

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia dituntut untuk mampu membekali siswa dengan penguasaan kemampuan dan keterampilan yang dapat mendukung bangsa dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21. Hal tersebut dilakukan Indonesia agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21 agar tetap dapat bersaing dengan negara-negara lain. Sehingga sekarang ini pendidikan di Indonesia diarahkan untuk berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*). Tujuan utama dari *high order thinking* ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada *level* yang tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016). Dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, peserta didik diharapkan mampu menjadi manusia yang berkualitas, yaitu mampu bertahan dan berkembang menghadapi tantangan global saat ini. (Ariandari, 2015)

Sejalan dengan hal tersebut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2010), mengungkapkan berdasarkan “21st Century Partnership Learning Framework” bahwa terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia pada abad 21 yaitu : (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skills*), (2) kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (*communication and collaboration skills*), (3) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skills*), (4) kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (*communication and collaboration skills*), (5) kemampuan mencipta dan memperbaharui (*creativity and innovation skills*), (6) kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communications technology literacy*), (7) kemampuan belajar kontekstual

(*contextual learning skills*), dan (8) kemampuan informasi dan literasi media (*information and media literacy skills*). Semua kompetensi dan keahlian diatas dapat dicapai melalui pendidikan yang ditempuh oleh sumber daya manusia di Indonesia. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia haruslah berorientasi pada kompetensi dan keahlian yang harus dimiliki sumber daya manusia yang berkualitas di abad 21 ini.

Agar pendidikan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan kerja sama yang baik diantara berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama dalam hal kualitas pengajar. Karena keberhasilan pembelajaran di sekolah tidak lepas dari peran penting guru. Dalam pembelajaran di sekolah seorang guru tidak hanya berperan sebagai pengajar. Djamarah (dalam Fatimaningrum, 2011) merumuskan bahwa ada 13 (tiga belas) peran penting guru dalam pembelajaran yaitu sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator.

Pada abad 21 ini, guru dituntut harus menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi siswanya disekolah. Sehingga, sebelum melakukan pembelajaran guru-guru menyusun rancangan-rancangan pembelajaran yang nantinya akan dijadikan panduan mereka ketika mengajar dikelas. Namun, tidak semua guru di Indonesia mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Karena pada kenyataannya, guru di sekolah lebih sering menggunakan metode ceramah yang sebenarnya tidak dapat digunakan dalam semua mata pelajaran tertentu. Penggunaan metode ceramah juga tidak dibantu dengan media pembelajaran apapun sehingga materi yang disampaikan dapat dikatakan kurang maksimal dirasakan oleh para siswa. Aktivitas belajar yang rendah dapat menghambat proses perubahan perilaku siswa, sedangkan aktivitas belajar yang tinggi dapat membantu proses pencapaian perubahan perilaku siswa. (Arikunto & Yuliana, 2012)

Media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting bagi pembelajaran. Adapun fungsinya adalah untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010). Selain itu, fungsi media juga bukan hanya sekedar membantu proses belajar mengajar saja tetapi dapat juga untuk mengganti kehadiran guru di depan kelas. Kemp dan Dayton (dalam Sanjaya, 2010), terdapat kontribusi dari media pembelajaran yang sangat penting untuk proses pembelajaran diantaranya yaitu : 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik, 2) pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik, 3) pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 5) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun apabila diperlukan, 6) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan 7) peran guru berubah ke arah yang positif, karena beban guru untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang dapat berkurang sehingga peran guru lebih menjadi fasilitator. Media dan alat peraga digunakan dengan harapan agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa terutama pada mata pelajaran yang memiliki kesulitan tersendiri seperti mata pelajaran IPA.

Pembelajaran IPA terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran IPA yang menghubungkan atau menyatupadukan berbagai bidang kajian IPA menjadi satu kesatuan bahasan. “IPA pada hakikatnya terdiri dari IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah” (Bundu, 2006, hlm. 11). Pembelajaran IPA terpadu juga harus mencakup dimensi sikap, proses, produk, aplikasi, dan kreativitas. Peserta didik diharapkan mempunyai pengetahuan IPA yang utuh (holistik) untuk menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari secara kontekstual melalui pembelajaran IPA terpadu (Depdiknas, 2011).

Dalam pembelajaran IPA, keterampilan berpikir kreatif sangat diperlukan. Karena kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seseorang yang dapat memecahkan suatu masalah secara kreatif. Munandar (2004, hlm. 19) menyatakan bahwa “kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, dan masalah kemanusiaan”.

Dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta. Dimana proses mencipta pada pendekatan saintifik tersebut merupakan bagian daripada kemampuan berpikir kreatif. Dalam proses penilaiannya, yang diukur dalam kurikulum 2013 adalah tingkat berpikir siswa mulai dari rendah sampai tinggi, sedangkan dalam proses pembelajarannya salah satunya yaitu menekankan kepada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran IPA secara terpadu pada kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik (Anjarsari, 2013). Sehingga dalam pengelolaan pembelajaran IPA di sekolah, guru harus dapat memberikan pengetahuan peserta didik mengenai konsep yang terkandung dalam materi IPA tersebut. Selain konsep, hendaknya guru dapat menanamkan sikap ilmiah melalui model-model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajarannya. Jadi pelajaran IPA tidak hanya bermanfaat dari segi materinya namun bermanfaat juga terhadap penanaman nilai-nilai yang terkandung ketika proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil survei TIMMS (*Trend in International Mathematics and Sciences Study*) terbaru tahun 2015 mencatat data pencapaian siswa Indonesia dalam mata pelajaran Sains pada siswa kelas IV SD Indonesia berada di peringkat ke 45 dari 48 negara dengan skor 397 dari skor rata-rata internasional 500 (Rahmawati, 2015, tanpa hlm). Hasil survei ini juga di dukung dengan hasil survei PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2015 dalam

penguasaan remaja berusia 15 tahun terhadap kemampuan sains, membaca, dan matematika berada di peringkat 62, 61, dan 63 dari 69 negara yang dievaluasi (Iswandi, 2016).

Selanjutnya berdasarkan hasil survei TIMSS (*Trend in International Mathematics and Sciences Study*) tahun 2011, skor sains siswa Indonesia berada di bawah rata-rata skor sains siswa Internasional. Untuk kompetensi penalaran pada ranking ke-36 dari 48 negara. Hanya 17% dari siswa Indonesia yang memenuhi kompetensi penalaran. Kurangnya kemampuan penalaran dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa, karena kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian dari penalaran (Sasmita, dkk, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap salah satu guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Rancabungur, pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah memang belum berorientasi kepada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti keterampilan berpikir kreatif. Pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa lebih kepada aspek kognitif seperti pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3). Sehingga, keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah belum dapat digali secara optimal.

Selanjutnya, Mullis (dalam Ardiansyah, dkk, tanpa tahun) menyatakan bahwa berdasarkan hasil survei TIMMS (*Trend in International Mathematics and Sciences Study*) 2011 tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hanya 2% siswa Indonesia mampu mengerjakan soal kategori *high* dan *advance*. Performa *high* dan *advance* merupakan kemampuan berpikir yang menempatkan diri pada jenjang kognitif C6 pada Taksonomi Bloom yang tidak lain adalah *create* atau kemampuan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dilatih menggunakan media pembelajaran yaitu media Kotak Kartu Misterius (Kokami). Media kokami sendiri merupakan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. Menurut Sabandar (2008), berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu

kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin harus.

Penerapan Media Kokami dipelopori oleh Abdul Kadir yang merupakan guru SLTP Negeri 15 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Hal tersebut mengantarkan Abdul Kadir meraih juara II Lomba Kreativitas Guru Tingkat SLTP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop dan amplop yang berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa (Rusiana, 2014, hlm. 186). Media berbasis permainan ini dapat menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan Media Kokami yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pemahaman siswa, keterampilan berbahasa, kemampuan berpikir kritis maupun meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dalam berbagai bidang studi di sekolah.

Berdasarkan penelitian-penelitian mengenai media kokami yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul Pengaruh Penggunaan Media Grafis Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP dengan harapan media grafis kokami dapat lebih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat di rumuskan masalah umum sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP ?”

Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, secara lebih spesifik di rumuskan masalah khusus yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan pada aspek keterampilan kefasihan (*fluency*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan pada aspek keterampilan fleksibilitas (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan pada aspek keterampilan kebaruan (*novelty*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP.

Adapun secara lebih spesifik tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis signifikansi perbedaan keterampilan berpikir kreatif pada aspek keterampilan kefasihan (*fluency*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis signifikansi perbedaan keterampilan berpikir kreatif pada aspek keterampilan fleksibilitas (*flexibility*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP.

3. Mendeskripsikan dan menganalisis signifikansi perbedaan keterampilan berpikir kreatif pada aspek keterampilan kebaruan (*novelty*) antara siswa yang menggunakan media Kokami dengan siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA di SMP.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, secara lebih spesifiknya akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengajar mata pelajaran IPA oleh guru ataupun pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Pendidik

Dapat menjadi referensi bagi pendidik di sekolah dalam mengajar sehingga pembelajaran tidak monoton.

- b. Bagi Peserta Didik

Dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif di kelas.

- c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengenai media pembelajaran.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media Kokami.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan yang menjadi pedoman dalam penyusunan skripsi agar lebih sistematis dan terarah. penyusunan sistematika dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Grafis Kokami (Kotak Kartu Misterius) Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa mengacu kepada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2017 yang dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Merupakan bab pengenalan mengenai latar belakang mengapa penelitian dilakukan dan penjelasan mengenai hal-hal yang mendasari dilakukannya penelitian, selain itu juga bab ini berisikan penjelasan mengenai tujuan penelitian yang akan dilakukan, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Merupakan bab yang berisikan mengenai teori-teori yang mendukung variabel-variabel penelitian yang dilakukan. Selain berisikan teori-teori pendukung penelitian, dalam bab ini juga diuraikan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian

Merupakan bab yang berisikan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian skripsi diantaranya ada desain penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, sampel penelitian, populasi, instrumen penelitian, analisis data penelitian, serta prosedur penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Merupakan bab yang membahas mengenai data-data hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian yang kemudian dianalisis dengan teknik analisis data yang sudah ditentukan sebelumnya untuk kemudian dijabarkan secara rinci di dalam pembahasan.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Merupakan bab yang membahas mengenai simpulan hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi terhadap analisis hasil penelitian untuk pihak-pihak yang terlibat di dalam penelitian agar hasil penelitian dapat bermanfaat.