

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci utama untuk suatu perkembangan dan kemajuan yang berkualitas. Pendidikan sendiri merupakan aktivitas yang dapat ditempuh dalam rangka mewujudkan tujuan Negara Indonesia, yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sebagai alat yang digunakan untuk meningkatkan cara berpikir dan menentukan kualitas diri manusia sehingga manusia akan mampu untuk berpikir lebih maju dan berkembang. Salah satu upaya yang dapat ditempuh guna mewujudkan tujuan Negara tersebut ialah dengan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Hanifah, 2010:20).

Menurut Utami Munandar (dalam Hosnan, 2016:245), kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kefasihan, keluwesan, dan orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan terhadap suatu masalah. Keluwesan adalah kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Orsinalitas adalah kemampuan untuk mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah dengan cara yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang terstruktur dan terperinci. Kreativitas bukanlah hal yang sudah dibawa sejak lahir, pada dasarnya setiap individu mampu mewujudkan dirinya sebagai orang kreatif. Dalam hal ini kreativitas tidak terjadi begitu saja, melainkan kreativitas harus dilatih salah satunya dengan proses kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar dikelas memerlukan sikap kreativitas yang tinggi, mendapatkan sikap kreativitas bisa melalui proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar yang di desain untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, guru dan lingkungan belajar dan

sumber belajar yang lain dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar dapat terwujud melalui strategi pembelajaran yang tepat dengan tujuan berpusat pada siswa. Pada hakikatnya pembelajaran dirancang untuk membelajarkan siswa dalam kata lain sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan diorientasikan pada aktivitas siswa. Apabila hal ini dilakukan secara optimal maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang sejalan (Andriani, 2014:308).

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Suprijono, 2011:102). Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan (Sanjaya, 2008:113). Hasil belajar dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan menjadi indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam usaha belajarnya. Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis ranah yang melekat pada diri siswa, yaitu ranah proses berpikir (cognitive domain), ranah nilai atau sikap (affective domain), dan ranah keterampilan (psycomotor domain).

Virus merupakan materi biologi di sekolah menengah keatas (SMA). Virus merupakan parasit intraseluler obligat yang berukuran antara 20-300 nm, bentuk dan komposisi kimianya bervariasi, tetapi hanya mengandung RNA atau DNA saja. Partikelnya secara utuh disebut virion yang terdiri dari capsid yang dapat terbungkus oleh sebuah glikoprotein atau membran lipid, dan virus resisten terhadap antibiotik. Bentuk virus berbeda-beda ada yang : bulat, batang polihidris, dan seperti huruf T.

Berdasarkan hasil wawancara guru biologi di SMAN 1 Tambelang Bekasi bahwa dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi virus menggunakan metode diskusi yang di dukung media power point berupa gambar atau video. Selain itu masih ditemui siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru sering memberikan pertanyaan untuk memancing siswa aktif dalam

pembelajaran. Namun, hanya beberapa siswa yang berinisiatif menjawab sedangkan siswa yang lain hanya diam. Beberapa siswa yang masih kesulitan dalam belajar, terutama pada bagian materi virus. Menurut informasi dari 15 siswa di SMAN 1 Tambelang Bekasi 12 orang menyatakan bahwa kesulitan yang dialami dalam belajar biologi yaitu banyak materi yang dihapal, dan 3 orang siswa menyatakan bahwa dalam belajar biologi banyak materi yang dihapal menjadi menyenangkan akan tetapi jika tidak dipahami akan mudah lupa begitu saja, hal ini didapat dari hasil wawancara siswa di SMAN 1 Tambelang Bekasi. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian mengenai materi virus dari jumlah 30 siswa perkelas 70% yang mencapai nilai KKM 70.

Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti menduga bahwa hasil belajar siswa yang rendah pada materi virus berkaitan dengan kreativitas siswa. Menurut Utami Munandar (2014:9), kreativitas sama pentingnya seperti intelegasi sebagai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Clark (dalam Hosnan, 2016:249), ciri-ciri kreativitas siswa adalah siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, memiliki kemandirian yang tinggi, berani menyatakan pendapat dan keyakinannya dan memiliki kemampuan berpikir divergen. Berpikir divergen merupakan kemampuan seseorang untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan berusaha untuk berhasil dalam belajar, dan sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan berkreaitivitas rendah akan enggan untuk berusaha berhasil dalam belajar.

Dalam Penelitian Natalia yang dilaksanakan di kelas VIII B SMP Kanisius Sleman Tahun Ajaran 2016/2017, berdasarkan tes hasil belajar diketahui bahwa siswa kelas VIII B SMP Kanisius Sleman memiliki tes hasil belajar dengan kriteria tinggi yang presentasenya adalah dari 21 siswa. Berdasarkan pengisian kuesioner diketahui bahwa siswa kelas VIII B SMP Kanisius Sleman memiliki kreativitas dengan kriteria tinggi yang presentasenya adalah dari 21 siswa. Ada hubungan antara kreativitas

dengan hasil belajar siswa di mana koefisien korelasinya sebesar 0,911. Dari korelasi ini diperoleh hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar adalah sebesar 82,99%, sedangkan selebihnya 17,01% ada faktor lain di luar kreativitas yang berhubungan dengan hasil belajar siswa.

Selain faktor kreativitas, masih banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Berbagai faktor tersebut mempunyai dampak yang berbeda-beda bagi siswa. Namun, pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Korelasi Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi virus”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kreativitas belajar pada materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi.
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi.
3. Bagaimana hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi.

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kreativitas belajar siswa pada materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi tahun ajaran 2019/2020.
2. Menganalisis hasil belajar pada materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi tahun ajaran 2019/2020.
3. Menganalisis hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar materi virus siswa kelas X SMAN 1 Tambelang Bekasi tahun ajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan memiliki manfaat bagi beberapa pihak, manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti penelitian ini merupakan pengalaman untuk menambah wawasan terutama mengenai kreativitas belajar, sehingga kelak ketika menjadi seorang guru dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada siswa.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, sehingga membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dalam penelitian ini lebih terarah maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada pokok bahasan virus
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasi
3. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kemampuan peningkatan berpikir kreatif peserta didik dan hasil belajar ranah kognitif pada indikator C1-C4.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya salah penafsiran dari setiap istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka secara operasional istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dengan sengaja pada diri individu itu sendiri dalam pengetahuan, sikap, kepribadian, keterampilan, dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan Slameto (dalam Djamarah, 2011:13).

2. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Siswa dituntut untuk mampu berpikir kreatif dalam belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang optimal Barron (dalam Hosnan, 2016:245).
3. Hasil belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa Hamalik (2010:15).

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini penulis ingin mengetahui bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil belajar biologi yaitu pada materi virus. Dengan kata lain seberapa berarti sebuah kreatifitas yang dimiliki oleh siswa terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Kreatifitas merupakan hasil belajar ranah kognitif selain hasil belajar yang berupa nilai ujian atau nilai rapor dalam pembelajaran. Kreatifitas juga merupakan hasil belajar yaitu berupa keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran maupun setelahnya. Menurut Aryana (2007:675) indikator Keterampilan Berpikir Kreatif sebagai berikut:

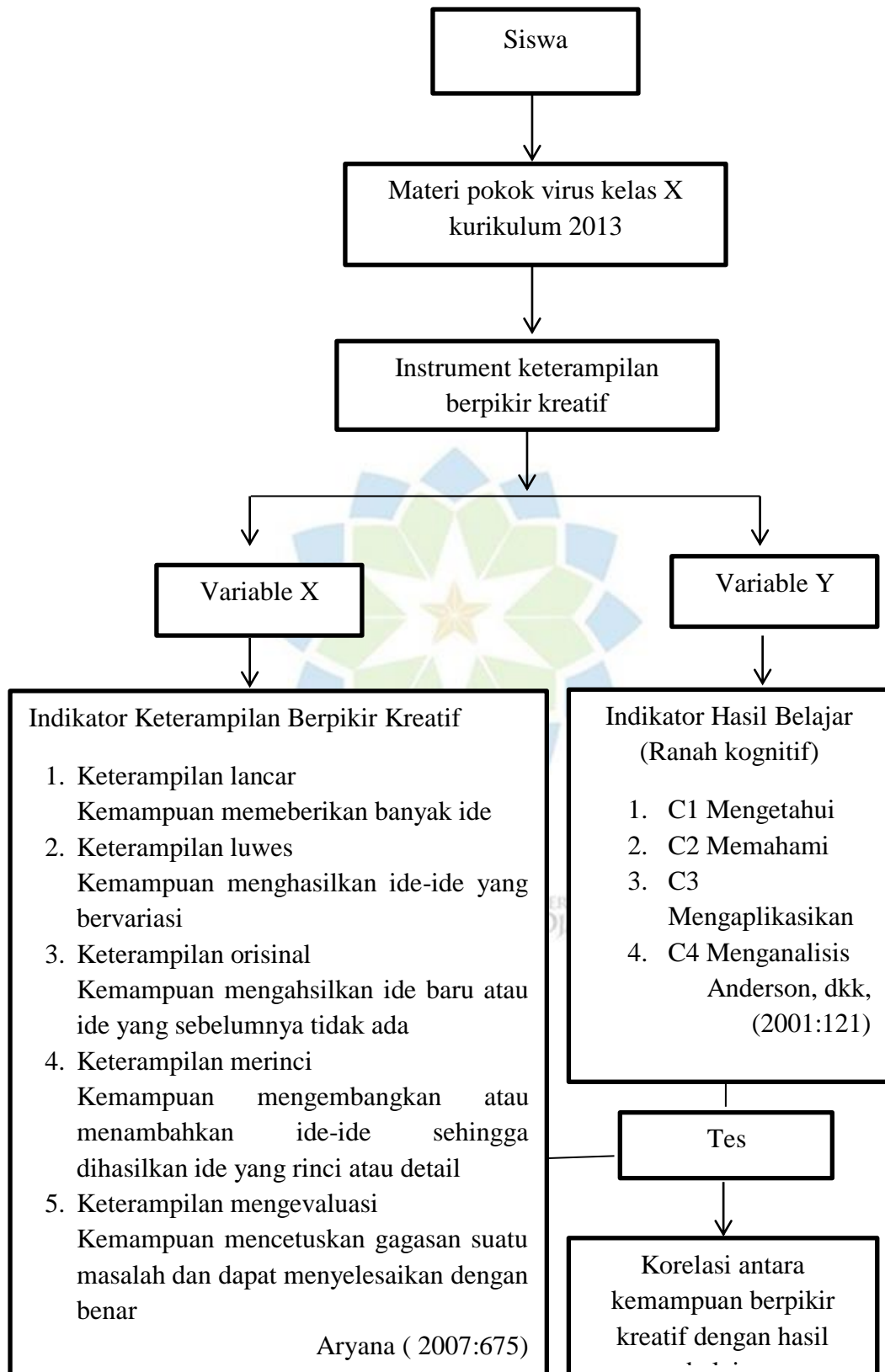
1. Keterampilan lancar adalah kemampuan memberikan banyak ide
2. Keterampilan luwes adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi
3. Keterampilan orisinal adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada
4. Keetampilan merinci adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail
5. Keterampilan mengevaluasi adalah kemampuan mencetuskan gagasan suatu masalah dan dapat menyelesaikan dengan benar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Tentunya hasil belajar yang baik merupakan wujud keefektifan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Syah (1999:214-216) indikator hasil belajar sebagai berikut:

1. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif meliputi penerimaan, penanggapan, penilaian, internalisasi dan karakterisasi.
3. Ranah psikomotor meliputi keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi.

Pembelajaran biologi adalah mata pelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir logis dan sistematis tentang diri sendiri dan lingkungan jagad raya ini. Khususnya pada materi virus ini, siswa dituntut untuk memiliki kreatifitas yang lebih dalam proses pembelajaran sehingga bias memahami dari sebuah pengertian dan diterapkan dalam kehidupan sehari-sehari. Untuk itu perlu cara berpikir yang kreatif serta kritis agar informasi-informasi yang diperoleh dapat dipahami dan di analisis secara keseluruhan.

Melihat dari pemikiran tersebut ternyata kreatifitas sejalan dengan karakteristik mata pelajaran biologi. Untuk itu penulis ingin mengetahui bagaimana signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil belajar pada materi virus.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

H. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampel terbukti melalui data yang terkumpulkan (Arikunto, 2010:89).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

H0 : $\mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa pada materi virus

H1 : $\mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa pada materi virus.

I. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Handayani (2001:220), menyimpulkan bahwa kreativitas siswa berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas III SLTP sebesar 22,5%.
2. Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Afifah (2005:243), menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar akuntansi keuangan siswa di kelas II program keahlian akuntansi dengan r hitung sebesar 0,461 > r table 0,222 pada taraf signifikan 5%.
3. Penelitian relevan juga dilakukan oleh Kertasiwi (2009:216), menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas dengan prestasi belajar sosiologi sebesar 11%.
4. Penelitian relevan juga dilakukan oleh Sagitasari (2010:231) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP di Godean di mana diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,900 dan kontribusi kreativitas dengan hasil belajar sebesar 80,9%.
5. Penelitian relevan juga dilakukan oleh Haryanti (2012:243) menyimpulkan bahwa kreativitas berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika dengan koefisien korelasi sebesar 0,609 dan kontribusi kreativitas terhadap prestasi belajar matematika sebesar 64,4%.

6. Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Nuriadin dkk (2013:65) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar matematika siswa dengan memberikan kontribusi sebesar 31,2% terhadap hasil belajar siswa.
7. Penelitian relevan juga dilakukan oleh Wahyuni (2018:7) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar mahasiswa dengan nilai tidak signifikan yaitu sebesar 22,5%.
8. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Safitri (2014:12) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar sebesar 0,541%.

