

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 merupakan era peningkatan aspek-aspek kehidupan menjadi lebih baik dan berkualitas dibandingkan dengan era-era sebelumnya. Untuk menghadapi kehidupan di era ini, perlu adanya penyesuaian di berbagai bidang baik dalam bidang ekonomi, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi. Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global. Melalui sumber daya manusia masa depan, pendidikan akan memegang peranan kunci dalam membentuk dan membangun cara hidup setiap manusia (Suyono & Hariyanto, 2015). Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017) tiga konsep pendidikan yang diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam mengembangkan Kurikulum Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah dalam rangka mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045 agar memiliki *21st century skill, scientific approach, dan authentic learning*.

Kurikulum 2013 mengusung tema: menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif (berkarakter), melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara terintegrasi (Mulyasa, 2017). Berkenaan dengan itu, diperlukan usaha merubah pembelajaran yang hanya membuat siswa hanya mendengarkan dan menghafalkan saja, menjadi proses pembelajaran yang menantang untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya (Arisanti *et al.*, 2016).

Saat dalam proses pembelajaran, siswa dihadapkan dengan berbagai masalah dan tugas yang harus diselesaikan. Untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut, siswa sudah harus dapat berpikir kreatif, siswa dapat memberikan banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah, dapat mencari banyak alternatif jawaban yang berbeda, mampu melahirkan ungkapan atau jawaban yang baru

Denis Pancarani, 2020

STUDI LITERATUR TENTANG PENERAPAN PEMBELAJARAN FIELD TRIP PADA KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI EKOSISTEM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan tidak biasa, mampu membuat kombinasi yang tidak umum dan mampu memperkaya dan mengembangkan gagasan yang terjadi di lingkungan. Siswa sudah selayaknya diberikan kesempatan untuk dapat merasakan pengalaman belajar yang layak dan relevan, serta mengasah kreativitas mereka.

Namun pada kondisi pendidikan saat ini, terdapat tantangan yang dihadapi guru, seperti kurangnya kepercayaan diri, masalah dengan manajemen kelas dan motivasi siswa yang tidak memadai. Kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia juga masih dikatakan kurang maju dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa internasional (Happy & Widjajanti, 2014; Santoso, Ratu, & Yuniarta, 2014).

Untuk itu, dirasa perlu untuk melakukan kegiatan belajar di luar ruangan. Persiapan yang cermat menghasilkan pengajaran luar ruang yang positif (Markowitz, Laha, Perone, Pea, Bailenson, 2018). Hal ini didukung oleh observasi yang dilakukan oleh (Arisanti *et al.*, 2016) yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2013, guru dalam proses pembelajarannya masih dilakukan secara konvensional yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa mendengar, mencatat dan kemudian siswa menghafal.

Pemilihan metode yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan diminati oleh siswa, sehingga pesan dari pembelajaran dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Kenyataannya pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya. Pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa dapat mengalami perubahan dengan cara yang tepat, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan menerapkan model *field trip*.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan metode yang dapat memberikan peluang untuk berinteraksi dengan lingkungan langsung agar siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya, maka *field trip* dinilai menjadi metode yang dapat membantu untuk mencapai aspek tersebut. Ciri khas pembelajaran *field trip* adalah mengajak siswa untuk belajar di lingkungan luar sekolah agar dapat mendapatkan pengalaman belajar baru yang tidak didapatkan

di dalam kelas (Kim & Dopico, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Dohn (2013) menunjukkan bahwa kunjungan lapangan dapat memberikan pengalaman yang efektif serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, metode *field trip* juga mampu menumbuhkan sikap-sikap yang positif pada siswa terutama pada materi tentang lingkungan. Penelitian Whitesell (2016) juga menyebutkan bahwa *field trip* berpotensi untuk siswa belajar lebih banyak ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan observasi langsung, memiliki peluang untuk mengarahkan pembelajaran mereka sendiri, dan memiliki peluang untuk interaksi sosial. Dan pembelajaran *field trip* dapat memengaruhi keterampilan kognitif siswa (Whitesell, 2016).

Berdasarkan kemampuan yang akan diteliti, perubahan lingkungan menjadi materi yang sangat sesuai untuk penerapan metode pembelajaran *field trip* untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa. Dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan pemerintah, KD tentang ekosistem sesuai dengan kemampuan yang ingin dicapai, yaitu KD 3.10 Menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung di dalamnya dan KD 4.1 Mensimulasikan interaksi antar komponen dalam suatu ekosistem (Mendikbud, 2016).

Selain dari penelitian eksperimen mengenai pembelajaran *field trip* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa, diperlukan penelitian melalui tinjauan literatur untuk membuat ringkasan objektif dan menyeluruh analisis kritis dari penelitian yang tersedia dan literatur non-penelitian tentang topik yang sedang dipelajari (Hart, 1998). Namun pada saat ini, studi literatur mengenai *field trip* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa belum banyak dilakukan. Berdasarkan referensi yang sudah dipaparkan, maka diperlukan penelitian tentang hal tersebut, untuk melihat apakah terdapat pengaruhnya dari *field trip* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA dengan materi ekosistem.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana kajian literatur tentang pengaruh pembelajaran *field trip* pada keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem?”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Untuk lebih memperlurus rumusan masalah, maka dapat dijabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil studi literatur terkait pengaruh pembelajaran *field trip* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari metode *field trip* dilihat dari tinjauan literatur?
3. Bagaimana desain pembelajaran *field trip* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam materi biologi?

1.4 Batasan Masalah

Peneliti membuat ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji dengan batasan masalah sebagai berikut.

1. *Field trip* pada penelitian ini berupa pembelajaran di lapangan untuk mengamati, mengobservasi, melakukan penyelidikan, dan mendiskusikan mengenai ekosistem dan komponen di dalamnya.
2. Keterampilan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*).
3. Sumber literatur yang digunakan berjumlah 14 yang terdiri atas 11 sumber utama yang merupakan artikel atau hasil penelitian eksperimen dan 3 sumber sekunder yang merupakan artikel atau hasil penelitian non eksperimen.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengkaji pengaruh pembelajaran *field trip* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem.
2. Mengkaji kelebihan dan kekurangan metode *field trip* dilihat dari analisis literatur.
3. Merancang desain pembelajaran *field trip* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam materi biologi.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan dalam penelitian ini memberikan sumbangan dan manfaat dalam dunia pendidikan, antara lain:

1. Bagi pendidik: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran dan menjadi alternatif pembelajaran dengan menggunakan metode *field trip* dalam pembelajaran biologi, terutama pada materi ekosistem.
2. Bagi peneliti lain: Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lainnya yang lebih baik.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah yang diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini berisi tentang hasil tinjauan pustaka mengenai setiap variabel yang terlibat dalam penelitian ini teori-teori yang relevan mengenai setiap variabel yang terlibat dalam penelitian ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian dijelaskan definisi operasional, desain

Denis Pancarani, 2020

STUDI LITERATUR TENTANG PENERAPAN PEMBELAJARAN FIELD TRIP PADA KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI EKOSISTEM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian, serta alur penelitian yang dilaksanakan.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini dijelaskan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta dijelaskan pembahasan berdasarkan teori yang digunakan mengenai pembelajaran *field trip* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

5. BAB V Simpulan dan rekomendasi

Pada bagian ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan, implikasi dari penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.