

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu-satunya aset untuk membangun sumberdaya manusia berkualitas. Oleh karenanya diperlukan strategi agar pendidikan bisa menjadi sarana untuk membuka pola pikir siswa yaitu mengubah sikap, pengetahuan, dan kerampilan menjadi lebih baik (Shoimin, 2018:20).

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual. Keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003:23).

Sumber daya manusia sangat ditentukan oleh mutu pendidikan. Memenuhi kebutuhan tersebut, sistem pendidikan haruslah selalu ditingkatkan sesuai dengan perkembangan yang terjadi (Mulyasa, 2009:2). Menurut Putra,dkk (2017:162) mutu pendidikan merupakan kemampuan lembaga pendidikan dalam mendayagunakan sumber-sumber pendidikan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa secara optimal. Shobri (2017:17) menyatakan mutu pendidikan yang baik harus didukung oleh beberapa faktor, yaitu faktor intern maupun ekstern. Mutu pendidikan tersebut merupakan faktor penting yang harus diwujudkan dalam proses pendidikan.

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan guru kepada siswanya dengan mengarahkan proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar lainnya (Al-Tabany, 2014:19). Interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu melakukan hubungan timbal balik, baik itu siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa lainnya. Adanya proses interaksi ini membuat proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan (Susanto, 2013:53).

Pengembangan potensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu dalam pembelajaran (Trianto, 2009:17). Guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal. Upaya mendorong

perkembangan potensi siswa tentu tidak dapat diukur dalam waktu yang sangat singkat. Oleh karena itu, seluruh proses dan tahapan pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi anak tersebut (Aunurrahman, 2014:113).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MAN 3 Sukabumi, diperoleh data nilai KKM untuk mata pelajaran biologi kelas X MIPA adalah 65. Pada tahun-tahun sebelumnya nilai KKM di sekolah tersebut 75. Namun, menurut kebijakan sekolah nilai KKM diturunkan menjadi 65 dikarenakan siswa belum mampu mencapai nilai KKM 75. Rata-rata kelas X MIPA memperoleh nilai 60 dengan persentase kelulusan sebesar 60% artinya terdapat 40% yang belum memenuhi KKM. Dari hasil wawancara dengan guru biologi kelas X MIPA dalam proses pembelajaran, model yang biasa digunakan di kelas yaitu model konvensional dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah meskipun terkadang bervariasi menggunakan diskusi atau tanya jawab. Guru kurang memberikan akses yang baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. Permasalahan dapat terjadi karena menurut (Munandar, 2012:7), pendidikan di Indonesia lebih ditekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, sehingga proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal ini didukung pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat kepasifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab serta mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya. Metode yang biasa disampaikan menggunakan ceramah membuat proses pembelajaran menjadi berpusat pada guru sehingga siswa merasa mudah cepat bosan saat belajar biologi terutama materi perubahan lingkungan. Materi perubahan lingkungan ini merupakan materi yang mampu menggambarkan fenomena atau kejadian yang ada dilingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, agar siswa lebih memahami materi tersebut maka dalam proses belajar dibantu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Adanya penggunaan media melalui *adobe flash* dengan berbagai animasi didalamnya,

siswa bisa melihat secara langsung bagaimana proses dan akibat yang dapat ditimbulkan dari pencemaran lingkungan.

Sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka berbagai masalah dalam proses pembelajaran harus dicari solusinya. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran yang sesuai dan efektif (Aprilia, 2015:142). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan proses pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan dan memiliki fungsi sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Al-Tabany, 2014: 23).

Salah satu model yang bisa menjadi alternatif bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*. Menurut Narudin (dalam Shoimin, 2018:80) *group investigation* adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau internet. Suryanda, dkk (2016:42) menyatakan *group investigation* merupakan suatu model pembelajaran aktif dimana pada tahap merencanakan investigasi, melakukan investigasi, menyusun laporan hasil investigasi dan mempresentasikan laporan hasil investigasi siswa harus bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *group investigation* ini diterapkan pada materi perubahan lingkungan. Materi perubahan lingkungan ini membahas tentang isu lingkungan atau permasalahan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Materi perubahan lingkungan dipilih dengan harapan siswa mampu berkontribusi di lingkungan sekitar dengan memberikan solusi atau ide mengenai permasalahan lingkungan. Hal sejalan dengan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi yang mengarahkan siswa untuk membangun kesadaran dan kepedulian mereka sebagai generasi muda terhadap lingkungan alam dan menumbuhkan

kemampuan untuk merumuskan pemecahan masalah secara kreatif terhadap isu lingkungan (Kemendikbud, 2013:9). Agar materi mudah dipahami siswa, oleh karena itu dalam proses pembelajaran, siswa dihadapkan langsung dengan pemecahan kemampuan berpikir kreatif. Melalui model pembelajaran *group investigation*, kemampuan berpikir kreatif membuat siswa belajar aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir mandiri (Shoimin, 2018:80). Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam mengolah alam pikirannya dengan arah yang berbeda, sehingga akan diperoleh jawaban-jawaban unik yang berbeda-beda (Slameto, 2010:144).

Model *group investigation* juga dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu multimedia interaktif. Menurut Dwijayanti, dkk (2018:47) media pembelajaran berupa multimedia merupakan media yang menggabungkan berbagai macam media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gabungan media ini meliputi teks, audio, animasi, video, dan grafik. Pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran menyebabkan proses penyampaian komunikasi dalam proses belajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Asyar, 2012:112). Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat dipahami dengan jelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTU MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana perencanaan penerapan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan yaitu bertujuan :

1. Untuk menyusun perencanaan penerapan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi
2. Untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi
3. Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif pada materi perubahan lingkungan di kelas X MAN 3 Sukabumi

D. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi peneliti, guru, maupun peneliti lain. Manfaat tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu wawasan dalam pengembangan bidang keilmuan tentang model *group investigation* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi perubahan lingkungan

2. Manfaat secara praktis

- a) Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan karena siswa dijadikan sebagai pusat pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b) Mendapatkan pengalaman tentang cara berdiskusi dengan model pembelajaran *group investigation*, sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran *group investigation* yang akan digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan. Serta menjadikannya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa
- c) Memberikan informasi tentang keefektifan penerapan model pembelajaran *group investigation* pada materi perubahan lingkungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

E. Kerangka Berpikir

Materi perubahan lingkungan didasarkan dalam kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum 2013, perubahan lingkungan merupakan salah satu konsep yang disampaikan pada kelas x di semester genap. Kompetensi inti dari materi tersebut pada KI tiga yaitu Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi Dasar dari materi tersebut yaitu menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan tersebut bagi kehidupan

Kompetensi inti dan kompetensi dasar tersebut menuntut siswa untuk menguasai dan memahami materi perubahan lingkungan serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar tercapainya proses pembelajaran yang terdapat pada indikator pencapaian kompetensi yaitu: mengidentifikasi perubahan lingkungan yang terjadi, menganalisis hasil studi mengenai macam-macam kerusakan lingkungan, menganalisis faktor penyebab

serta dampak dari perubahan lingkungan, mendeskripsikan upaya pelestarian lingkungan, mengklasifikasikan jenis-jenis limbah, dan menemukan cara penanganan berbagai jenis limbah. maka materi perubahan lingkungan dilaksanakan dengan menerapkan model *group investigation*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) pada dasarnya merupakan model pembelajaran yang membantu siswa dalam proses investigasi atas topik permasalahan untuk menemukan atau menyelesaikan masalah (Suryani & Wirasmo, 2016:3). Adapun langkah-langkah model pembelajaran *group investigation* yaitu:

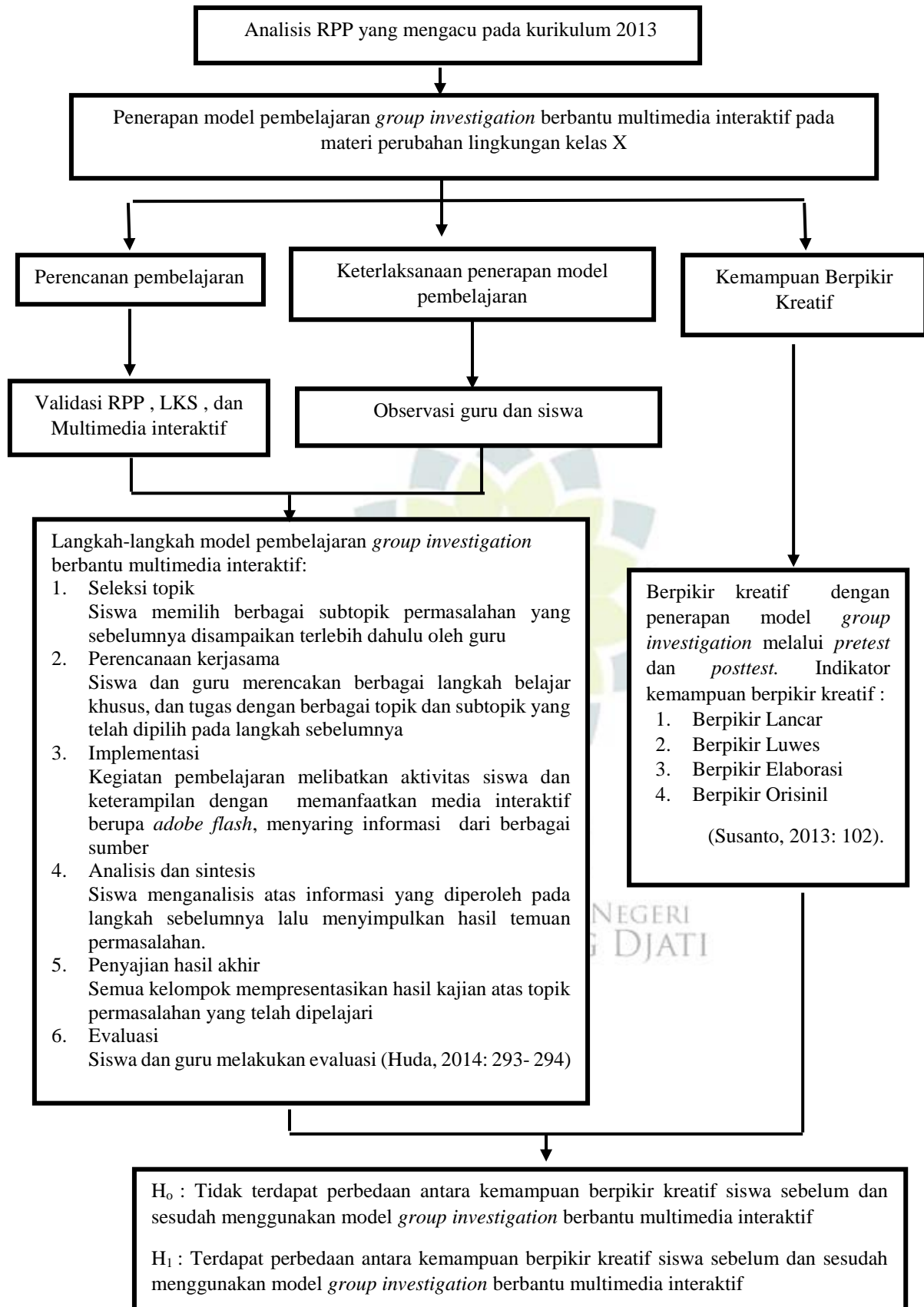
1. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen
2. Guru mengarahkan siswa memilih topik dari masalah umum yang telah mereka tetapkan
3. Kemudian guru bersama siswa merumuskan prosedur, tugas, dan tujuan pembelajaran sesuai subtopik yang dipilih (Huda, 2014:293).
4. Siswa melakukan investigasi secara kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka dan guru memantau proses kerja siswa atau memberi bantuan manakala diperlukan
5. Selanjutnya setiap kelompok melakukan analisis dan evaluasi hasil investigasi dan menyiapkan presentasi hasil investigasi di kelas
6. Tahap terakhir yaitu evaluasi (Faujiyah, dkk., 2017:2).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* tentunya dapat dikolaborasikan dengan penerapan media pembelajaran yang nantinya akan menunjang model pembelajaran tersebut. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang digunakan yaitu *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Kelebihan dari *adobe flash* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan (Rezeki, 2018:856-857). Menurut Azhar (2011:2), penggunaan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Selain itu media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses belajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Keterlibatan siswa dalam belajar membutuhkan suasana yang menyenangkan dan kebebasan untuk mencapai hasil yang baik. Hasil tersebut akan menumbuhkan keunggulan baik dalam memahami materi dan berpikir. Penerapan model *group investigation* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir luas dan mempunyai ide baru yang beragam (Susanto, 2013: 109). Keterampilan berpikir kreatif ini penting dikembangkan kepada siswa, karena dapat membiasakan dan melatih siswa untuk kreatif dalam memecahkan permasalahan yang di dalamnya memuat beberapa indikator untuk menunjang hal tersebut. Menurut Armandita, dkk (2017:130) mengemukakan bahwa indikator yang dipakai pada kemampuan berpikir kreatif diantaranya Kelancaran (*fluency*) adalah melahirkan banyak ide/gagasan, jawaban atau penyelesaian masalah. Keluwesan (*flexybility*) adalah memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar cerita atau masalah. Elaborasi (*elaboration*) adalah mengembangkan atau memperinci suatu gagasan. Keaslian (*originality*) adalah melahirkan ungkapan atau gagasan yang baru dan unik. BANDUNG

Mengetahui sejauh mana model ini efektif atau tidak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, maka peneliti melakukan *pretest* (test awal sebelum dilakukan pembelajaran), hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah penyampaian materi dilakukan *posttest* (tes akhir setelah proses pembelajaran), hal ini pun dilakukan guna mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan pada kajian teori dan tema masalah penelitian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran pada Gambar 1.1 Berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif

H₁ : Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model *group investigation* berbantu multimedia interaktif

G. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan model *group investigation* terhadap kemampuan berpikir kreatif dari berbagai jenjang dapat ditemukan. Diantara penelitian tersebut dilakukan oleh Sugandi (2017), Suryanda, dkk (2016), Larasati, dkk (2018), dan Aisyah, dkk (2016), Harahap & Derlina (2017:155):

Menurut Sugandi (2017:38) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *group investigation* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep pencemaran lingkungan di kelas XMA Raudlatutta'alum Kota Tasikmalaya. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil pretest ($X=$) lebih kecil dari rata-rata hasil posttest ($X=$), maka hasil posttest lebih baik dari hasil pretest.

Menurut Suryanda,dkk (2016:41) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *group investigation (GI)* terhadap kemampuan berpikir analisis siswa pada materi pencemaran lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata skor tes kemampuan berpikir analisis pada kelas *group investigation (GI)* lebih tinggi dibandingkan kelas STAD.

Menurut Larasati,dkk (2018:132) hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen yang menggunakan model

pembelajaran *group investigation* dipadu peta konsep lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 70.31 untuk kelas eksperimen dan 59.77 untuk kelas kontrol

Menurut (Aisyah, dkk 2016: 115), hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi kuantitatif siswa yang menggunakan Diagram Vee melalui model *group investigation* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan Diagram Vee melalui model *Inquiry Lab*.

Menurut Harahap & Derlina (2017:155), hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dengan metode *know-want-learn* (KWL) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

2. Penelitian Pembeda

Relevansi dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat perbedaan penilaian pada kemampuan siswa serta metode penelitian yang digunakan. Metode yang digunakan sebelumnya yaitu metode quasi eksperimen. Sedangkan metode penelitian yang diterapkan pada penelitian di MAN 3 Sukabumi menggunakan metode *pre-eksperimen*. Rencana penelitian ini menggunakan penerapan model *group investigation* dengan variabel kemampuan berpikir kreatif guna memberikan kontribusi positif dalam memecahkan solusi permasalahan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Alternatif untuk menyelesaikan masalah dan mengatasi masalah yang ada maka menerapkan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif pada materi perubahan lingkungan.