

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha sistematis yang dilaksanakan oleh sekolah maupun perguruan tinggi guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bagi peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimilikinya. Menurut Suryosubroto (2004, hlm. 18) pendidikan adalah proses belajar mengajar yang mengandung keterkaitan dari seluruh perbuatan guru dan siswa yang didasari hubungan timbal balik dan bertujuan mengembangkan individu peserta didik secara alami. Dengan pendidikan peserta didik dapat memiliki kecerdasan, spiritual keagamaan yang kuat, akhlak mulia, kepribadian sosial yang tinggi, serta keterampilan yang dapat bermanfaat khususnya bagi diri sendiri dan umumnya bagi masyarakat, bangsa dan negara secara luas. (Made, 2011, hlm. 36)

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS atau Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha secara sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar mengajar dan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik secara maksimal, membentuk spiritual keagamaan, kecerdasan serta keterampilan yang dapat berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007, kegiatan belajar mengajar harus direncanakan terlebih dahulu, perencanaan proses pembelajaran meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

Pendidikan saat ini khususnya di Indonesia selalu mengalami perkembangan serta perubahan secara berskala dari waktu ke waktu, perkembangan dalam dunia pendidikan sendiri dipengaruhi oleh banyak hal salah satunya adalah dengan adanya perkembangan dalam bidang teknologi informasi. Dengan berkembangnya

bidang teknologi informasi dewasa ini membuat dunia pendidikan harus turut berkembang agar dapat memenuhi tuntutan tercapainya kecepatan teknologi informasi yang menjadi budaya generasi muda serta tercapainya tujuan dalam pendidikan nasional.

Penggunaan internet menggunakan *gadget* atau *smartphone* berbanding lurus dengan perkembangan teknologi informasi. Dewasa ini, para peserta didik selalu membawa *smartphone* untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan mencari informasi yang terdapat di dalam internet. Di Indonesia, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya sebesar 50%. Pengguna internet tersebut terdiri dari yang berusia 19 hingga 34 tahun. Dari hasil tersebut ditemukan bahwa banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* hanya untuk berkomunikasi bukan untuk mencari informasi tentang materi pembelajaran atau mengerjakan tugas. Kebiasaan tersebut membuat peserta didik tidak mampu berpikir kreatif dan kesulitan dalam menganalisis permasalahan ilmiah. Kecepatan teknologi informasi saat ini harus dimanfaatkan dengan cermat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan *gadget* atau *smartphone* yang terhubung internet merupakan tantangan bagi para pendidik untuk bersaing dalam mengembangkan kembali model pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi dengan baik dan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Usaha dalam mengembangkan dunia pendidikan yang semakin kompetitif sehingga berbanding lurus dengan perkembangan dalam bidang teknologi informasi dapat dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah abad digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dimana peserta didik yaitu siswa dan siswi saat ini lebih senang serta terbiasa menggunakan *smartphone* masing-masing untuk mencari informasi dan sumber belajar yang akan disampaikan oleh pendidik pada proses pembelajaran. Berangkat dari antusias peserta didik tersebut, maka pendidik dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan diterapkan pada proses pembelajaran agar tercipta suasana dan proses

pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21. Pada pembelajaran abad 21 peserta didik dituntut untuk bisa berpikir kreatif dan dapat menyelesaikan masalah ilmiah baik secara individu maupun kelompok, berpikir kreatif dan inovatif yaitu mempunyai kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan dan menyampaikan gagasan-gagasan baru serta bersifat terbuka antar peserta didik maupun pendidik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahun 2019 dengan guru mata pelajaran Biologi kelas XI IPA SMA Pasundan 1 Bandung didapatkan informasi bahwa permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran yaitu siswa kerap kali merasakan bosan dan jenuh karena proses pembelajaran berlangsung secara monoton, pembelajaran cenderung masih dilakukan satu arah dengan menerapkan metode ceramah serta pemberian tugas saja. Model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas masih kurang bervariasi dan proses pembelajaran belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep pelajaran serta menyebabkan minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah dan belum merata. Serta siswa merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran karena terlalu banyak istilah asing di dalam mata pelajaran Biologi dan waktu belajar di dalam kelas tidak cukup.

Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal maka diperlukan pengembangan dalam model dan metode pembelajaran yang akan diterapkan pada proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran abad 21 dapat diterapkan dengan program *e-learning*, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *Blended Learning*.

*Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan antara proses pembelajaran tradisional dengan proses pembelajaran modern, yaitu proses pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung yang disebut *offline* dan proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara *online* dengan *smartphone*. *Blended Learning* sendiri dapat meningkatkan elemen interaksi sosial, yaitu adanya interaksi yang lebih intensif antara pengajar dengan peserta didik, serta

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dalam segi waktu, penggunaan metode pembelajaran *Blended Learning* ini lebih efisien karena proses pembelajaran bisa dilaksanakan diluar kelas. *Blended Learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam cara penyampaian, materi ajar dan model pengajaran yang berbasis internet. Kemudian metode pembelajaran *Blended Learning* dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* di dalam kelas, sehingga dirasa tepat untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa karena dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan *Blended Learning* siswa akan diajak untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan ilmiah di dalam kelas dan di luar kelas, serta siswa dibiasakan untuk menyajikan data dan memberikan argumen dari hasil pemecahan masalah baik secara individu maupun kelompok. Metode pembelajaran *Blended Learning* dapat diterapkan dengan dukungan dari aplikasi *online* yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik yang memiliki *smartphone* dengan terhubung internet sebagai media pembelajaran yang akan digunakan.

“Media pembelajaran adalah perpaduan antara bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk tujuan pembelajaran.” (Sadiman, 2008, hlm. 5). Media pembelajaran juga bisa dibilang sebagai media komunikasi yang memiliki peranan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hamalik (1996) yang dikutip Azhar Arsyad (2011, hlm. 15) mengemukakan bahwa “Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.”

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi *Whatsapp*. Aplikasi *Whatsapp* adalah sebuah aplikasi messenger berbasis internet, aplikasi *Whatsapp* ini hampir sama dengan *SMS* (Surat Masa Singkat) hanya saja aplikasi *Whatsapp* tidak menggunakan pulsa dalam pemakaiannya melainkan data internet. *Whatsapp* didirikan oleh Brian Acton dan Ja Koum pada 24 Februari 2009 dengan membawa sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih dahulu didaftarkan. Aplikasi *Whatsapp* sangat mudah untuk diakses oleh peserta didik, karena kemudahan yang

dimiliki oleh aplikasi tersebut sehingga aplikasi ini dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Diharapkan aplikasi ini dapat menjangkau seluruh peserta didik dalam pelaksanaannya karena aplikasi *Whatsapp* ini hanya mensyaratkan memiliki nomor telepon saja, sehingga dapat digunakan pada seluruh *smartphone* maupun *laptop*. Aplikasi *Whatsapp* adalah aplikasi *messenger* berbasis *cloud* untuk *smartphone* dan *laptop* serta fokus pada keamanan dan kecepatan. Aplikasi *Whatsapp* digunakan sebagai media untuk menstimulus motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu tujuan dari pendidikan adalah membuat siswa memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif baik dalam memecahkan masalah ataupun dalam menyampaikan gagasan-gagasan terbaru. Kemampuan berpikir kreatif selaras dengan kreativitas. Kreativitas adalah jembatan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif itu sendiri. Nurmasari dkk (2014, hlm. 351-358) menjelaskan tentang pengertian berpikir kreatif sebagai berikut:

Berpikir kreatif merupakan keterampilan dalam kehidupan yang perlu dikembangkan untuk menghadapi era informasi serta dunia pendidikan yang semakin kompetitif. Siswa yang diberikan kesempatan untuk berpikir kreatif akan memiliki hidup yang sehat dan siap untuk menghadapi tantangan. Sebaliknya, siswa yang tidak diberikan kesempatan untuk berpikir kreatif akan merasa tidak berpuas diri.

Jika mengacu pada penerapan model pembelajaran yang diterapkan dengan metode ceramah, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan metode ceramah tersebut sudah baik, namun siswa merasa proses pembelajaran berlangsung secara monoton karena pembelajaran dilakukan hanya satu arah yaitu pendidik yang menjelaskan terhadap siswa, dan pendidik hanya bergantung pada buku dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya kepada pendidik dikarenakan waktu yang disediakan selama proses pembelajaran berlangsung tidak mencukupi, serta materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak dapat dimengerti sepenuhnya oleh siswa. Siswa tidak dibiasakan untuk berpikir secara ilmiah serta tidak dibiasakan untuk menyelesaikan permasalahan dan menganalisis data baik secara individu maupun berkelompok, siswa tidak dibiasakan dalam menyajikan data atau menyampaikan argumen secara pribadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian

mengenai "Pengaruh *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Whatsapp* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Konsep Jaringan Hewan" diharapkan dapat menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi dan problem solving siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru biologi memerlukan kreativitas yang lebih tinggi dalam membuat pembaruan terhadap model pembelajaran yang seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini.
2. Siswa merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran berlangsung satu arah dan hanya dibantu oleh tugas tanpa adanya penjelasan dari guru. Hal tersebut membuat aktivitas belajar dan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas tidak maksimal dan tidak merata.
3. Siswa merasa proses pembelajaran tidak berlangsung dengan optimal dikarenakan waktu yang disediakan dalam proses pembelajaran tidak mencukupi atau kurang.
4. Siswa hanya menggunakan *smartphone* untuk sekedar berkomunikasi bukan untuk mencari dan membaca informasi serta menyelesaikan permasalahan ilmiah.
5. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Guru kurang memberi motivasi selama proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat rendah dan berkurangnya rasa ingin tahu peserta didik

## **C. Rumusan Masalah**

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

“Apakah *Blended Learning* menggunakan aplikasi Whatsapp berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep Jaringan Hewan?”

Mengingat rumusan masalah yang telah diuraikan di atas terlalu umum, agar menjadi lebih khusus dan memudahkan dalam penelitian maka dibuat pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Whatsapp*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Whatsapp*?
3. Bagaimana respon siswa mengenai pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Whatsapp* selama siswa mengikuti proses pembelajaran?
4. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Whatsapp*?

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

Agar 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. Materi pelajaran pada penelitian ini adalah Jaringan Hewan kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Kelas XI Semester 1
2. Penelitian ini ditujukan pada kelas XI MIPA di SMA Pasundan 1 Bandung
3. Metode pembelajaran yang diterapkan pada penelitian kali ini adalah *Blended Learning*, *Blended Learning* adalah memadukan pembelajaran secara tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran melalui internet (*online*). Pembelajaran secara tatap muka (*offline*) akan dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
4. Tingginya intensitas penggunaan internet yang hanya digunakan untuk sekedar berkomunikasi yang dilakukan oleh siswa dewasa ini
5. Proses pembelajaran sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Blended Learning* berlangsung secara monoton, dan waktu belajar yang tidak mencukupi sehingga motivasi dan kreativitas siswa SMA kelas XI IPA rendah.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi tujuan khusus dan tujuan umum, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tujuan Khusus:

Untuk membuktikan bahwa *Blended Learning* menggunakan aplikasi Whatsapp memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep Jaringan Hewan

2. Tujuan Umum:

- a. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa
- b. Untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi yang akan disampaikan

### **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

Menciptakan siswa aktif dan kreatif sehingga meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar yang nantinya akan menghasilkan kemampuan berpikir kreatif siswa

2. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran Biologi dengan penggunaan metode pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan membantu membangun pola kebiasaan berpikir kreatif mereka

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan yang menciptakan generasi yang lebih bermutu dan profesional

4. Bagi Peneliti

Menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan. Selain daripada 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. *Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan antara proses pembelajaran tradisional dengan proses pembelajaran modern, yaitu proses pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung yang disebut *offline* dan proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara *online* dengan *smartphone*. *Blended Learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam cara penyampaian, materi ajar dan model pengajaran yang berbasis internet.
2. Aplikasi *Whatsapp* adalah sebuah aplikasi messenger berbasis internet, aplikasi *Whatsapp* ini hampir sama dengan SMS (Surat Masa Singkat) hanya saja aplikasi *Whatsapp* tidak menggunakan pulsa dalam pemakaiannya melainkan data internet. *Whatsapp* didirikan oleh Brian Acton dan Ja Koum pada 24 Februari 2009 dengan membawa sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih dahulu didaftarkan.
3. Menurut Munandar, 1999, hlm. 45, Berpikir kreatif merupakan ekspresi dari setiap individu dalam mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru terhadap lingkungannya. Gagasan tersebut yang memcerminkan orsinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan individu yang unik diharapkan timbulnya ide-ide dan produk-produk yang inovatif dalam pemecahan masalah. Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang belum pernah dipikirkan oleh semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semua orang.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi mengacu kepada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung. Sistematika penulisan skripsi dibagi menjadi 3 bagian, adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

b. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab I diuraikan mengenai masalah-masalah yang menjadi latar belakang atau melatar belakangi dilakukannya suatu penelitian. Kemudian terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bab II diuraikan teori-teori yang relevan serta dihubungkan dengan hasil penelitian terdahulu, kemudian terdapat kerangka pemikiran atau skema pemikiran yang dibuat untuk menjelaskan keterkaitan antar variabel yang terlibat dalam penelitian yang akan kita teliti, serta terdapat asumsi dan hipotesis.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab III terdiri dari metode penelitian yang menjadi acuan dalam melaksanakan kegiatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV berisikan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian dianalisis sesuai dengan berbagai teknik analisis data yang telah diuraikan pada bab III. Setelah hasil penelitian didapatkan, kemudian dilakukan pembahasan mengenai hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, pembahasan harus berkaitan dengan teori penunjang yang terdapat pada bab II.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bab V terdiri dari simpulan dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilakukan serta saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait maupun kepada peneliti berikutnya.

c. Bagian Penutup Skripsi

Bagian penutup skripsi terdiri dari daftar pustaka, riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.

