

BABI.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai pendidikan adalah usaha sadar yang direncanakan agar menciptakan suasana belajar serta kegiatan pembelajaran pada peserta didik agar aktif pada pengembangan potensi dalam diri pribadi, cerdas, kemuliaan akhlak, mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, serta ketrampilan yang diperlukan secara individual, masyarakat, bangsa, dan negara. Upaya meningkatkan mutu pendidikan telah lama dilakukan, salah satunya perubahan kurikulum berkesinambungan 1968 sampai pada kurikulum 2013 (K13) yang saat ini masih berjalan.

Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperhatikan pendekatan belajar, strategi belajar dan model pembelajaran, namun perlu dipertimbangkan upaya yang paling tepat dan yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini pendidik berperan penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak cukup hanya diberikan materi saja oleh pendidik, namun harus mampu mengelola informasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan kehidupannya sehari-hari (Djalal, 2017).

Pendidikan mempunyai tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi persaingan di era abad ke-21. Untuk mempersiapkan angkatan kerja pada abad ke-21 ini, maka dimulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, perlu ditanamkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Salah satu tujuan utama pendidikan saat ini adalah mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir

tingkat tinggi (HOTS) pada siswa sejalan dengan perubahan ekonomi dan teknologi serta lapangan pekerjaan saat ini. sebagai abad pengetahuan memerlukan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi. Perubahan ini didasarkan pada persamaan keahlian peserta didik dalam bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, memiliki literasi budaya, mampu berkomunikasi, dan mampu belajar sepanjang hayat (*long life learning*) (Trilling & Hood, 1999; Galbreath, 1999) dalam Zubaidah (2016).

Menurut Zubaidah (2016) sekolah tidak cukup hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan faktual dan keterampilan dasar, namun keterampilan dalam mengambil keputusan, penyusunan solusi pemecahan masalah, menggunakan dan mengatur kembali informasi, bekerja secara kolaboratif untuk menemukan solusi juga harus diberikan kepada peserta didik, sebagai bekal mereka. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mendukung peserta didik dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran adalah berpikir kritis, kreatif, metakognitif. Apabila peserta didik dapat mengembangkan kemampuan tersebut, sehingga harapannya adalah setelah peserta didik mampu berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan metakognitif meningkat, maka akan berpengaruh baik juga terhadap hasil belajar mereka.

Adapun ketrampilan berpikir kreatif atau bisa disebut dengan (*creative thinking skill*), merupakan keterampilan berpikir yang dapat mengemukakan jawaban yang bervariasi dan berbeda dengan jawaban yang telah ada sebelumnya. Menurut Coughlan (2007), berpikir kreatif bukan hanya bermanfaat untuk memperbanyak pengalaman belajar, akan tetapi bermanfaat untuk membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Berpikir kreatif juga merupakan kemampuan untuk merumuskan masalah, membuat hipotesis atau

dugaan, menghasilkan ide-ide baru dan mampu mengkomunikasikan hasil-hasilnya (Torrance, 2002).

Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif maka akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar peserta didik. Sekolah memberikan standar yaitu kriteria ketuntasan minimal (KKM) terhadap hasil belajar, dimana peserta didik harus mencapai hal tersebut. Efendi (2013) menyatakan ketuntasan hasil belajar biologi peserta didik SMA merupakan bagian dari sains yang memiliki dua dimensi yang bersifat mendasar, yakni dimensi produk dan dimensi proses. Sebagai dimensi produk, biologi merupakan sumber fakta, sumber teori, sumber prinsip dan sumber konsep. Sedangkan sebagai dimensi proses, biologi mengandung ketrampilan, nilai dan sikap yang harus dimiliki seseorang atau peserta didik untuk mendapatkan dan mengembangkan pengetahuan biologi.

Biologi merupakan salah satu bidang studi yang menuntut kemampuan berpikir tinggi dalam memahami materi-materi yang terdapat di dalamnya, dalam hal ini membaca ilmiah dan kemampuan berpikir yang baik menjadi hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan pada pelajaran biologi banyak mempelajari segala sesuatu tentang kehidupan yang meliputi kehidupan yang berjenjang pada tingkatan organisme biologi mulai dari molekul sampai tingkat biosfer. Keterampilan dan penalaran berperan dalam proses belajar, maka untuk mengembangkan keterampilan dan daya nalar sangat membutuhkan pembelajaran yang dapat menekankan aspek aplikasi, analisis, sintesis serta evaluasi tidak hanya aspek pemahaman dan pengetahuan. Oleh karena itu hasil belajar secara optimal dapat tercapai apabila terdapat suatu cara yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

Kemampuan berpikir akan menjadi modal dasar dalam meningkatkan kemampuan lainnya. Konsep ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan model-model pembelajaran dalam pendidikan. Oleh karena itu diperlukan teknik atau metode pembelajaran yang tepat yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir (Khasanah, 2014).

Proses kegiatan belajar mengajar di SMAN 8 Kota Ternate pada kelas XII, sering terfokus pada pendidik (*teacher centered*), pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan merupakan pembelajaran satu arah, dimana pendidik menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi bosan, jenuh dan tidak bersemangat bahkan mengantuk karena peserta didik tidak diberi kesempatan untuk belajar mandiri, unjuk kebolehan, unjuk kerja, kreatif, inovatif dan turut serta berbagi informasi selama proses pembelajaran. Hal tersebut akhirnya tidak menimbulkan perolehan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu keterampilan berpikir kreatif peserta didik juga belum pernah diukur atau diteliti oleh pendidik, sehingga perlu dilakukan riset atau penelitian untuk mengukur keterampilan berpikir peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

Berkaitan dengan proses pembelajaran yang terjadi, peserta didik memperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kemampuan kognitif pada penilaian akhir semester (PAS) kelas XII tahun pelajaran 2019/2020 untuk materi pola pewarisan sifat adalah 64,86 . Sedangkan untuk tahun pelajaran 2020/2021 untuk materi yang sama memperoleh hasil nilai rata-rata 60,50. Untuk kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran

Biologi adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada siswa kelas XII belum mencapai ketuntasan. Selain itu, pada akhir proses pembelajaran di kelas, pendidik hanya melakukan evaluasi secara lisan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada setiap pertemuan. Sehingga hasil evaluasi tersebut tidak tercatat atau terrekam hasilnya oleh pendidik. Oleh karena itu sudah seharusnya seorang pendidik harus mempunyai catatan hasil mengenai evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik pada setiap akhir pembelajaran.

Pendidik harus mencari solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada materi yang disampaikan dan juga harus melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dengan mencatat atau merekam hasil evaluasi tersebut, supaya setiap pendidik mengetahui tingkat pemahaman peserta didik mempunyai data terkait hasil evaluasi yang dilakukan pendidik pada setiap akhir proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penerapan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online* dijadikan alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate.

Model pembelajaran *RICOSRE* merupakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Mahanal dan Zubaidah, 2018) diantaranya adalah keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan metakognisi. Model *RICOSRE* ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Model ini memiliki sintaks yang dikembangkan dari sintak pembelajaran oleh John Dewey (Carson, 2007), Polya (1988), dan Krulick & Rudnick (1996) yang terdiri atas *Reading, Identifying the*

Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving dan Extending the Problem Solving. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik diharapkan dapat diberdayakan dengan adanya tahapan sintaks tersebut. Dengan adanya ketrampilan berpikir kreatif yang meningkat maka diharapkan akan berpengaruh pula terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate.

Adapun kelebihan dari model *RICOSRE* ini adalah model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep yang kemudian berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, selain itu juga model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada semua jenis peserta didik, yaitu peserta didik dengan kemampuan pemahaman tinggi, sedang dan rendah.

Media pembelajaran menurut Suryosubroto (2009) adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, dan pesan tersebut berupa isi bahan ajar yang ada dalam kurikulum, pendidik, peserta didik, penulis buku dan prosedur media, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik maupun pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik diharapkan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Kurniati, dkk (2017) kebiasaan menonton video dan bermain game di kalangan peserta didik menggambarkan adanya budaya menonton yang ada di kalangan masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil survey badan pusat statistik (BPS) tahun 2015, kebiasaan menonton di kalangan masyarakat Indonesia menduduki urutan tertinggi (25,9%) dibandingkan dengan mendengarkan radio (40,3%) dan membaca (23,5%). Kebiasaan tersebut menjadi salah satu faktor yang

dapat dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah. Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat mengakomodasi kebiasaan menonton sehingga peserta didik memiliki minat yang kuat untuk belajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video pembelajaran dan *game online*. Video adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Biologi. Media video pembelajaran ini mempunyai kelebihan dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai suara sekaligus. Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan waktu dalam memproduksi video pembelajaran (Yudianto, 2017).

Berdasarkan pengalaman yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas, peserta didik terkadang tampak bosan dengan sajian materi yang mungkin kurang menarik, monoton, karena sebagian besar media yang digunakan adalah buku paket, modul atau *hand out*. Dan untuk mengevaluasi dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, terkadang guru hanya fokus pada instrument berupa soal yang ada di buku atau modul saja, sehingga peserta didik kurang tertarik dengan hal tersebut. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang diperbantukan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini media tersebut berupa video pembelajaran dan *game online* untuk membantu pendidik mempermudah melakukan evaluasi.

Video pembelajaran digunakan supaya pada saat pembelajaran di kelas selesai, maka video pembelajaran tersebut bisa sewaktu-waktu dibuka kembali untuk dipelajari oleh peserta didik. Sedangkan *game online* digunakan untuk membantu guru melakukan refleksi pada peserta didik ketika proses pembelajaran selesai, tanpa harus bertanya menggunakan lisan atau tulisan di kertas, peserta didik bisa

memanfaatkan link *game online* untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari di dalam kelas. Tentunya dengan tampilan yang menarik, nilai yang langsung muncul maka peserta didik akan lebih tertarik dalam melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya mengulang kembali, akan tetapi peserta didik dapat merefleksikan materi pelajaran yang diterima pada hari tersebut.

Dengan adanya penerapan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online*, maka kemampuan berpikir tingkat tinggi, hasil belajar kognitif biologi peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate diharapkan dapat meningkat dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate?
3. Apakah ada hubungan antara keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate setelah menerapkan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate.
3. Mengetahui hubungan antara keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Ternate setelah menerapkan model pembelajaran *RICOSRE* berbantuan video pembelajaran dan *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah dan tujuan di atas, maka dapat ditentukan manfaat dalam penelitian ini adalah :

a. Bagi peserta didik

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

b. Bagi Pendidik

- 1) Mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik yang menjadi salah satu indikator menjadi seorang pendidik yang profesional.
- 2) Dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang aktif.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan tambahan referensi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *RICOSRE*
2. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah video pembelajaran dan *game online* yaitu *Quizziz*.
3. Penelitian ini membahas mengenai keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif peserta didik
4. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran dibatasi dengan indikator berpikir kreatif menurut Treffinger, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), merinci (*elaboration*), dan berpikir metafora (*methaphorical thinking*).
5. Kemampuan hasil belajar kognitif peserta didik ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dan berdasarkan KKM yang sudah ditentukan.
6. Penelitian ini dilaksanakan di awal semester genap pada mata pelajaran biologi kelas XII materi pola pewarisan sifat di SMA Negeri 8 Kota Ternate tahun pelajaran 2021/2022.

1.6. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran *RICOSRE* merupakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Adapun sintak dari model pembelajaran *RICOSRE* adalah *Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving dan Extending the Problem Solving*.
2. Keterampilan berpikir kreatif atau bisa disebut dengan (*creative thinking skill*), merupakan keterampilan berpikir yang dapat menghasilkan jawaban yang bervariasi dan berbeda dengan jawaban yang telah ada sebelumnya.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik yang diperoleh dari proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat diukur dari nilai atau skor yang diperoleh setelah menerima proses pembelajaran.

