

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi inilah yang menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam proses belajar mengajar yang dimaksud tidak sekedar hubungan komunikasi antara guru dan siswa, tetapi merupakan proses interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menanamkan sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar (Rustaman *et al.*, 2003). Namun pada kenyataannya, hingga saat ini strategi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi.

Dalam proses belajar mengajar, kemampuan berpikir jarang dilatih terutama kemampuan dalam berpikir kreatif. Hal ini tidak sejalan dengan UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003, tujuan pendidikan nasional itu adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut yang salah satunya yaitu kemampuan berfikir kreatif peserta didik, maka dari itu perlu adanya penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

Kreativitas belajar siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Khudori *et al.*, 2012). Kurangnya kreativitas dalam belajar akan mengakibatkan siswa tidak mampu mengembangkan pengetahuan yang didapat saat pembelajaran dan tidak berani mengungkapkan ide-ide atau gagasannya. Munandar (2001) berpendapat bahwa pengajaran di sekolah pada umumnya hanya melatih proses berpikir konvergen,

terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis. Sehingga siswa akan terbiasa dengan berpikir konvergen dan bila dihadapkan pada suatu masalah siswa akan mengalami kesulitan memecahkan masalah secara kreatif. McGregor (2007) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah salah satu jenis berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa mampu mengembangkan ide atau gagasannya dengan caranya sendiri sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif.

Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung kepada proses belajar yang dialami siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien maka diperlukan metode dan media yang tepat dan sesuai. Menurut Hamalik (2001) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting agar terciptanya hasil belajar yang optimal.

Biologi banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan fenomena yang memerlukan observasi, sehingga siswa harus melihat apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, para siswa menyatakan bahwa dalam pembelajaran Biologi, jika guru menggunakan media visual, baik pengajaran maupun pembelajaran Biologi dapat menjadi lebih efektif. Sedangkan masih banyak pembelajaran di lapangan disampaikan secara konvensional yang tidak banyak menggunakan media visual. Sehingga pengalaman belajar dan hasil belajar yang didapat siswa kurang maksimal.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan pembelajaran sistem ekskresi dengan metode konvensional menunjukkan hasil belajar yang rendah (Sari, 2014). Sistem ekskresi merupakan salah satu materi pelajaran biologi yang bersifat abstrak sehingga siswa kesulitan dalam mempelajarinya. Berdasarkan hasil penelitian Cimer (2012) tentang

kesulitan dan cara meningkatkan keefektifan pembelajaran Biologi (dalam pandangan siswa), mayoritas siswa menyarankan untuk menggunakan media visual.

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi, salah satu alternatifnya adalah dengan pendayagunaan media pembelajaran. Pada masa kini pendidikan tidak terlepas dari teknologi. Teknologi dapat digunakan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan terutama dalam pembuatan media pembelajaran. Arini & Firdaus (2015) mengklaim bahwa melalui Internet siswa dapat mengakses informasi dengan mudah dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran website diharapkan agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang maksimal melalui proses pembelajaran yang terstruktur yang bisa diakses kapan dan dimana saja, serta yang paling penting adalah tetap terkontrol oleh guru.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2003), agar suatu materi tersebut menarik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri, maka materi dikembangkan menggunakan teknologi informasi komunikasi dengan menempatkannya pada media berbasis web yang terkoneksi dengan internet yang mana manfaat media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dalam memperhatikan. Dengan media web siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Selain itu, dalam pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang memberikan kebahagiaan dan kesenangan. Untuk mencapai kesenangan dalam belajar, maka dibutuhkan media yang membantu menciptakan suasana tersebut (Pritamoko & Saptorini, 2012). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa adalah permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai

(2011) yang menegaskan bahwa media visual yang berupa media permainan dapat menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat.

Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah monopoli. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Hasil penelitian Susanto, *et al* (2012) menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media pembelajaran monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran berpusat pada siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Bersumber Website Biologi dan Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di SMA*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “Bagaimana penggunaan media pembelajaran bersumber *website* biologi dan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada materi sistem ekskresi?”

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA?

2. Bagaimanakah perbandingan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam materi sistem ekskresi SMA?
4. Bagaimanakah peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam materi sistem ekskresi SMA?

#### **D. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, peneliti membatasi lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sistem ekskresi yang meliputi sistem ekskresi dan gangguan sistem ekskresi pada manusia.
2. Kemampuan berpikir kreatif yang diukur pada penelitian ini diambil berdasarkan (Munandar, 2009) meliputi empat indikator yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*) dan berpikir merinci (*elaboration*).
3. Penguasaan Konsep yang diukur pada penelitian ini yaitu pada aspek kognitif (jenjang C1, C2, C3 dan C4 berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi).
4. Web yang digunakan adalah web yang dibuat oleh peneliti dengan alamat link [www.smartbio.gnomio.com](http://www.smartbio.gnomio.com) yang di dalamnya berisi gambar, foto, video dan tulisan yang berkaitan dengan materi sistem ekskresi, sistem pernapasan, sistem koordinasi, invertebrate dan vertebrata.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran bersumber *website* biologi dan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif dan

penguasaan konsep siswa pada materi sistem ekskresi di SMA. Selain itu ada beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA.
2. Mengetahui perbandingan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam pembelajaran materi sistem ekskresi SMA.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam materi sistem ekskresi SMA.
4. Mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan *website* biologi dan permainan monopoli dalam materi sistem ekskresi SMA.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dihasilkan peneliti yaitu *website* biologi dan permainan monopoli dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat bermakna dan membuat siswa mengerti atau paham akan materi sistem ekskresi ataupun materi Biologi yang lainnya yang diajarkan di bangku SMA sehingga kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa dapat mengalami peningkatan.

#### **G. Hipotesis**

H<sub>0</sub> :Tidak terdapat perbedaan penggunaan *website* biologi dan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi sistem ekskresi SMA.

H<sub>1</sub> :Terdapat perbedaan penggunaan *website* biologi dan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi sistem ekskresi SMA

## H. Struktur Organisasi Skripsi

Karya tulis ilmiah ini memiliki struktur atau sistematika yang sesuai dengan aturan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2016.

Karya tulis ilmiah ini terdiri atas :

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan/ pernyataan, kata pengantar, daftar isi, halaman tabel, daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. Bagian utama/ inti terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:
 

BAB I (Pendahuluan): (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) tujuan, (e) batasan masalah , (f) Manfaat, (g) asumsi , (h) hipotesis, dan (i) Struktur organisasi masalah.

Bab II (Kajian Pustaka): (a) media pembelajaran, (b) hasil belajar, (c) berpikir kreatif, dan (d) materi

BAB III (metode penelitian): (a) desain penelitian, (b) populasi dan sampel, (c) definisi operasional, (d) instrumen penelitian, (e) pengujian instrumen, (f) teknik pengumpulan data, (g) teknik analisis (h) prosedur penelitian dan (i) Alur penelitian.

BAB IV berisi tentang paparan hasil penelitian yang terdiri dari: (a) paparan data, (b) temuan penelitian, dan (c) pembahasan penelitian

BAB V sebagai bab akhir dan penutup yang memuat (a) kesimpulan dan (b) saran.
3. Bagian Akhir dari skripsi memuat tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.