

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tujuan pembelajaran biologi SMA yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip biologi. Pada abad ini, diperlukan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi yang memiliki keahlian, yaitu mampu bekerja sama, berpikir tingkat tinggi, kreatif, terampil, memahami berbagai budaya, mampu berkomunikasi dan mampu belajar sepanjang hayat (Trilling dan Hold, dalam Bagus, 2006:2). Selain itu, (Degeng dalam, Bagus 2006:2) mengemukakan bahwa para lulusan sekolah sampai perguruan tinggi disamping memiliki kemampuan vokasional (*vocational skills*) juga harus mempunyai kecakapan berpikir (*think skills*), sehingga bangsa Indonesia tidak menjadi bangsa “buruh”.

Pada abad yang berkembang ini diperlukan manusia yang memiliki kreativitas untuk menghadapi perubahan yang terjadi agar dapat memecahkan persoalan yang dihadapi. Khususnya di dunia pendidikan, kemampuan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan agar dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti (Trianto, 2011:1).

Penelitian Rofi'udin (2000, dalam Bagus 2006:3) menyatakan bahwa terjadi keluhan tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis-kreatif yang dimiliki oleh lulusan pendidikan dasar sampai perguruan tinggi karena pengembangan kemampuan berpikir belum ditangani dengan baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Wulan (2010:78) yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMPN 4 Cimahi yang terkategori rendah karena media maupun model yang digunakan kurang variatif.

Hasil observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMA Assalam, diketahui bahwa siswa yang sudah mencapai KKM hanya 45% dan keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati, karena indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yang nampak hanyalah berpikir lancar (*fluency*). Hal ini dapat terlihat dari beberapa siswa yang dapat langsung menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru, sedangkan berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir memerinci (*elaboration*) dan mengevaluasi (*evaluation*) belum muncul dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kreatif siswa yang masih rendah kemungkinan disebabkan oleh cara pembelajaran yang dilakukan guru, selama ini guru hanya menjelaskan materi secara langsung (*teacher centered*). Selain itu, guru seringkali menggunakan metode diskusi kelompok. Diskusi kelompok dirasa kurang optimal karena hanya didominasi oleh siswa yang aktif saja, sedangkan siswa lain banyak yang mengobrol atau bermain. Aktivitas pada proses

pembelajaran seperti diskusi, mengungkapkan pendapat, atau memberi saran juga tidak nampak selama pembelajaran.

Hal ini tidak akan terjadi jika diciptakan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Dalam pembelajaran yang menyenangkan guru dapat memberikan pelajaran dengan gambar, cerita atau mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Untuk menciptakan hal tersebut diperlukan media dan model yang dapat membuat siswa mengerti materi yang diajarkan. Media bergambar adalah salah satu media yang diduga dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Kartu bergambar merupakan modifikasi dari media bergambar.

Pada materi pokok Keanekaragaman Hayati banyak mempelajari variasi pada makhluk hidup yang dapat terlihat dalam hal bentuk, penampilan, sifat hidup, tempat hidup dan jumlahnya. Hal tersebut dapat disampaikan dengan media kartu bergambar yang dapat melatih siswa untuk menggunakan otak kanan yang bersifat *long term memory*, dalam proses pembelajaran media kartu bergambar ini juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Hal ini sesuai dengan penelitian Yani (2011:42) yang menyatakan bahwa kartu bergambar merupakan media berbasis visual dimana pesan disajikan dalam bentuk kartu yang berisi gambar dan tulisan sehingga menumbuhkan minat siswa serta memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Kartu bergambar dapat memberikan penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberikan kesan (Rohani, 1997:76-77).

Muzafar (2011:1) melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kreativitas. Salah satu media yang ia gunakan adalah kartu bergambar dalam bentuk *flash card*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dapat meningkatkan kreativitas siswa SD.

Penggunaan media kartu bergambar akan efektif jika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2010:1) bahwa dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni, metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengajar. Model NHT merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati. Menurut Lie (dalam Sumawan, 2010:4) pembelajaran NHT memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat, selain itu kelebihan pembelajaran NHT mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama siswa, siswa akan lebih kreatif dan aktif, siswa terlatih menyampaikan pendapat atau hasil pemikirannya di depan kelas, siswa belajar menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain, dan hubungan antar siswa akan semakin erat. Hal ini mendukung penelitian Jamaluddin (2009:1) yang membuktikan bahwa perangkat pembelajaran pemberdayaan berpikir melalui strategi kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa SD di kota Mataram.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media kartu bergambar dan model pembelajaran *Numbered Heads Together*

(NHT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X di SMA Assalam Tanjung Sari Lampung Selatan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat kita rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati?
2. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati lebih tinggi jika dibandingkan dengan menggunakan diskusi dan gambar?
3. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.
2. Keterampilan berpikir kreatif yang lebih tinggi antara penggunaan kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati jika dibandingkan dengan menggunakan diskusi dan gambar.
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.
4. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peneliti, yaitu memberikan manfaat yang besar berupa pengalaman yang menjadi bekal sebagai calon guru profesional untuk menerapkan penggunaan media kartu bergambar dan model pembelajaran NHT pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

2. Siswa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.
3. Guru, yaitu: (1) sebagai masukan bagi para guru tentang betapa pentingnya penggunaan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa; (2) Memotivasi guru untuk menerapkan penggunaan media kartu bergambar dan model pembelajaran NHT secara kreatif.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran terhadap penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Media kartu bergambar yang digunakan adalah satu set kartu yang berisi gambar dan keterangan mengenai usaha pelestarian serta pemanfaatan sumber daya alam dengan panjang 10 cm dan lebar 7 cm pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.
2. Model pembelajaran NHT dalam penelitian ini adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dengan langkah-langkah: penomoran, mengajukan pertanyaan, berpikir bersama dan menjawab (Trianto, 2009:82-83)
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diamati adalah berpikir luwes (*fluency*), berpikir lancar (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), memerinci (*elaboration*), dan evaluasi (*Evaluation*)

4. Materi dalam penelitian ini adalah materi pokok “keanekaragaman hayati dengan kompetensi dasar mengomunikasikan Keanekaragaman Hayati Indonesia, dan usaha Pelestarian Serta Pemanfaatan Sumber Daya Alam” (KD 3.2).
5. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 4 kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas X<sub>3</sub> sebagai kelas kontrol di SMA Assalam Tanjung Sari Lampung Selatan tahun ajaran 2011- 2012.