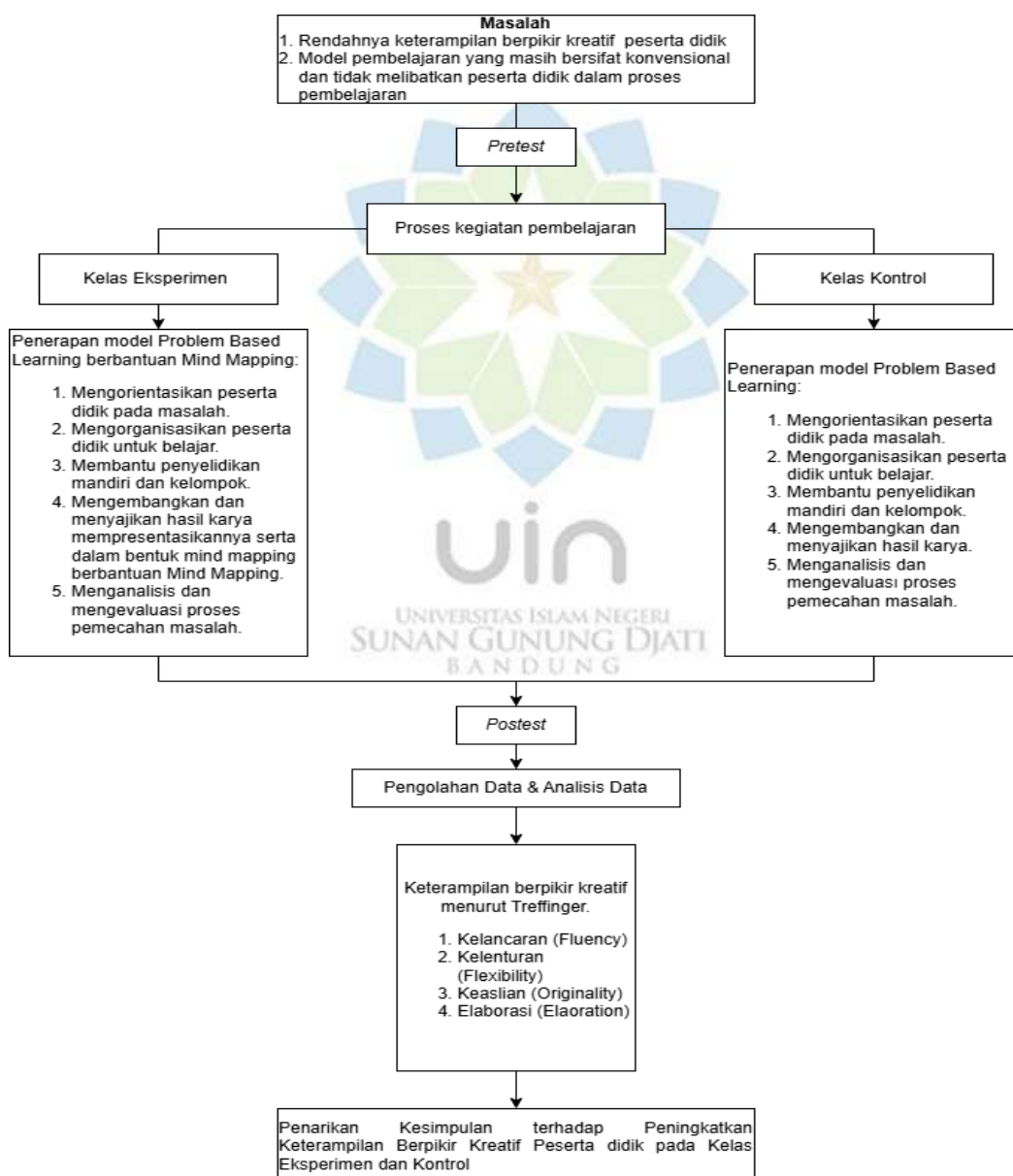
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pembelajaran teks anekdot dapat dilaksanakan dengan menerapkan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan mind mapping guna menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan tidak membosankan. Penggunaan *mind mapping* mendorong peserta didik lebih aktif mengekspresikan pengetahuan dan informasi yang dipelajari, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Teks anekdot merupakan salah satu jenis teks naratif yang mengandung unsur humor dan kritik terhadap fenomena sosial. Humor dalam teks anekdot tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menyampaikan pesan, sindiran, atau kritik secara tidak langsung. Teks anekdot umumnya didasarkan pada kejadian nyata, membahas topik tertentu secara spesifik, dan disajikan secara singkat tanpa uraian yang terlalu detail. Menurut Kosasih (2014), teks anekdot adalah teks cerita lucu yang mengandung sindiran terhadap kebiasaan, perilaku, atau peristiwa dalam kehidupan masyarakat, sedangkan Tarigan (2009) menyatakan bahwa anekdot merupakan cerita pendek yang menampilkan kejadian unik atau ganjil sehingga memberikan kesan mendalam bagi pembaca.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran teks anekdot menuntut keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun cerita, serta menyampaikan kritik sosial secara menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Teks Anekdot.” Model PBL berbantuan *mind mapping* diharapkan mampu membantu peserta didik mengolah permasalahan menjadi gagasan kreatif yang terstruktur, sebagaimana akan dijelaskan lebih lanjut dalam kerangka berpikir penelitian.

Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik sebelum perlakuan. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem-Based Learning* yang terdiri atas lima

langkah, yaitu: (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, (2) mengorganisasikan peserta didik dalam menentukan dan mengatur tugas belajar, (3) membimbing peserta didik mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan, dan mencari solusi, (4) membantu peserta didik merencanakan serta menyajikan hasil karya menggunakan mind mapping, dan (5) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil akhir dan peningkatan keterampilan berpikir kreatif.



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang diharapkan terjadi dalam penelitian. Hipotesis penelitian ini berdasarkan dengan pernyataan dan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang signifikan dengan menerapkan *mind mapping* pada materi Teks Anekdota.

H<sub>a</sub> = Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang signifikan dengan menerapkan *mind mapping* pada materi Teks Anekdota.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang mendukung penelitian yang akan dilakukan, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Armana (2020) menunjukkan bahwa metode Problem Based Learning yang diterapkan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Marga yang berjumlah 32 orang memperoleh hasil bahwa adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan metode Problem Based Learning dibandingkan dengan metode konvensional.
2. Penelitian (Purwanto, 2020) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Swasta Angkasa 1 Lanud Soewondo Medan T.P 2018/2019. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* dan X MIA 2 sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dan desain yang digunakan adalah *pretest – posttest* yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* pada materi pokok Impuls, Momentum dan Tumbukan di SMA Swasta Angkasa 1 Lanud Soewondo Medan Tahun Ajaran 2018/2019.



3. Penelitian (Koeswanti, 2021) dengan judul “Meta-Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mencari artikel yang sudah terpublikasi jurnal di Google Classroom dan Google Cendikia. Peneliti emnggunakan 17 artikel yang sesuai dengan permasalahan yang digunakan peneliti. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada penelitian terdahulu model *Problem Based Learning* pernah dilakukan untuk melakukan penelitian. Namun perbedaan di sini yaitu penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif belum pernah dilakukan, yang secara khusus difokuskan pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah penelitian yang belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya, terutamapada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks.

