

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah kegiatan yang berlangsung seumur hidup yang mempengaruhi seseorang di manapun ia berada menjadi lebih baik. Secara sempit, pendidikan diartikan sebagai upaya suatu lembaga untuk membentuk seseorang sehingga memiliki kompetensi dengan kualitas baik serta sadar akan hubungan dan permasalahan sosial (Pristiwanti, dkk., 2022). Perkembangan industri 4.0 membuat peserta didik dihadapkan pada masa dimana peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan maupun kemampuan yang dapat memenuhi kebutuhan di masyarakat saat ini, namun perkembangan yang begitu pesat tersebut membuat pendidikan tidak bisa dilaksanakan secara konvensional (Pablos, dkk., 2017).

Menghadapi perkembangan industri 4.0, salah satu keterampilan yang diperlukan adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan dasar yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan inovatif sehingga suatu permasalahan dapat diselesaikan dengan berbagai alternatif pemecahan masalah (Susilowati, dkk., 2021). Pentingnya menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, mengingat tantangan masa depan yang terus berkembang dan lingkungan yang semakin kompetitif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Bandung melalui kegiatan wawancara dengan guru biologi kelas X, bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan tidak merujuk kepada keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan menghadapi tantangan masa depan yang terus berkembang akibat keterampilan peserta didik yang tidak ditingkatkan semasa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peserta didik diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan dalam memahami bidang pengetahuan tertentu tetapi juga untuk menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan bidang tersebut (Mulyaningsih, dkk., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa adalah model *ERCoRe Learning*. Model ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pendekatan secara konstruktivis dimana model pembelajaran *ERCoRe Learning* memiliki empat tahapan, yaitu *Eliciting* (memunculkan), *Restructuring* (merekonstruksi), *Confirming* (mengkonfirmasi), dan *Reflecting* (merefleksi) (Mustaqim, dkk., 2022). Mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustaqim, dkk. (2022) mengenai model pembelajaran *ERCoRe Learning* keterampilan berpikir kreatif pada kelas yang menerapkan *ERCoRe Learning* meningkat sebesar 52%, sedangkan pada kelas dengan pendekatan konvensional hanya sebesar 43%.

Materi ekosistem merupakan salah satu topik yang dipelajari dalam mata pelajaran Biologi pada jenjang Sekolah Menengah Atas atau sederajat yang mengharuskan peserta didik memahami konsep ekosistem, aliran energi, siklus biogeokimia, serta hubungan atau interaksi yang terjadi di dalam ekosistem. Meskipun demikian, materi ini masih sering dianggap mudah oleh peserta didik namun tetap materi Ekosistem perlu dipahami oleh peserta didik karena berhubungan dengan kejadian yang dialami oleh peserta didik setiap hari (Nilasari, dkk., 2016). Menurut Nurfadilah dan Rochintaniawati (2021), pada materi ekosistem masih terdapat miskonsepsi dimana hasil penelitiannya menunjukkan 45% peserta didik dari 60 peserta didik mengalami miskonsepsi, terutama pada sub-materi aliran energi dengan persentase 61,14% peserta didik mengalami miskonsepsi, dimana peserta didik tidak dapat membangun pemahaman mengenai dekomposer dan detritivor dan mengasosiasikan dua istilah tersebut sama saja.

Permasalahan berupa miskonsepsi dan materi yang dianggap mudah pada materi Ekosistem membutuhkan media pembelajaran variatif dan lebih interaktif sehingga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Namun, sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Yulius, dkk. (2022) merancang sebuah situs web untuk menunjang pembelajaran pada materi Ekosistem sehingga pembelajaran dilaksanakan menggunakan media yang lebih interaktif. Beranjak

dari hal tersebut, maka hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain adalah menggunakan media berbasis situs web yakni kumatalibi.com untuk membantu pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *ERCoRe Learning*. Situs kumatalibi.com sendiri merupakan situs web yang berisikan kumpulan materi ajar ruang lingkup Biologi.

Adapun hasil yang diharapkan atau *output* dari penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran materi ekosistem menggunakan model *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ERCoRe LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF BERBANTU MEDIA KUMATALIBI.COM PADA MATERI EKOSISTEM.**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah disampaikan, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *ERCoRe Learning* dengan bantuan media kumatalibi.com dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Ekosistem?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com terhadap keterampilan berpikir kreatif pada materi Ekosistem?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com pada materi Ekosistem.

2. Menganalisis pengaruh keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Ekosistem setelah menerapkan model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalibi.com.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Sebagai acuan pada penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran *ERCoRe Learning*.
 - b. Sebagai bahan pengembangan model pembelajaran *ERCoRe Learning* selanjutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dorongan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *ERCoRe Learning*.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran *ERCoRe Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam upaya pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
 - d. Bagi peneliti, inovasi dan kebaruan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan solusi atas berbagai permasalahan yang ditemukan di lapangan. Permasalahan tersebut dianalisis secara mendalam agar pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dapat diterapkan secara nyata dalam konteks praktis di lapangan.

E. Kerangka Berpikir

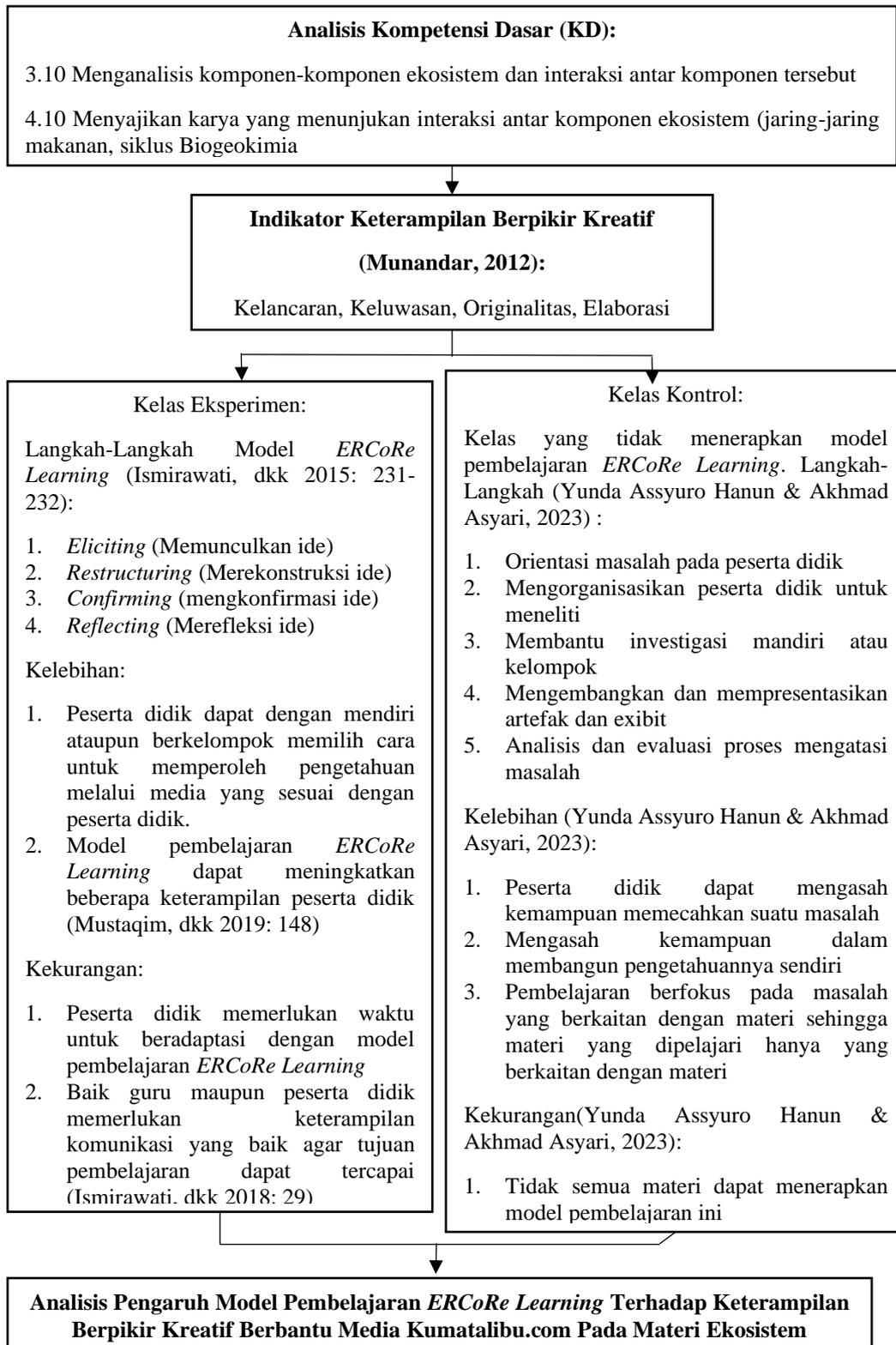
Melalui wawancara yang telah dilaksanakan, kegiatan pembelajaran di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bandung yang menerapkan Kurikulum Merdeka dimana kurikulum tersebut diatur lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Nomor 35 Tahun 2018. Salah satu materi yang terdapat pada Kurikulum Merdeka adalah Ekosistem. Capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum merdeka pada materi ekosistem adalah Pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan menciptakan solusi atas permasalahan-permasalahan berdasarkan isu lokal, nasional atau global terkait komponen ekosistem dan interaksi antar komponen.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka untuk memahami materi Ekosistem, dibutuhkan salah satu keterampilan, yaitu keterampilan berpikir kreatif sehingga dalam prosesnya peserta didik lebih efektif dalam memahami materi Ekosistem. Terdapat empat indikator dalam keterampilan berpikir kreatif, diantaranya (1) berpikir lancar (*fluency*), (2) berpikir luwes (*flexibility*), (3) orisinalitas atau keaslian (*originality*), dan (4) memerinci atau mengelaborasi (*elaboration*) (Ningrum, dkk., 2022).

Berdasarkan indikator tersebut, model pembelajaran *ERCoRe Learning* dinilai tepat karena memiliki tahapan pembelajaran yang sesuai dengan indikator keterampilan berpikir kreatif. Menurut Mustaqim, dkk (2022), model pembelajaran *ERCoRe Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena peserta didik diminta untuk merekonstruksi pengetahuan yang didapat kemudian dituangkan ke dalam bentuk mind map atau peta konsep. Kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *ERCoRe Learning* adalah peserta didik dapat dengan mandiri ataupun berkelompok memilih cara untuk memperoleh pengetahuan melalui media yang sesuai dengan peserta didik dan dapat meningkatkan beberapa keterampilan peserta didik (Mustaqim, dkk., 2019). Adapun kekurangan model pembelajaran *ERCoRe Learning* yakni peserta didik memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran *ERCoRe Learning* dan baik guru maupun peserta didik memerlukan keterampilan komunikasi yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ismirawati, dkk., 2018)

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah *ERCoRe Learning*, yang terdiri dari empat tahapan yang selaras dengan indikator keterampilan berpikir kreatif. Media pembelajaran yang digunakan adalah kumatalibi.com, yang berperan dalam tahap eliciting atau pemunculan pengetahuan awal. Sebagai pembanding, kelas kontrol menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL memiliki kelebihan, yaitu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, membangun pengetahuan secara mandiri, serta fokus pada permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik hanya mempelajari hal-hal yang sesuai dengan topik (Yunda & Asyari, 2023). Namun demikian, model PBL juga memiliki keterbatasan, yaitu tidak semua materi pelajaran dapat diterapkan dengan pendekatan ini. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa tahapan. Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis tersusun dari teori-teori yang merujuk pada masalah penelitian sehingga dapat dijadikan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Maka dari itu isi dari hipotesis belum tentu benar. Hipotesis dapat dinyatakan benar apabila didukung data empiris untuk menguji jawaban yang ada pada hipotesis tersebut relevan kebenarannya. Hipotesis merupakan pernyataan yang menyajikan hubungan antara variabel independent dan dependen sesuai dengan yang diharapkan (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *ERCoRe Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif berbantu media kumatalib.com pada materi ekosistem.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalib.com terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Ekosistem.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh model pembelajaran *ERCoRe Learning* berbantu media kumatalib.com terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada materi Ekosistem.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung permasalahan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ismirawati, dkk. (2020), mengenai peningkatan hasil belajar metakognitif dan kognitif dari penerapan model pembelajaran *ERCoRe Learning* dengan kontribusi sebesar 85,6%.
2. Penelitian Mustaqim, dkk. (2022) mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif, setelah menerapkan model pembelajaran *ERCoRe Learning* yang disandingkan dengan metode konvensional. Keterampilan berpikir kreatif pada kelas yang menerapkan *ERCoRe Learning* meningkat sebesar 52,006, sedangkan pada kelas dengan pendekatan konvensional hanya sebesar 43,515.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mustaqim, dkk. (2019), menunjukkan dampak model pembelajaran *ERCoRe Learning* mengenai keterampilan

berpikir kritis pada peserta didik lebih tinggi 11,164% bila disandingkan dengan kelas yang menerapkan metode konvensional.

4. Berdasarkan penelitian Ismirawati, dkk. (2018), terdapat peningkatan hasil belajar dari kelas yang menerapkan model pembelajaran *ERCoRe Learning*, bila disandingkan dengan kelas yang menerapkan metode konvensional dengan pengaruh pada kelas yang menerapkan model *ERCoRe Learning* meningkat sebesar 11,58% dibandingkan dengan kelas dengan metode konvensional sebesar 9,66%.
5. Penelitian Nur, dkk., (2020), menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada calon guru. Hasil dari penerapan model pembelajaran *ERCoRe Learning* lebih tinggi 39.84% bila disandingkan dengan kelas yang menerapkan metode konvensional.
6. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah dan Rochintaniawati (2021), menunjukkan persentase miskonsepsi pada materi Ekosistem di kelas X sebesar 45%, dengan sub-materi aliran energi merupakan materi dengan tingkat miskonsepsi tertinggi sebesar 61.14%.
7. Penelitian yang dilaksanakan Yulius, dkk. (2022) membuat media pembelajaran berupa website untuk menunjang pembelajaran pada materi Ekosistem.