

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri 4.0 terjadi ketika robot terhubung ke sistem komputer yang dilengkapi dengan algoritma pembelajaran mesin dapat mempelajari dan mengendalikan robot itu sendiri tanpa campur tangan manusia. Sistem tersebut dinamakan *artificial intelligence*, *artificial intelligence* terhubung dengan *internet based society* yang menyebabkan revolusi industri 4.0. Penyatuan dunia online dengan industri manufaktur menghasilkan era disrupsi (Xing, 2016).

Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan yang disruptif dan memodernisasikan sistem yang berlaku hingga akhirnya terjadi perubahan yang mendasar. Era disrupsi memodernisasi teknologi dan otomatisasi di semua industri. Otomatisasi merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi dan cara untuk menciptakan sistem kerja yang cepat, akurat, efisien dan efektif (Moh Dahlan, 2013).

Penerapan *artificial intelligence* di era disrupsi mengarah pada otomatisasi yang membuat pergerakan dunia industri dan persaingan pekerjaan menjadi non-linier. *Artificial intelligence* juga mengambil alih peran manusia di berbagai sektor industri. Akibatnya tidak hanya terjadi persaingan antara manusia untuk mendapatkan peran di sektor industri namun *artificial intelligence* dapat menggantikan peran manusia (Tjandrawinata, 2016)

Era disrupsi membawa perubahan besar pada struktur mental dalam bentuk cara berpikir, cara meyakini, dan cara bertindak (Suwardana, 2017). Untuk menghadapi era disrupsi, maka pendidikan harus menumbuhkan generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Selain itu juga membutuhkan sumber daya manusia yang berwawasan unggul, profesional, visioner, dan percaya diri (Ginanjari, 2015).

Guilford berpendapat kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan wujud pemikiran yang hingga saat ini masih kurang memperoleh atensi dalam pendidikan (Munandar, 2016). Berpikir kreatif merupakan kemampuan

untuk memberi peningkatan pada ide-ide terkait yang beragam, unik dan tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan berpikir kreatif dapat mengembangkan kemampuan berpikir, termasuk pemahaman terhadap berbagai faktor (Sani, 2014).

Kemajuan teknologi di era disrupsi juga memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran yaitu peran handphone yang sulit dipisahkan dari kehidupan peserta didik. Penggunaan handphone yang sering oleh peserta didik menjadi perhatian karena disatu sisi penggunaan handphone dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memperoleh berbagai manfaat seperti mempermudah mendapatkan bahan pembelajaran, konektivitas internet yang mendukung proses belajar, serta mempercepat proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Hasil akademik peserta didik meningkat karena kemudahan dalam proses belajar tersebut (Rahayu R, 2018).

Di sisi lain, penggunaan handphone memiliki efek negatif salah satunya yaitu terganggunya konsentrasi belajar peserta didik jika tidak diawasi dan digunakan dengan bijak. Penggunaan handphone yang tinggi akan merusak konsentrasi belajar peserta didik sementara penggunaan handphone yang rendah memiliki dampak yang lebih rendah (Savitri, 2018). Penggunaan handphone yang berlebihan juga berefek menurunnya motivasi peserta didik untuk belajar yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik (Agusta, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan diatas diperoleh urgensi kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk menghadapi era disrupsi. Era disrupsi dan pandemi mengubah kebiasaan peserta didik, khususnya pengaruh handphone yang menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar dan menurunnya motivasi belajar yang dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar. Hasil observasi sekolah dan wawancara terhadap guru biologi di SMA Mekar Arum Bandung diperoleh data hasil belajar peserta didik pada materi virus yaitu dari 125 peserta didik terdapat 99 peserta didik (79,2 %) yang mendapatkan nilai di bawah batas tuntas, sedangkan sisanya 26 peserta didik (20,8 %) dengan nilai yang sudah di atas tuntas. Proses pembelajaran materi virus menggunakan metode eskpositori yang berdampak pada respon peserta didik merasa bosan, kurang fokus, pasif dan terdistraksi oleh handphone mereka (lampiran B.19).

Kegiatan pembelajaran mestinya dilakukan dalam keadaan yang dapat dinikmati peserta didik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik bersikap aktif didalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena kegiatan belajar yang menyenangkan membuat peserta didik menyukai pembelajaran dan berpartisipasi aktif dan juga membantu peserta didik menjadi lebih konsentrasi. Pemahaman peserta didik terhadap pelajaran dapat dinilai dari kemampuan proses berpikir dan kemampuan menguraikan dan menyelesaikan suatu permasalahan. Suatu proses pembelajaran yang inovatif dinilai penting untuk diterapkan oleh guru agar terwujudnya peserta didik yang mempunyai kemampuan proses berpikir yang matang saat berhadapan dengan masalah dan tantangan hidup dimasa depan (Sani R. A., 2013).

Dalam bidang pendidikan, *hypnotherapy* bisa diterapkan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran karena *hypnotherapy* bisa meningkatkan fokus, daya ingat, dan tercapainya tujuan pembelajaran (N.yustisia, 2017). Metode pembelajaran *hypnoteaching* adalah metode pembelajaran menggunakan bahasa-bahasa alam bawah sadar oleh guru yang dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik (N.yustisia, 2017). Metode *hypnoteaching* merupakan gabungan dari metode pembelajaran *neuro linguistic programming* (NLP) dan *hypnosis*. Metode *hypnoteaching* bisa diartikan seni berkomunikasi dengan memberikan sugesti agar peserta didik menjadi lebih cerdas (Hajar, 2011).

Hypnoteaching adalah metode pembelajaran kreatif, unik, imajinatif sekaligus memberikan kenyamanan belajar kepada peserta didik. Guru memberikan sugesti kepada peserta didik sehingga peserta didik berkonsentrasi selama pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar dengan penerapan metode pembelajaran ini peserta didik mampu meningkatkan daya ingat, daya nalar, dan daya serapnya sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih optimal (Hamidah, 2016).

Metode *hypnoteaching* dapat membantu peserta didik untuk memahami materi virus dan merangsang kemampuan berpikir kreatif melalui sugesti yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan, fokus, dan termotivasi untuk aktif.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Hypnoteaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Materi Virus”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran materi virus dengan menggunakan pembelajaran *hypnoteaching*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik tanpa menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus?
4. Bagaimana pengaruh metode *hypnoteaching* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi virus?
5. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran materi virus dengan menggunakan pembelajaran *hypnoteaching*.
2. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus.
3. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik tanpa menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus.
4. Menganalisis pengaruh metode *hypnoteaching* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi virus.
5. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching* pada materi virus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui metode pembelajaran *hypnoteaching*, baik itu di dalam sekolah ataupun dilingkungan sekitar.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan kepada para guru mengenai metode pembelajaran yang bisa membantu peserta didik lebih berkonsentrasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga mengembangkan berfikir kreatif peserta didik.
3. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian yang akan datang.

E. Kerangka Pemikiran

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap spiritual (kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan keterampilan (Kompetensi Inti 4). Kompetensi Dasar (KD) dirumuskan untuk mencapai KI. Analisis kesesuaian materi dengan KI dan KD mengacu aspek pengetahuan yang tertuang pada Kompetensi Inti 3. Sedangkan KI 1, KI 2, dan KI 4 dikembangkan dan ditumbuhkan melalui proses pembelajaran setiap materi pokok yang tercantum dalam KI 3 tersebut.

Kompetensi dasar pada materi virus kelas X adalah menganalisis struktur, replikasi dan peran virus dalam kehidupan. Berdasarkan kompetensi dasar maka indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan antara lain sebagai berikut : 1) Mengidentifikasi struktur dan ciri; 2) Menjelaskan proses replikasi; 3) Membedakan daur litik dan daur lisogenik replikasi; 4) Menganalisis peranan virus dalam kesehatan masyarakat. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar virus yaitu sebagai berikut: Peserta didik dapat menganalisis struktur replikasi dan peran virus dalam kehidupan melalui proses pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching*.

Guru bertugas sebagai fasilitator yang berhak menentukan metode belajar yang tepat dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. *Hypnoteaching*

merupakan salah satu metode pembelajaran yang membantu tugas guru sebagai fasilitator (Wati, 2016). Metode pembelajaran *hypnoteaching* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh guru dengan menjelaskan kepada peserta didik manfaat dari konsep yang dipelajarinya.

2. Melakukan induksi

Tahapan ini dilakukan untuk membawa peserta didik fokus dalam pembelajaran dengan sugesti atau kata-kata positif pada peserta didik diiringi musik instrumentalia dengan membuat peserta didik rileks.

3. Melakukan pembelajaran dengan mengaitkan media hipnosis

Tahapan ini dilakukan oleh guru dengan mengaitkan media suara, gambar, tulisan, video atau melakukan percobaan yang berkaitan dengan materi.

4. Melakukan afirmasi

Tahapan ini guru memberikan penguatan atau penegasan dalam menyatakan sesuatu yang positif tentang diri peserta didik dan kinerja peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Melakukan visualisasi

Tahapan ini guru memberikan gambaran dengan media visual sebagai sarana agar peserta didik mendapatkan gagasan sebanyak-banyaknya berkaitan dengan topik pembelajaran

6. Melakukan evaluasi

Tahapan ini guru memberikan penilaian berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan

7. Melakukan refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan sebelum pembelajaran berakhir, guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk merenung dan mengingat pembelajaran apa yang telah dilaksanakan dan sikap positif apa yang didapat peserta didik dalam pembelajaran (Wati, 2016).

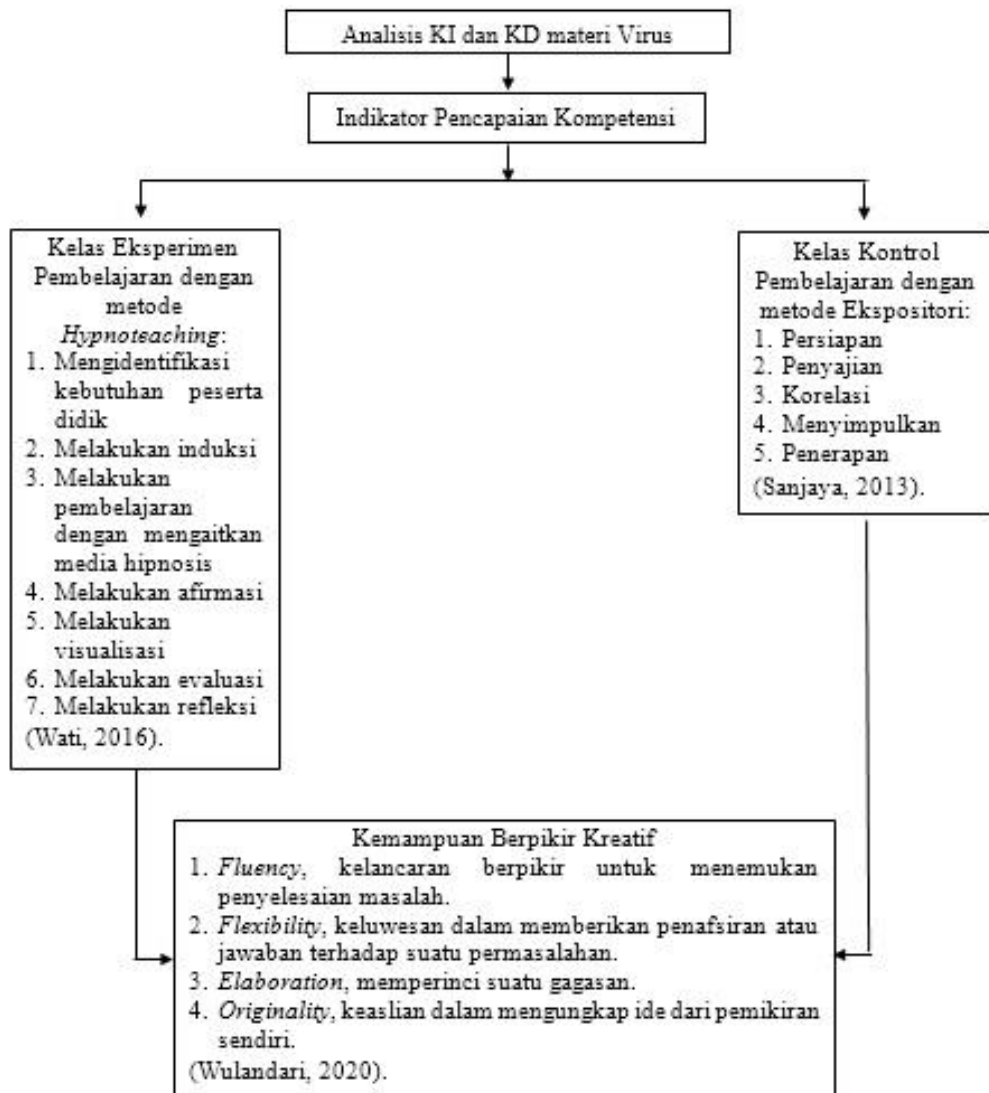
Pembelajaran ekspositori merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru sama halnya dengan *hypnoteaching*. Dikatakan demikian

karena memiliki kesamaan yaitu dalam metode ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui metode ekspositori guru menyampaikan materi secara terstruktur dan berharap materi yang disampaikan dapat dikuasai peserta didik dengan baik. Ekspositori memiliki beberapa tahapan dalam penerapan metodenya, yaitu: 1. persiapan, 2. penyajian, 3. menghubungkan, 4 menyimpulkan dan 5. penerapan (Sanjaya, 2013).

Pelaksanaan kurikulum 2013 memungkinkan dapat meningkatkan dan menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran yaitu dengan melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif yaitu suatu kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru yang mampu menggabungkan, mengubah atau mengembangkan ide yang ada, bukan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari ketiadaan (Anwar, 2012).

Menurut Wulandari (2020) mengemukakan indikator yang digunakan pada keterampilan berpikir kreatif diantaranya :

1. *Fluency*, kelancaran berpikir untuk menemukan penyelesaian masalah
2. *Flexibility*, keluwesan dalam memberikan penafsiran atau jawaban terhadap suatu permasalahan.
3. *Elaboration*, memperinci suatu gagasan.
4. *Originality*, keaslian dalam mengungkapkan ide dari pemikiran sendiri



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Metode Pembelajaran *hypnoteaching* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi virus. Sedangkan hipotesis statistiknya sebagai berikut:

Ho : $\mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *hypnoteaching* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi virus.

Hi : $\mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh metode pembelajaran *hypnoteaching* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi virus.

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Latif (2013) dalam penelitiannya mengemukakan peserta didik yang menggunakan pendekatan pembelajaran *hypnoteaching* memiliki komunikasi yang kuat dengan gurunya serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Sikap berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran meningkat karena komunikasi yang efektif.
2. Gito (2013) dalam penelitiannya mengemukakan penggunaan metode *hypnoteaching* dapat meningkatkan penguasaan konsep, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan dalam berpikir kreatif peserta didik.
3. Hamidah (2016) dalam penelitiannya mengemukakan pembelajaran melalui pendekatan *hypnoteaching* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena guru mensugesti peserta didik untuk memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui bercerita tentang berbagai manfaat belajar IPA.
4. Hasbullah (2015) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada mahasiswa didik setelah diberi perlakuan metode belajar *hypnoteaching* yaitu dengan skor rata-rata lebih tinggi daripada skor motivasi belajar mahasiswa didik sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar mahasiswa didik setelah diberi perlakuan metode belajar *hypnoteaching*.
5. Jayawardana (2015) dalam penelitiannya mengemukakan terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang pembelajarannya berdasarkan metode

hypnoteaching dengan peserta didik yang pembelajarannya tidak berdasarkan metode *hypnoteaching*. Dapat juga disimpulkan bahwa metode pembelajaran *hypnoteaching* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI Biologi SMAN 2 Banguntapan.

6. Setiawan (2018) dalam penelitiannya mengemukakan metode *hypnoteaching* berpengaruh sangat signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik.

