

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut BSNP, pelajaran Biologi termasuk dalam rumpun ilmu IPA yang umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi isu dimasyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan ilmu pengetahuan alam (BNSP, 2006:iv). Salah satu tujuan pembelajaran biologi SMA yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip biologi. Rawlinson (1989) membagi kemampuan berpikir menjadi dua, yaitu berpikir analitis dan kreatif. Berpikir analitis akan membimbing sang pemikir kedalam satu kesimpulan dari rangkaian kejadian atau permasalahan yang ada. Sementara, berpikir kreatif akan memunculkan beragam kemungkinan pemecahan dari satu masalah yang ada.

Kemampuan berpikir kreatif bukan dibawa semenjak lahir, namun dapat dibentuk oleh lingkungan, diajarkan dan dilatih (Jhonson, 2007). Menurut Munandar (1985) berpikir kreatif perlu dikembangkan karena berkreasi merupakan salah satu wujud aktualisasi diri, salah satu cara menunjukkan eksistensi seseorang kepada dunia, hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat yang paling tinggi dalam kehidupan umat manusia. Berpikir kreatif akan membimbing sang pemikir untuk melihat bermacam kemungkinan penyelesaian suatu masalah, sehingga tidak hanya terpatok kaku pada satu hal. Kreativitas juga meningkatkan kualitas hidup manusia. Tanpa adanya pemikir-pemikir kreatif, teknologi yang mempermudah kehidupan manusia tidak akan tercipta.

Munandar (2004) mengungkapkan bahwa iklim lingkungan di Indonesia baik dalam keluarga maupun sekolah cenderung kurang menunjang perkembangan kemampuan berpikir kreatif tersebut. Beberapa penelitian yang terdahulu telah mengungkapkan betapa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah, mahasiswa S1, bahkan juga mahasiswa S2 (Rofi'uddin. 2009 di dalam Fauziah. 2011). Hal ini senada dengan penelitian Yunita (2011), yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SMAN 14 Bandung masih rendah dengan persentase kemampuan berpikir luwes 35,5% (rendah) dan kemampuan berpikir asli 39,3% (rendah).

Demikian juga halnya yang ditemui pada siswa kelas X SMA YP Unila. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran biologi, diketahui bahwa keterampilan berpikir

kreatif yang muncul hanyalah mengajukan banyak pertanyaan dan lancar mengungkapkan gagasan. Keduanya merupakan subindikator dari berpikir lancar (*fluency*) sedangkan *flexibility*, *originality* dan *elaboration* belum muncul dalam pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karena pembelajaran yang berlangsung terasa sangat *textbook*. Guru memulai pelajaran sering kali dengan kata “buka halaman sekian di buku teks kalian”. dalam membahas materi pun guru selalu menginstruksikan kepada siswa halaman berapa dari buku teks mereka yang harus dibuka dan dibaca. Sehingga, beberapa siswa yang luput dari perhatian guru sibuk dengan kesibukannya sendiri. Selama proses pembelajaran, guru sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa yang dijawab beramai-ramai. Ini tentunya menyulitkan guru untuk mengamati siswa mana yang aktif dan siswa mana yang tidak.

Selain itu, dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa orang siswa, diketahui bahwa guru seringkali menggunakan multimedia dalam pembelajarannya. Namun, multimedia yang disajikan belum mampu memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung. Ditambah lagi dengan siswa yang hanya berperan pasif, dalam hal ini duduk dan menikmati media yang disajikan, mereka menjadi cepat bosan dan jenuh yang berujung pada menurunnya daya tangkap terhadap materi yang disajikan. Kejenuhan belajar ini dapat terjadi karena siswa kehilangan motivasi dan konsolidasi pada mata pelajaran yang siswa pelajari (Syah, 2003: 181). Hal ini tidak akan terjadi apabila siswa berada dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat memberikan pelajaran melalui

nyanyian, permainan, pengamatan, dongeng dan mainan- mainan edukatif (Macchiwalla, 2003).

Perwujudan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Media memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena, pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan dalam bahasa verbal. Siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa sedikitpun mengerti maksud kata tersebut (Sanjaya, 2011).

Verbalisme ini jelas bertentangan dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media visual non proyeksi. Media visual non proyeksi ini mencakup media cetakan dan media pajang. Arsyad (2011) memaparkan kelebihan dari media cetakan antara lain mudah dirancang sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, penyajiannya yang dalam bentuk verbal dan visual dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan, media cetakan juga dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusi dengan mudah. Salah satu media cetakan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media kartu bergambar (*flash card*). Media kartu bergambar membawa siswa ke dalam pembelajaran yang menyenangkan. Media ini dimainkan dengan menyusun dan mengelompokkan kartu, sehingga siswa diharapkan dapat fokus belajar dengan suasana permainan yang tidak menjemukan.

Muzafar (2011) melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kreativitas menulis dalam bahasa Inggris. Salah satu

media yang digunakan adalah kartu bergambar dalam bentuk *flash card*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Selain menggunakan media yang tepat, model pembelajaran juga berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *Survey, Question, Read, Recite and Review* (SQ3R). Dari penelitian yang dilakukan oleh Wijatantri (2009), diketahui bahwa model pembelajaran SQ3R dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kelas dengan model pembelajaran ini selalu memiliki nilai lebih tinggi dibanding kelas dengan pembelajaran konvensional untuk semua kriteria kreativitas.

Tidak semua materi pokok pada mata pelajaran biologi dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Materi pokok Keanekaragaman Hayati memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyimpulkan sendiri karakteristik tipe- tipe flora dan fauna, membuat prediksi kerusakan keanekaragaman yang dapat terjadi atau memberikan solusi terhadap masalah- masalah keanekaragaman hayati yang tengah ramai dibicarakan. Selain itu, materi ini juga cocok disajikan dengan menggunakan media kartu bergambar untuk membimbing abstraksi siswa dan memudahkannya memahami materi yang disajikan. Karena itu, perlu dilakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan media kartu bergambar

dengan model pembelajaran SQ3R dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Rumusan Masalah

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

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran SQ3R terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok keanekaragaman hayati?
2. Manakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang lebih tinggi, menggunakan media kartu bergambar melalui model SQ3R atau diskusi dan gambar?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu bergambar melalui model SQ3R dalam pembelajaran pada materi pokok keanekaragaman hayati?
4. Bagaimana tanggapan siswa tentang penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R dalam pembelajaran pada materi pokok keanekaragaman hayati?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok keanekaragaman hayati.

2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang lebih tinggi antara pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar melalui model SQ3R atau dengan diskusi dan gambar pada materi pokok keanekaragaman hayati.
3. Aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu bergambar melalui model SQ3R dalam pembelajaran pada materi pokok keanekaragaman hayati
4. Tanggapan siswa tentang penggunaan media kartu bergambar melalui model SQ3R dalam pembelajaran pada materi pokok keanekaragaman hayati.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru/calon guru biologi, dapat menjadi referensi untuk memilih dan menentukan media serta model pembelajaran yang cocok untuk mempelajari materi upaya pelestarian sumber daya alam di Indonesia.
2. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan media kartu bergambar dengan metode SQ3R pada submateri pokok upaya pelestarian sumber daya alam di Indonesia.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperkecil kesalahfahaman dalam karya tulis ini, maka penulis membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

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.
2. Model pembelajaran SQ3R yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dirancang oleh Francis P. Robinson pada 1961 dengan langkah- langkah: melakukan survey, mengajukan pertanyaan, membaca materi, mengungkapkan jawaban dan menelaah kembali (Smith & Robinson, 1980:373).
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diamati adalah *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (orisinalitas), *elaboration* (memerinci) dan *evaluation* (mengevaluasi).
4. Aktivitas belajar siswa yang diamati adalah mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, memberikan macam- macam penafsiran (interpretasi) terhadap gambar, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain dan mengajukan pendapat atau bertahan terhadapnya.
5. Materi yang diteliti adalah usaha pelestarian serta pemanfaatan sumber daya alam.
6. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA YP Unila tahun ajaran 2011- 2012 dengan subjek penelitian siswa kelas X₈ sebagai kelas kontrol dan kelas X₉ sebagai kelas eksperimen.