

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya Somarya dalam Landasan Pendidikan MKDP UPI (2016, hlm.26). Tujuan dari pendidikan yaitu untuk menjadikan manusia beriman, berakhlak, cerdas, berperasaan, berkemauan dan mampu berkarya. Menurut Tilaar (1998, hlm.12) Pendidikan bukan suatu sistem yang beku, melainkan suatu proses yang terus diperbaharui untuk menyempurnakan bentuknya. Jadi suatu sistem pendidikan harus peka terhadap dinamika kehidupan reformasi.

Dinamika kehidupan reformasi yang terus berkembang dan kini kita memasuki abad 21 memasuki era teknologi, abad 21 memiliki 4 pilar yang salah satu nya menjelaskan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan level kemampuan yang tinggi. Menurut Marzano salah satu dimensi hasil belajar adalah kebiasaan berpikir. Menurut Rustaman (2008) Dimensi hasil belajar merupakan persepsi dan sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Dimensi hasil belajar yang berupa kebiasaan berpikir terjadi bersamaan dengan dimensi hasil belajar lainnya, tetapi kebiasaan berpikir dalam ilmu atau materi subyek tertentu hanya mungkin terjadi melalui wahana pengetahuannya. Berpikir kreatif adalah salah satu yang harus dibangun dalam kebiasaan berpikir peserta didik.

Menurut Strenberg (Sudarma, 2013, hlm.20) menyatakan seseorang yang kreatif adalah seseorang yang berpikir secara sintesis yang artinya dapat melihat hubungan-hubungan dimana orang lain tidak mampu melihatnya kemudian dapat menganalisa permasalahan sendiri dan mengevaluasi kualitas karya dirinya mampu menerjemahkan teori juga hal-hal abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakan.

kemampuan berpikir seseorang dapat menghasilkan kreativitas yang sangat beragam, setiap orang memiliki potensi masing-masing, tetapi akan sulit berkembang jika tidak dirangsang (Munandar,2002). Maka demikian dalam pembelajaran harus dapat merangsang dan menantang peserta didik untuk mengembangkan pemikirannya dalam kebiasaan berpikir kreatif agar memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan dan berguna untuk masa depan. Jadi dapat ditarik kesimpulan peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir kreatif agar mencapai tingkatan level yang tinggi dan membuat strategi untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran sekarang sudah memasuki era teknologi pembelajaran menggunakan teknologi jadi berpikir kreatif harus dibangun oleh peserta

Peningkatan berpikir kreatif bahwa masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Negara kita yaitu lemahnya proses pembelajaran (Puspita dalam Rosidi, 2013, hlm.250). Tukan dalam Rosidi (2013, hlm.205) menegaskan bahwa lemahnya proses pembelajaran di Indonesia lebih mengedepankan filosofi *vocal teacher, silent student* (guru berbicara, murid diam). Pada saat proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan lebih menekankan pada hafalan Sintur dalam Rosidi (2013, hlm.250). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah wajah peradaban dunia sekarang ini. Revolusi ini ditandai dengan kemunculan teknologi mutakhir seperti komputer super canggih, jadi perlu peningkatan pendidikan (Novantoro, 2018). Digitalis dan komputerasi adalah salah satu kemampuan yang dapat digunakan dalam era teknologi ini agar melek digital dan dapat menghadapi revolusi abad 21.

Perkembangan zaman adalah salah satu masalah untuk pendidik karena pendidik lebih biasa menggunakan pembelajaran konvensional tetapi sekarang ini harus bisa mengikuti zaman menggunakan pembelajaran yang serba digital. Dian dalam Kweldju (2016, hlm.36) mengatakan kemampuan menggunakan *e learning* oleh peserta didik untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat menggunakan tools atau alat komunikasi lain seperti *e-mail, web, blog* dan lain-lain. Salah satu *e learning* berbasis *web* yaitu *wikipedia*. *Wiki* adalah aplikasi internet yang yang dapat meningkatkan proses belajar-mengajar. *Wiki*

dalam bidang edukasi yaitu memungkinkan siswa menulis dan mengakses pemikiran sendiri dan berguna dalam revisi dan memonitor perubahan awal hingga akhir, menyimpan topik khusus kemudian sebagai tempat kolaborasi dalam menyusun laporan. Contoh *wiki* paling terkenal adalah *wikipedia* (Kweldju, 2016, hlm.33-34). Jadi dapat disimpulkan bahwa salah satu *wiki* yaitu *wikipedia* dapat dijadikan media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa menjadikan memperluas ilmu pengetahuan dan meningkatkan cara berpikir peserta didik.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 15 Bandung kelas X Mia 6 yang berjumlah 35 peserta didik pada mata pelajaran biologi yaitu pada konsep virus yang berbasis *wiki* yang memanfaatkan *wikipedia* dalam meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik. Peserta didik harus mencari informasi yang baru kemudian Peserta didik harus berpikir kreatif dalam informasi yang telah peserta didik cari dan ketahui mengenai virus ini harus dikembangkan yang akan dipublikasikan pada *wikipedia* agar bermanfaat untuk masyarakat. Pendidik belum melakukan pengukuran mengenai keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik.

Dari hasil penelitian terdahulu yang pertama mengenai *wikipedia* dalam pembelajaran. Kweldju (2016, hlm.34) mengatakan bahwa *wikipedia* merupakan salah satu *Web-based learning* merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang agar peserta didik dapat berinteraksi dengan memanfaatkan *tool-tool* internet. Dalam penelitian Kweldju dalam jurnalnya beliau menggunakan *wikipedia* dalam pembelajarannya terhadap mahasiswa yang dikenalkan dengan *wikipedia* memberikan perintah untuk membuat akun dan mengupload informasi pada *wikipedia* kemudian hasil karya yang sudah di *upload* dapat di lihat oleh seluruh dunia. Jika kita bandingkan dengan penelitian yang akan saya lakukan kepada peserta didik SMA kelas X yaitu sudah dibuatkan akun dan sudah disediakan artikel berbagai tema dari Materi virus yang akan dikembangkan oleh peserta didik dan di *upload* oleh peserta didik pada *wikipedia* peserta didik belajar membuat karya yang sangat bermanfaat bagi seluruh dunia. Kemudian dari hasil penelitian yang kedua mengenai berpikir kreatif dalam pembelajaran biologi oleh Yusnaeni (2016) meneliti tentang hubungan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif melalui pembelajaran *search solve create and solve* pada

pembelajaran biologi. Pembelajaran ini terpusat pada peserta didik dituntut untuk mencari informasi, menyelesaikan permasalahan, merancang dan membuat sesuatu, kemudian membagikan hasil atau solusinya, dengan pembelajaran seperti ini peserta didik akan memiliki kemampuan berpikir yang kreatif dan bertanggung jawab dalam penyelesaian masalah dan mencari solusinya hal ini yang memacu peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penelitiannya terdapat hubungan positif antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar kognitif dengan menggunakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Perbedaan dari penelitian yang saya akan lakukan yaitu mengukur kebiasaan berpikir kreatif dengan menggunakan pembelajaran berorientasi *wiki*. Maka penelitian bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan *wikipedia* dalam pembelajaran biologi pada konsep virus di SMAN 15 Bandung efektif dalam membangun keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang penulis utarakan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran biologi pada konsep virus termasuk ke dalam salah satu konsep yang rumit untuk dipahami, karena bentuknya yang tidak terlihat ukurannya sangat kecil sekali tidak bisa dilihat dengan mata telanjang. Tetapi berperan dalam kehidupan, dipelajari oleh kelas X pada semester ganjil.
2. Pembelajaran biologi pada konsep virus belum pernah mengukur kebiasaan berpikir kreatif peserta didik.
3. Pemanfaatan *wikipedia* dalam pembelajaran belum pernah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran biologi pada konsep virus.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran dan terarah maka perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang harus dibatasi peneliti, sebagai berikut:

1. Lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian adalah SMAN 15 Bandung yang akan dilakukan pada siswa kelas X MIA 6 yang berjumlah 35 peserta didik.

2. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2018/2019.
3. Sampel yang digunakan pada penelitian ini dilakukan terhadap 1 (satu) kelas saja menggunakan desain *one group pre test* dan *post test*.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pra-eksperimen.
5. Penelitian ini menggunakan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*).
6. Hal yang akan diukur yaitu kemampuan berpikir kreatif, penguasaan konsep, respon siswa, penyuntingan artikel pada *wikipedia* dan produk *showcase*.
7. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi berpikir kreatif, soal *pretest* dan *posttest*, angket, penyuntingan artikel pada *wikipedia* dan penilaian *showcase*.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diutarakan diatas, maka terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi melalui konsep virus sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *Wikipedia*?
2. Bagaimana respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran biologi dengan materi virus menggunakan *Wikipedia* memberikan respon baik atau buruk yang dilihat dari hasil angket ?
3. Bagaimana aktivitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi peserta didik selama mengikuti pembelajaran biologi materi virus dengan menggunakan teknologi yaitu *Wikipedia*?
4. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menyusun artikel yang telah disusun secara berkelompok lalu membuat *showcase* setelah pembelajaran menggunakan *wikipedia* sesuai tema artikel?

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana efektifitas penggunaan *wikipedia* dalam pembelajaran pada materi virus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMAN 15 Bandung?.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penggunaan *wikipedia* dalam pembelajaran biologi pada konsep virus di SMAN 15 Bandung efektif dalam membangun keterampilan berpikir Kreatif peserta didik.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran biologi dengan unik menggunakan teknologi pembelajaran sesuai zaman nya.

2. Bagi Pendidik

Memberikan masukan kepada pendidik terkait strategi mengajar dengan bantuan wikipedia dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

3. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam mencapai kurikulum yang digunakan untuk meningkatkan potensi peserta didik di abad 21.

4. Bagi Peneliti

Menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 di FKIP Universitas Pasundan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan.

H. Definisi Operasional

Untuk memperkuat penafsiran para peneliti dalam penelitian ini, maka penulis memaparkan definisi operasional sebagai berikut :

1. Membangun keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik yang dimaksud dari penelitian ini adalah karena peserta didik lahir di era *digital* peserta didik harus

mampu meningkatkan cara berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. Maka dari itu dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran digital dengan *wikipedia* untuk meningkatkan kebiasaan berpikir kreatif peserta didik yang akan diukur melalui angket, lembar observasi dan nilai tes penguasaan konsep virus. Kriteria indikator dari berfikir kreatif (1) melibatkan diri dalam tugas, (2) melakukan usaha semaksimal mungkin, (3) membuat, memperbaiki standar evaluasi yang ada, (4) menghasikan cara baru.

2. Pembelajaran berorientasi *wiki*, salah satu nya yaitu *wikipedia* penelitian ini bermaksud untuk memanfaatkan *wikipedia* sebagai media pembelajaran di kelas untuk peserta didik. Karena sekarang berada di abad 21 yaitu abad *digital* maka dari itu penelitian ini menggunakan *digital* dalam pembelajaran agar peserta didik maupun pendidik dapat mengikuti zaman. *Wikipedia* ini dapat menjadi wadah untuk peserta didik meningkatkan cara berpikirnya karena *wikipedia* ini memiliki banyak informasi kemudian juga kita dapat mengakses informasi apa yang kita ketahui dalam bentuk artikel. Jadi dengan menggunakan *wikipedia* peserta didik dituntut untuk kreatif dalam mencari informasi, menyusun informasi, dan mempublikasikan informasi tersebut dalam *wikipedia* yang dapat dilihat oleh semua orang sehingga dapat membangun cara berpikir kreatif pada peserta didik.
3. Konsep virus yang dikembangkan pada penelitian ini mencakup tentang pengertian virus, ciri-ciri virus, struktur virus, kasus-kasus penyakit yang disebabkan virus, peran virus dalam kehidupan, dan jenis-jenis partisipasi remaja dalam menanggulangi virus HIV. Materi virus ini sangat penting untuk di pelajari dan dipahami oleh peserta didik karena dapat mengatasi kerugian akibat virus dalam kehidupan misalnya mencegah penyakit karena virus. Dengan ini peserta didik harus bisa mencari informasi yang baru kemudian peserta didik harus berpikir kreatif dan juga informasi yang telah peserta didik buat mengenai virus ini harus dikembangkan dan dipublikasikan agar bermanfaat untuk masyarakat. Pembelajaran materi virus ini menggunakan pembelajaran berbasis *wiki* peserta didik harus mampu mengikuti pembelajaran dengan berbasis teknologi dengan *wikipedia* yang dikerjakan secara berkelompok dengan diberikan tema virus setiap masing-masing kelompok.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika skripsi memudahkan peneliti dalam mengerjakan pembahasan-pembahasan dalam skripsi agar tersusun dengan baik.

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini menjadi sebuah pembuka dari penulis untuk memaparkan sebuah latar belakang masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini berisi tentang kajian-kajian teori yang berdasarkan pada variabel penelitian, pengembangan materi pelajaran yang diteliti dan penelitian terdahulu. Kemudian berisi kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang pemaparan metode yang dipakai oleh penulis dalam penelitian. Bab ini terdiri dari deskripsi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, variabel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran peneliti sebagai bentuk pemaknaan dari penelitian yang telah dilakukan.

