

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

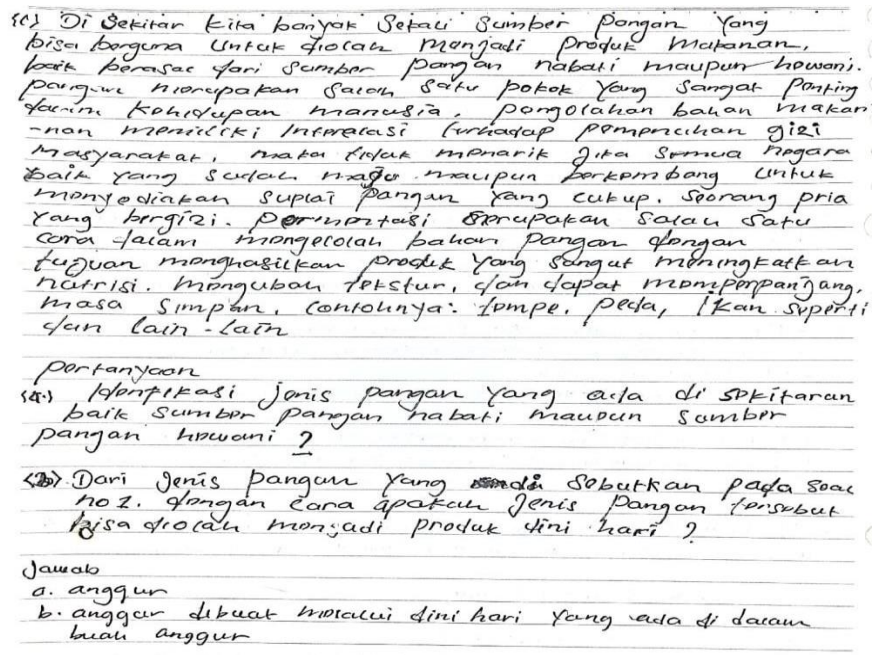
Pendidikan sains merupakan sarana yang sangat penting bagi suatu kemajuan material suatu bangsa. Biologi adalah salah satu pembelajaran yang berkaitan erat dengan cara mencari tahu dan memahami alam semesta secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses menemukan. Pembelajaran biologi berhubungan dengan alam nyata dan berkaitan dengan proses-proses kehidupan. Agar siswa dapat memahaminya, maka metode dan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran biologi harus disesuaikan dengan karakteristik objek dan subjek belajarnya. Pembelajaran biologi diharapkan mampu menjawab tentang fenomena alam dan makhluk hidup yang ada didalamnya dan mampu menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna bagi masyarakat yang dapat dilihat dari hasil kreativitas siswa. Seseorang dikatakan kreatif apabila terjadi perubahan yang menghasilkan sesuatu yang baru (Wulandari, 2021: 69).

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan adanya solusi yang bervariasi dan tidak bisa digunakan oleh kebanyakan orang pada umumnya. Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu ide-ide baru dan mempunyai hasil pemikiran yang berbeda. Dengan berfikir kreatif, siswa akan mempunyai kepekaan terhadap masalah yang dihadapi, lalu mengidentifikasi masalah, sampai pada akhirnya mampu menemukan ide-ide yang akan menyelesaikan masalah tersebut Suciati, Maulida, Tartilah (2021: 136-149). Berpikir kreatif merupakan keterampilan untuk menciptakan suatu gagasan atau ide-ide asli untuk berkembang dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatifitas juga dimaksud sebagai keterampilan atau kemampuan seseorang (Nuryadi & Rahmawati, 2018 : 53).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Swasta Mujahidin Pontianak pada hari Kamis, tanggal 9 Juni 2022, (Lampiran F-1, Hlm: 163), diperoleh informasi bahwa: 1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013; 2) Guru merasa bahwa materi sistem pencernaan manusia masih belum optimal disampaikan kepada siswa karena masih menggunakan buku paket dan *power point*, gambar yang ditampilkan di dalam *power point* masih menggunakan gambar yang bisa belum pernah menggunakan gambar tiga dimensi. Untuk itu diperlukan media yang mampu memvisualisasi sistem pencernaan manusia, agar pembelajaran lebih bervariasi. Kendala lainnya yang dialami dalam mengajar materi yaitu; kurangnya referensi buku yang dapat digunakan bagi siswa. Selain itu kurangnya LKPD yang dibuat untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar; 3) Pada sebelumnya telah dilaksanakan penilaian untuk materi sistem pencernaan terhadap 89 siswa, pada hasil penilaian tersebut masih terdapat 59 siswa yang nilainya kurang dari 76; 4) Guru dalam proses pembelajaran biologi menggunakan metode ceramah, sehingga berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru masih belum dapat membuat media yang bervariasi, guru belum mengoptimalkan metode pembelajaran yang mengedepankan proses diskusi. Sehingga masih dimungkinkan untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan mampu mengajak siswa untuk berfikir kreatif; 5) Guru selama ini menggunakan media *power point* dan buku paket sebagai media ajar mata pelajaran biologi di kelas, selain itu tidak adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat oleh guru untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar pada materi sistem organ manusia.

Berkaitan dengan hasil wawancara di atas yang diungkapkan bahwa ketika siswa diberikan suatu permasalahan dengan pilihan langkah penyelesaian lebih dari satu, siswa mulai bingung perintah yang diberikan oleh guru. Semakin banyak variasi penyelesaian maupun jawaban terkait soal yang diberikan oleh guru, maka semakin sulit siswa untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam

berfikir masih rendah. Untuk melihat bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa rendah peneliti mengambil salah satu siswa untuk diminta menyelesaikan soal yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun soal beserta jawaban siswa dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Jawaban Siswa Pada Soal Kemampuan Berfikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa siswa hanya menjawab soal dengan benar dibagian “a” sementara untuk soal “b” siswa tidak bisa mengerjakan soal dengan benar karena dari jawaban pemersalahan bagian b jawaban serta penyelesaiannya kurang lengkap.

Berdasarkan jawaban siswa dari pertanyaan tersebut, siswa memiliki kecenderungan dalam berpikir kreatif, pembelajaran biologi. Tidak hanya menuntut siswa untuk memahami pengetahuan konseptual dan dasar hukum biologi, tetapi juga menerapkan keterampilan dalam cara berpikir untuk menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Maka dari itu kemampuan berpikir kreatif harus diterapkan kepada siswa sejak dini.

Berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan adanya solusi yang bervariasi dan tidak bisa digunakan oleh kebanyakan orang pada umumnya. Kemampuan berfikir kreatif adalah

kemampuan yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu ide-ide baru dan mempunyai hasil pemikiran yang berbeda. Dengan berfikir kreatif, siswa akan mempunyai kepekaan terhadap masalah yang dihadapi, lalu mengidentifikasi masalah, sampai pada akhirnya mampu menemukan ide-ide yang akan menyelesaikan masalah tersebut Suciati, Maulida, Tartilah (2021: 136-149). Kemampuan berpikir kreatif perlu diterapkan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, agar dapat memancing siswa dalam berpikir kreatif. Satu diantaranya yaitu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *Socratic Circles*.

Metode pembelajaran pada umumnya sangat memaksimalkan siswa untuk menggapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi tidak semua model pembelajaran cocok untuk diterapkan kepada siswa. *Socratic Circles* metode yang disertai media visual dua dimensi. Karena pada pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode *Socratic Circles* dilakukan dengan cara menyajikan bahan materi atau pembelajaran, dimana siswa diharapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, dengan serangkaian tersebut diharapkan siswa mampu menemukan jawabannya, atas dasar kecerdasan dan kemampuannya sendiri (Ernawati & Nasir, 2018: 86) yang berjudul “pengaruh *Socratic Circles* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam biologi”. Hasil penelitiannya yaitu, metode pembelajaran *Socratic Circles* mempengaruhi berpikir kreatif siswa, dibandingkan dengan kelompok konvensional. Rata-rata skor berpikir kreatif siswa *Socratic Circles* meningkat lebih signifikan *Socratic Circles*. memiliki potensi tertinggi untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran ini sangat dianjurkan.

Metode *Socratic Circles* merupakan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang peneliti angkat, maka dari itu peneliti memilih menggunakan metode pembelajaran *Socratic Circles* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara umum kemampuan berpikir kreatif sangat berperan penting apalagi pada pembelajaran biologi yang sulit untuk dipahami. Metodel

ini sangat cocok untuk diterapkan pada materi sistem pencernaan manusia, karena pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya pada materi ini siswa kurang dituntut untuk proses berpikir kreatif.

Solusinya adalah media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Dewi Putri Sukma & Sintaro, 2019; 31). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Maskar 2020: 375). Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ulfa & Puspaningtyas, 2020: 47).

Perbedaan riset ini dengan riset sebelumnya ialah peneliti menggunakan metode pembelajaran *Socratic Circles* yang memfokuskan dengan satu variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif dalam materi sistem pencernaan manusia. Alasan peneliti memilih judul ini, karena pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya belum pernah menerapkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Lebih jelasnya bisa dilihat pada lembar wawancara dengan guru mata pelajaran (Lampiran. F-1).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan adanya suatu inovasi berupa media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Salah satunya yaitu media visual oleh karena itu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode *Socratic Circles* Berbantuan Media Visual terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI SMA Swasta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan adapun rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh metode *Socratic Circles* disertai media visual dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Swasta Mujahidin Pontianak?”

Berdasarkan rumusan masalah secara khusus , maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan metode pembelajaran *Socratic Circles* berbantuan media visual?
2. Bagaimanakah kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas kontrol setelah diterapkan model pembelajaran konvensional berbantuan media visual?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode *Socratic Circles* disertai media visual dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Swasta Mujahidin Pontianak.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan metode pembelajaran *Socratic Circles* berbantuan media visual.
2. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas kontrol setelah diterapkan metode pembelajaran konvensional berbantuan media visual.

3. Untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori yang sudah ada dalam dunia pendidikan mengenai penggunaan metode *Socratic Circles*. Selain itu penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran biologi terutama dalam pengaruh metode pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Adapun manfaat bagi siswa yaitu :

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran biologi, sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar biologi.
- 2) Menambah pengetahuan siswa kelas XI SMA tentang sistem pencernaan manusia

b. Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru yaitu :

- 1) Memberikan referensi bagi guru biologi untuk memperoleh gambaran penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan pada pokok pembahasan.
- 2) Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Socratic Circles* dengan menggunakan media pembelajaran dengan alat bantu dalam belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi pembelajaran siswa dalam pembelajaran biologi.

c. Bagi Sekolah

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran berupa media visual dalam pembelajaran biologi khususnya materi sistem pencernaan manusia.

d. Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi peneliti yaitu:

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenal metode pembelajaran
- 2) Menambah keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Socratic Circles*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik penelitian suatu penelitian. Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel adalah dalam penelitian ini ada 2 yaitu:

a. Variabel Independent (Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *Socratic Circles* berbantuan media visual.

b. Variabel Dependent (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru (Andiyana, 2018)

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan terhadap istilah dalam variabel penelitian. Hal ini dilakukan agar tidak menimbulkan salah satu penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti memperjelaskan dan membatasi maksud penggunaan beberapa

istilah sehingga jelas aspek-aspek yang akan diungkapkan. Istilah-istilah yang akan digunakan sebagai berikut:

a. Metode Socratic Circles

Metode *Socratic Circles* dalam penelitian ini yaitu metode yang menekankan pada kemampuan berpikir kreatif, dengan memberikan pertanyaan yang berisi informasi tentang materi sistem pencernaan.

Adapun tahapan-tahapan dalam metode *Socratic Circles*

Tabel 1.1 Tahapan Socratic Circles

Tahapan	Kegiatan Guru
<p>Tahap 1: Menentukan topik materi pokok bahasan apa yang akan dipelajari dan mengorientasi siswa kepada masalah</p>	<p>Guru mengorientasikan arah pembelajaran dengan menetapkan materi yang dipelajari, dengan cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menarik perhatian dan memotivasi siswa, menggali pengetahuan awal siswa, dan memberikan teks yang dapat meningkatkan pertanyaan-pertanyaan bagi siswa saat diskusi.</p>
<p>Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p>	<p>Guru membantu menganalisis teks dan membuat catatan pada teks (bagian yang dipilih siswa sebagai bahan diskusi) serta mendorong siswa mengumpul informasi yang sesuai atau mencari solusi</p>
<p>Tahap 3: Membantu mengkondisikan siswa untuk proses penyelidikan bersama</p>	<p>Guru membimbing siswa membentuk kelompok secara acak</p>
<p>Tahap 4:</p>	<p>Guru membimbing siswa yang berada</p>

Tahapan	Kegiatan Guru
Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok putaran pertama	di lingkaran dalam untuk memulai diskusi dengan memberikan pertanyaan awal.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan bersama dan kinerja siswa untuk melakukan proses perbaikan	Guru membimbing siswa dilingkaran untuk menilai kinerja dan memberikan <i>feedback</i> pada kelompok atau individu untuk menawarkan saran untuk perbaikan
Tahap 6: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok putaran kedua	Guru membimbing siswa dilingkaran untuk bertukar peran dan posisi, dilanjutkan proses diskusi siswa dilingkaran dalam yang baru
Tahap 7: Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan bersama dan kinerja siswa untuk melakukan proses perbaikan	Guru membimbing siswa dilingkaran yang baru untuk memberikan <i>feedback</i> dan menawarkan saran untuk perbaikan bila diperlukan

(Copeland & Frankenfield, 2009)

b. Media Visual

Media visual merupakan sarana yang mampu mendorong terciptanya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran (Safitri, Apriani & Nurmayanti, 2018: 338). Media visual yang digunakan berupa media *power point* dalam proses mengajar yang dapat di amati lewat indra mata dengan tujuan dapat menggambar objek yang bersifat abstrak.

c. Berfikir Kreatif

Pada hakikatnya berpikir kreatif berhubungan penemuan sesuatu mengenai suatu hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan sesuatu yang telah ada. Menurut Andiyana (2018: 241) menyatakan

bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat diukur secara langsung melalui beberapa indikator diantaranya:

Tabel 1.2 Indikator Berfikir Kreatif

Pengertian	Keterangan
1. <i>Fluency</i> (Berpikir lancar)	Siswa mampu menjawab pertanyaan lebih dari satu
2. <i>Flexibility</i> (Berpikir Kelenturan)	Siswa mengemukakan jawaban dari arah yang berbeda.
3. <i>Originality</i> (Berpikir Keaslian)	Siswa menjawab pertanyaan dengan berfikir luas
4. <i>Elaboration</i> (Berpikir Elaboratif)	Siswa mengembangkan gagasan dan situasi

(Andiyana 2018: 241)

