

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perbaikan kualitas pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah republik indonesia dalam upaya tanggungjawab mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai mana yang di sebutkan dalam UUD 1945, pembukaan dan pasal 31 Ayat 3 dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang tertera pada UU No. 20 Tahun 2003. Salah satu upaya yang di lakukan pemerintah indonesia yakni pengembangan kurikulum nasional berbasis kompetensi (kurikulum 2006) menjadi kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, beberapa hal mengalami perubahan, di antaranya standar kompetensi diubah menjadi kompetensi inti, dan pendekatan proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah sesuai dengan Permendikbud yang sebelumnya dikenal sebagai *inquiry scientific* pada kurikulum 2006.

Pembelajaran yang baik sejatinya bukanlah sekedar kegiatan yang memindahkan pengetahuan dari peserta didik, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik mampu membangun sendiri pengetahuannya, misalnya dengan cara membuat makna dan mencari kejelasan. Dalam proses pembelajaran seharusnya peserta didik dapat pengalaman belajar. Pengalaman belajar adalah semua proses, peristiwa dan aktivitas yang dialami peserta didik untuk mendapat pengetahuan, keterampilan dan sikap. Setelah melalui proses pembelajaran diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang sulit dipahami. Menurut Cimer (Anggraeni, *et.al.*, 2016:50) “Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran banyak mengandung konsep dan kata-kata ilmiah yang sulit dipahami, sehingga peserta didik kesulitan dalam mempelajari Biologi”. Salah satu masalah biologi yang sulit dipahami adalah keanekaragaman hayati. Keanekaragaman hayati ini merupakan salah satu materi yang mengandung banyak konsep dan kata ilmiah, sehingga peserta didik sulit untuk memahami dan cenderung hanya menghafalnya saja. Sedangkan “Pembelajaran hendaknya menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki pengetahuan luas, kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif”. Abidin (Fitri, & Murdy, 2016: 61).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 11 oktober 2018 dengan peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya. Diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran selama ini menggunakan LKPD yang berisi soal dan presentasi. Dalam mengerjakan LKPD hanya peserta didik tertentu yang mengerjakan dari semua anggota kelompok dan presentasipun hanya perwakilan dari kelompoknya, sehingga hanya peserta didik tertentu yang aktif. Dan dari LKPD yang berisikan soal membuat peserta didik kurang terlatih dalam berpikir kreatif karena hanya memindahkan jawaban dari internet sebagai jawaban LKPD yang telah di berikan. Sehingga banyak peserta didik yang tidak paham isi dari LKPD yang sebenarnya membantu peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih berkesan dan mudah dipahami, karena banyak peserta didik yang hanya mengandalkan

temannya untuk mengerjakan soal yang berada di dalam LKPD. Masalah ini dapat menyebabkan peserta didik malas, bosan, jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Ini dapat dilihat dari hasil belajarnya yang kurang dari KKM. Kreteria ketuntasan minimum (KKM) dalam pembelajaran biologi adalah 75 sedangkan dilihat dari hasil pembelajaran selama ini dengan penerapan LKPD yang berisi soal kurang dari KKM yaitu dengan rata-rata 70. Dengan pembelajaran seperti ini pun berpikir kreatif peserta didik tidak terlatih karena tidak adanya tuntutan pada peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan kenyataan itu, perlu adanya sebuah perlakuan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik dapat terlibat secara langsung menyerap informasi dan menyatakan kembali informasi yang diperoleh sesuai kemampuan individu peserta didik.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif asli dan proses pemecahan masalah yang memungkinkan individu untuk menggunakan kecerdasan mereka dengan cara yang unik dan dengan diarahkan dengan produk. Pandapat lain, menurut Torrance (Fitri, & Murdy, 2016: 62) bahwa “Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang penting bagi siswa untuk memperoleh dan mengembangkan sejumlah konteks pembelajaran, akusisi pengetahuan dan keterampilan yang nantinya diperlukan dalam kehidupan profesional”.

Diperlukan suatu cara yang tepat yang dapat membuat peserta didik memahami materi keanekaragaman hayati seperti perlakuan yang dapat diharapkan tidak membuat jenuh dan menyenangkan dalam penyajian materi pembelajaran. Salah satunya dapat ditempuh dengan menggunakan perlakuan bermain peran (*role playing*).

Role playing penting untuk diterapkan dalam pembelajaran biologi dikarenakan perlakuan ini memiliki kelebihan yang dapat dijadikan bekal peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya di masa depan, memupuk keberanian, kepercayaan diri peserta didik, dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik. Harapannya dengan perlakuan ini peserta didik mampu dilatih untuk berpikir kreatif, dan dapat memotivasi siswa untuk belajar yang berujung pada hasil belajar yang lebih baik. Untuk membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan bermain peran maka di perlukan LKPD. Oleh sebab itu maka penelitian ini bermain peran (*role playing*) akan dipadukan dalam LKPD. LKPD bermain peran (*role playing*) ini tidak hanya berisikan soal, tetapi juga berisikan petunjuk dan perintah sesuai kegiatan bermain peran.

Harapannya LKPD bermain peran (*role playing*) akan membuat peserta didik lebih kreatif, dapat meningkatkan pahaman dan menciptakan proses pembelajaran yang berkesan. Begitu pula harapan lainnya, ketika LKPD bermain peran (*role playing*) ini digunakan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mengesankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. LKPD seperti apakah yang dapat meningkatkan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik?;
2. LKPD seperti apakah yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran materi keanekaragaman hayati?;
3. Apa penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman hayati?;
4. Apakah dengan penerapan LKPD bermain peran (*role playing*) dapat mengatasi kesulitan, bosan dan jenuhnya peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman pada materi keanekaragaman hayati?;
5. Apakah LKPD bermain peran (*role playing*) dapat diterapkan pada materi keanekaragaman hayati?; dan
6. Adakah pengaruh berpikir kreatif peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan LKPD bermain peran (*role playing*) pada materi keanekaragaman hayati?;

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. LKPD yang di gunakan dalam penelitian ini adalah LKPD bermain peran (*role playing*);
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019 sebanyak dua kelas; dan

3. Berpikir kreatif yang diukur pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes tertulis jenis verbal, sedangkan hasil belajar diukur dengan tes uraian dari *posttest* pada materi keanekaragaman hayati. Berpikir kreatif dalam penelitian ini mengukur empat aspek meliputi aspek berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*). Dan aspek pengukuran hasil belajar terdapat tiga kawasan yaitu: kawasan kognitif, kawasan afektif, kawasan psikomotor.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba melakukan penelitian tentang pembelajaran menggunakan LKPD bermian peran (*role playing*) pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman hayati di kelas X MIPA. Judul penelitian yang penulis ajukan adalah “Pengaruh LKPD bermain Peran (*Role playing*) terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keanekargaman Hayati di Kelas X MIPA SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh LKPD bermain peran (*role playing*) terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya pada Materi Keanekargaman Hayati?”.

C. Definisi Operasional

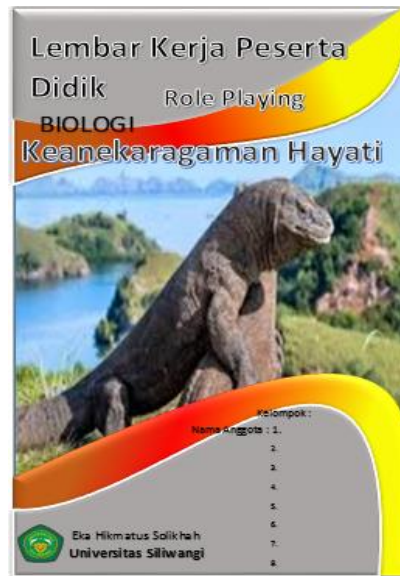
Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, penulis mencoba mendefinisikan beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

1. Berpikir kreatif merupakan pola pikir seseorang dalam mempersepsi dunia, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menciptakan gagasan baru, tempat-tempat baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain. Tes digunakan untuk mengukur berpikir kreatif dari Torrance yang bersifat verbal. Tes verbal terdiri dari enam sub tes mengukur aspek yang berbeda yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat, sifat – sifat yang sama, macam – macam penggunaan, apa akibatnya. Tes Kreativitas Verbal di ukur dengan aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif;
2. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar pada materi keanekaragaman hayati, yang di batasi pada pengetahuan faktual (K_1), konseptual (K_2), prosedural (K_3), dan dibatasi pada jenjang mengingat (C_1), memahami (C_2), menerapkan (C_3), menganalisis (C_4), dan mengevaluasi (C_5), dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik ditunjukkan dengan skor yang diperoleh peserta didik setelah melakukan *post test* pada materi Keanekaragaman hayati; dan

3. LKPD bermain peran (*role playing*) adalah bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran dengan memadukan dan mengarahkan peserta didik dalam kegiatan bermain peran. dan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif berdasarkan pembelajaran berpusatkan pada peserta didik. LKPD yang digunakan adalah LKPD bermain peran (*role playing*), yang mengarahkan peserta didik untuk bermain peran.

Dalam LKPD terdapat pengarahannya pelaksanaan bermain peran dengan Langkah – langkah kegiatan bermain peran:

- a. Peserta didik membuat skenario yang akan di nilai dan di tampilkan depan kelas
- b. Membagi tugas pada masing – masing anggota kelompok
- c. Pembuatan properti untuk mendukung jalannya kegiatan bermain peran
- d. Latihan sebelum pementasan di laksanakan
- e. Peserta didik berkelompok dengan kelompoknya kemudian dilanjutkan penampilan di depan kelas
- f. Setelah dipentaskan, diadakannya diskusi antar kelompok
- g. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- h. Pelaksanaan evaluasi dan penguatan konsep oleh peserta didik



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 1.1
LKPD Bermain Peran (*Role Playing*)

4. Kelas eksperimen menggunakan LKPD bermain peran (*role playing*) yang disisipkan pada sintaks model pembelajaran *project Based learning*. Pada LKPD bermain peran berisikan kegiatan bermain peran untuk dikerjakan oleh peserta didik bersama anggota kelompoknya, kemudian ditampilkan di depan kelas. Adapun langkah – langkah LKPD bermain peran (*role playing*) :
 - a. Peserta didik membaca naskah pengantar yang telah di sediakan dalam LKPD;
 - b. Peserta didik membuat dan menyempurnakan skenario berdasarkan naskah pengantar yang telah di sediakan;
 - c. Peserta didik mendiskusikan skenario yang telah di buat dengan semua anggota kelompoknya;
 - d. Peserta didik membagikan peran dengan semua anggota kelompoknya;

- e. Peserta didik membuat jadwal kegiatan untuk mengondisikan jalannya kegiatan;
 - f. Peserta didik membuat properti untuk melengkapi penampilan kegiatan bermain peran ;
 - g. Peserta didik menyampaikan rencana yang telah di kosepkan untuk kegiatan bermain peran:
 - h. Peserta didik melaksanakan tanya jawab dengan kelompok lain;
 - i. Peserta didik mengerjakan LKPD kedua dengan pertanyaan untuk melatih peserta didik menganalisis suatu kejadian;
 - j. Peserta didik menampilkan kegiatan bermain peran didepan kelas dan penyampaian hal yang telah di analisis;
 - k. Peserta didik membuat video penampilan kegiatan bermain peran;
5. Kelas kontrol menggunakan LKPD yang berisikan soal disisipkan pada sintaks model pembelajaran *project Based learning*. Pada LKPD hanya berisikan soal – soal untuk dikerjakan oleh peserta didikbersama anggota kelompoknya, kemudian dipresentasikan. Adapun langkah – langkah LKPD berisi soal sebagai berikut :
- a. Peserta didik memperhatikan gambar pada pertemuan pertama dan artikel pada pertemuan kedua yang di sediakan;
 - b. Peserta didik mengerjakan semua pertanyaan yang di ajukan dalam LKPD;
 - c. Peserta didik mendiskusikan dengan semua anggota kelompoknya;
 - d. Peserta didik membagikan tugas dengan semua anggota kelompoknya;

- e. Peserta didik membuat jadwal kegiatan untuk mengerjakan perintah LKPD;
- f. Peserta didik membuat prodak yang di perintahkan dalam LKPD;
- g. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi isi dari LKPD ;
- h. Peserta didik melakukan tanya jawab antar kelompok.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh LKPD bermain peran (*role playing*) terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik pada Materi Keanekaragaman Hayati di kelas X MIPA SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan pengetahuan, kreatifitas, keterampilan khususnya bagi pendidikan terutama dalam pembelajaran materi keanekaragaman hayati dan pendidikan sains berupa teori – teori bagi para peneliti dan pihak lain, serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang berharga dalam permasalahan baru yang perlu dikaji lebih lanjut.

2. Kegunaan Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dalam pembelajaran. Manfaat praktis yang didapat melalui penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran berperan dan pembuatan skenario, komunikasi, dan bekerjasama dengan teman sebaya
- 2) Membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, informasi, kepada guru mengenai LKPD yang dapat menjadikan pembelajaran berkesan.
- 2) Memberi informasi dan wawasan mengenai pentingnya LKPD yang dapat berkesan dalam pembelajaran terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik.
- 3) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengadopsi LKPD yang di dalamnya terdapat perlakuan bermain peran (*role palying*) dalam pembelajaran biologi di sekolah.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah dalam membuat LKPD yang berkesan dalam rangka meningkatkan kreativitas dan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

- 2) Memberikan pengetahuan mengenai LKPD bermain peran (*role playing*) terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang atau menyiapkan LKPD yang efektif. Sehingga akan menjadi seorang guru yang profesional.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lebih jauh mengenai pembelajaran Biologi untuk mengembangkan berpikir kreatif dan hasil belajar baik pada tema yang sama maupun tema yang berbeda.