

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. (Sukmadinata, 2011, hlm. 3) yang di maksud dengan interaksi antara pendidik dengan peserta didik disini bukan hanya interaksi guru dengan siswa tetapi bisa juga interaksi antara orang tua dengan anaknya, karena pendidikan bukan hanya berlangsung di lingkungan sekolah saja melainkan di lingkungan keluarga bahkan di lingkungan masyarakat. Dapat dikatakan bahwa pendidikan sangatlah penting bahkan menjadi hal yang wajib bagi manusia karena pendidikan adalah dasar paling utama yang menentukan masa depan dan arah hidup bagi manusia. Di Indonesia selain juga menerapkan kurikulum 2013 menerapkan pula pembelajaran abad XXI yang sama memiliki tujuan yang khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan umumnya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia jauh lebih baik dari sebelumnya.

Berbicara pembelajaran abad XXI, Permendikbut no.21 tahun 2016 merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad XXI menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbut 2012 dalam Daryanto 2016). Jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran abad XII itu sangat berpengaruh dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengukur tingkat berpikir kreatif siswa yang di sebut *Creative Thinking*.

Marzano melalui tulisannya (1993) mengemukakan *Habits of mind* itu sendiri didefinisikan sebagai proses berpikir kritis pada siswa yang mana menurut dimensi Marzano melalui tulisannya mengemukakan bahwa kebiasaan berpikir dapat dijadikan sebagai salah satu dimensi hasil belajar jangka panjang. Menurut marzano kebiasaan berpikir dapat dibagi menjadi 3 kategori salah satunya adalah *Creatif Thinking* (berpikir kreatif).

Berpikir kreatif (*Creatif Thinking*) merupakan proses berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif atau orisinal sesuai dengan keperluan (Brookfield, 1987, hlm. 124). Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasikan kreativitas. Kreativitas tidak selalu menghasilkan produk konkret, tetapi meliputi seluruh aspek kehidupan diantaranya berupa ide. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif seseorang ditunjukkan melalui produk pemikiran atau kreativitasnya menghasilkan sesuatu yang “baru”. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kebutuhan yang harus dimiliki individu di era globalisasi. (Munandar, 2009, hlm. 7) menyatakan bahwa kemajuan teknologi menuntut individu untuk beradaptasi secara kreatif. Kondisi tersebut menuntut negara-negara di dunia untuk memiliki individu yang kreatif, salah satunya negara Indonesia. Indonesia sebagai negara berkembang membutuhkan individu yang kreatif yang mampu memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini dikarenakan individu yang kreatif memiliki kepercayaan diri, mandiri, tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, kaya inisiatif, dan lebih berorientasi kepada masa kini dan masa depan daripada masa lalu (Supriadi, 2001, hlm. 61).

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif ke dalam kurikulum pendidikan. Hal ini telah dirumuskan dalam UU NO. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdikbud, 2013, hlm. 1). Namun, faktanya kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Pernyataan ini ditunjukkan dari peringkat kreativitas Indonesia berdasarkan *Global Creativity Index* tahun 2010 bahwa Indonesia menempati peringkat 81 dari 82 negara (MIP, 2011, hlm. 37). Aspek yang dinilai oleh MIP meliputi toleransi, talenta, dan teknologi pada bidang sains dan teknologi, bisnis dan manajemen, kesehatan, pendidikan, dan budaya.

Permasalahan ini diduga dapat terjadi karena pendidikan di Indonesia lebih ditekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sehingga proses pemikiran tingkat tinggi termasuk 3 berpikir kreatif jarang dilatih (Munandar, 2009, hlm. 7). Pernyataan ini juga didukung dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara guru mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Dayeuhkolot pada tanggal 01 Maret 2018, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran biologi memang sudah mengarahkan siswa terhadap keterampilan berpikir namun selama ini belum dilakukan pengukuran yang dikhususkan untuk mengukur keterampilan berpikir siswa terutama berpikir kreatif, karena pada dasarnya proses pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan tanpa menggunakan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Pendekatan merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi yang diajarkan untuk mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupannya. Pendekatan pembelajaran itu sendiri memiliki beberapa macam pendekatan yang meliputi inkuiri, bertanya, pemodelan, dan konstruktivisme.

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (*filosofi*) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang diperluas melalui konteks yang terbatas. (Trianto, 2014, hlm. 145) pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar, proses belajar mengajar lebih diwarnai dengan siswa yang menjadi pusat perhatian (*student-centered*) dari pada guru yang menjadi pusat perhatian (*teacher-centered*). Salah satu kelebihan dari pendekatan konstruktivisme adalah prosesnya dapat didukung dengan bantuan teknologi.

Berbicara mengenai teknologi, perkembangan teknologi saat ini memang sangat pesat, hal ini ditandai dengan adanya teknologi baru yang berkembang di lingkungan masyarakat. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah *gadget*. Pada dasarnya teknologi itu tidak hanya dijadikan sebagai alat semata, namun berbagai ide baru yang diaplikasikan dalam teknologi tersebut dapat

menjadi suatu proses perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan contohnya proses pembelajaran yang berorientasi web.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara guru mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Dayeuhkolot pada tanggal 01 Maret 2018, diperoleh informasi bahwa salah satu materi Biologi yang dianggap sulit adalah materi Keanekaragaman Hayati. Kemudian di dapatkan informasi bahwa pembelajaran berorientasi web memang sedang berusaha diterapkan disekolah tersebut tetapi belum dilakukan secara maksimal dan mengenai pendekatan konstruktivisme itu sendiri sebelumnya telah dicoba untuk diterapkan tetapi tidak secara khusus mengikuti karakteristik pendekatan konstruktivisme dengan detail.

Jika mengacu pada penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan seperti (1) “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa ” (2) “Web-based Instruction Model under Constructionism for Critical Thinking Development” (Model Pembelajaran Berbasis Web dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Mengembangkan Pola Berpikir kritis)

Semua penelitian yang telah dilakukan tersebut telah membuktikan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang nantinya akan meningkatkan suatu pola kebiasaan berpikir. Tetapi penelitian mengenai pembelajaran berbasis web dengan pendekatan konstruktivisme untuk meningkatkan *creative thinking* belum pernah dilakukan, sehingga dengan demikian perlu dilakukannya sebuah penelitian lebih lanjut untuk mengetahui penerapan pembelajaran berbasis web dengan pendekatan konstruktivisme tersebut dapat meningkatkan *creative thinking* siswa. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian mengenai “Peningkatan *Creative Thinking* Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Berorientasi Web Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Di SMAN 1 Dayeuhkolot”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan kesekolah SMAN 1 Dayeuhkolot bahwa di kelas X materi pelajaran biologi yang dianggap kedalam materi yang sulit dan penting untuk dipelajari salah satunya adalah materi keanekaragaman hayati
2. Di sekolah SMAN 1 Dayeuhkolot kebiasaan berpikir kritis siswa khususnya keterampilan *creative thinking* (berpikir kreatif) belum pernah diukur sebelumnya.
3. Dari hasil wawancara ke sekolah bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan diduga kurang tepat untuk menjelaskan materi biologi tentang keanekaragaman hayati yang dianggap sebagai salah satu materi yang sulit
4. Belum dimanfaatkannya dengan baik teknologi yang berkembang saat ini dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah pengaruh pendekatan pembelajaran konstruktivisme berorientasi web dapat meningkatkan *creative thinking* siswa pada konsep keanekaragaman hayati di SMAN 1 Dayeuhkolot ?”

2. Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil berpikir kreatif siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme berorientasi web?
- b. Bagaimana hasil berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme berorientasi web?

- c. Bagaimana hasil kereativitas siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme berorientasi web?
- d. Bagaimana tingkat keterlaksanaan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme berorientasi web?

D. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang harus dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh pendekatan konstruktivisme yang berorientasi web. Sedangkan variabel terikat yang diukur dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir atau *Habits Of Mind* menurut Marzano (1993) dengan kategori *Creative Thinking* (berpikir kreatif) yang memiliki indikator seperti: (1) pantang menyerah; (2) mendorong batas pengetahuan dan kemampuan; (3) menetapkan, mempercayai, dan mempertahankan standar evaluasi pribadi; dan (4) mengembangkan cara pandang baru terhadap situasi yang diluar standar kewajaran.
2. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan pembelajaran yang berorientasi web
3. Instrument pada penelitian ini berupa penilaian tes berpikir kreatif dan lembar observasi ketercapaian berpikir kreatif

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui apakah pengaruh pendekatan pembelajaran konstruktivisme berorientasi web dapat meningkatkan *creative thinking* siswa pada konsep keanekaragaman hayati di SMAN 1 Dayeuhkolot.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan, khususnya bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Guru, mengetahui bagaimana strategi dalam pembelajaran melalui pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi biologi yang sulit dipahami sehingga meningkatkan pola kebiasaan berpikir kritis (*habits of mind*) terutama dalam berpikir kreatif siswa (*creative thinking*)
2. Bagi Siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran biologi, sehingga dapat membangun pola kebiasaan berpikir (*habits of mind*) terutama dalam berpikir kreatif mereka (*creative thinking*)
3. Bagi Sekolah, membantu sekolah dalam mencapai hasil yang telah ditetapkan dalam kerangka kurikulum guna dalam meningkatkan potensi peserta didiknya.
4. Bagi Peneliti, menyelesaikan tugas akhir dan untuk memperoleh gelas sarjana strata 1 di FKIP Universitas Pasundan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca penelitian ini.

G. Definisi Operasional

Dalam rangka menyamakan persepsi dan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka penulis menjelaskan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pendekatan Konstruktivisme yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswanya mencari tahu terlebih dahulu materi yaitu mengenai keanekaragaman hayati melalui video *youtube chanel* mengenai keanekaragaman hayati yang disajikan oleh peneliti atau guru karena sesuai dengan pengertian pendekatan konstruktivisme yaitu merupakan pendekatan pembelajaran kognitif, bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan

- aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Akan tetapi di akhir guru menerangkan materi sebagai bentuk klarifikasi
2. *Creative-Thinking* (berpikir kreatif) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif atau orisinal sesuai dengan keperluan Berpikir kreatif dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang memancing siswa berpikir kreatif.
 3. Kategori *creative thinking* (berpikir kreatif) dalam penelitian ini memiliki beberapa indikator, yaitu: (1) pantang menyerah; (2) mendorong batas pengetahuan dan kemampuan; (3) menetapkan, mempercayai, dan mempertahankan standar evaluasi pribadi; dan (4) mengembangkan cara pandang baru terhadap situasi yang diluar standar kewajaran.
 4. Pembelajaran berorientasi web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan informasi pembelajaran. Pembelajaran berorientasi web dalam penelitian ini menggunakan video *youtube channel*

H. Sistematika Skripsi

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi ini berisi halaman pengesahan, halaman moto, dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar diagram, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian ini merupakan bagian yang paling penting dari penulisan skripsi. Pada bagian isi memuat 5 bab antara lain bab I pendahuluan, bab II kajian dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran. Berikut ini merupakan rinciannya:

a. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bab yang menguraikan tentang berbagai permasalahan yang menjadi alasan seorang peneliti untuk melakukan penelitian. Adapun sub bab dalam pendahuluan, yaitu latar belakang, identifikasi masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teoritis merupakan bagian yang menguraikan berbagai teori-teori para ahli untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Adapun secara umum sub bab dalam bab kajian teori dan kerangka pemikiran, yaitu kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

c. Bab III Metode penelitian

Metode Penelitian merupakan bagian yang berisi rancangan cara kerja yang sistematis dan logis. Secara umum bab III berupa metode penelitian terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, maka akan diperoleh data hasil penelitian. Data hasil penelitian tersebut dicantumkan dan dibahas secara rinci sebagai dasar untuk nantinya ditarik kesimpulan.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan merupakan akhir dari suatu penelitian, sedangkan saran merupakan bahan masukan yang dapat dijadikan pertimbangan bagi calon peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa.

5. Bagian Penutup

Bagian penutup skripsi merupakan bagian yang menjadi akhir dari penyusunan skripsi. Bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Daftar pustaka mencakup sumber atau referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, dan lampiran mencakup lampiran perangkat pembelajaran, analisis uji instrumen, analisis hasil penelitian, dokumentasi, berita acara dan surat penelitian.