

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang. Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna pada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta pada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada perkembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara (Munandar, 1985:12).

Menurut PP nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi KTSP pelajaran biologi yang termasuk dalam rumpun ilmu IPA 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 di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan ilmu pengetahuan alam. Mata pelajaran biologi bertujuan untuk memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, objektif, terbuka, ulet, kritis, dan dapat bekerja sama dengan orang lain yang dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis, induktif, dan

deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar (BNSP, 2006:vi).

Kemampuan berpikir kreatif dirasakan perlu untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran, karena kemajuan teknologi yang semakin pesat dan meningkatnya populasi penduduk dunia disertai berkurangnya persediaan sumber-sumber alami menuntut adaptasi secara kreatif dan kemampuan untuk mencari pemecahan masalah yang imajinatif (Munandar, 1985:7). Mereka harus mampu menghasilkan berbagai macam ide untuk pemecahan permasalahan tersebut atau menyediakan berbagai kemungkinan jawaban untuk masalah itu. Dalam kenyataannya, pola berpikir kreatif menghasilkan ide-ide dalam jumlah banyak yang selanjutnya dapat dipilih jawaban yang paling tepat (Rawlinson, 1989:4-7).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir siswa terutama berpikir kritis dan kreatif, seperti yang diungkapkan Rofi'uddin (2009:2) bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dimiliki oleh siswa sekolah menengah, mahasiswa strata satu, bahkan juga mahasiswa strata dua masih rendah. Senada dengan itu Yunita (2011:2), mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SMAN 14 Bandung masih rendah pada pembelajaran sistem endokrin.

Fenomena serupa juga dapat dijumpai pada SMAN 1 Seputih Raman. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah terutama pada materi pokok Keanekaragaman Hayati. Indikator berpikir

kreatif siswa yang sering muncul adalah berpikir lancar (*fluency*) yang ditunjukkan dengan perilaku siswa mengajukan banyak pertanyaan dan menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa diperlukan perubahan dalam metode, model maupun media pembelajaran disekolah. Namun, pada kenyataannya penguasaan guru tentang model-model pembelajaran masih rendah dan kurangnya keterampilan guru dalam mengkombinasikan media dengan model yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari proses pembelajaran di SMAN 1 Seputih Raman. Guru mata pelajaran biologi disekolah tersebut cenderung menggunakan metode ceramah yang berorientasi pada pembelajaran yang bersifat *teacher centered* dan sesekali menggunakan diskusi tanpa menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi pelajaran yang sedang diajarkan. Dengan sistem pembelajaran yang seperti ini siswa akan lebih cenderung pasif, banyak mendengarkan penjelasan guru, mudah bosan dan potensi yang dimiliki siswa kurang berkembang terutama kemampuan berpikir kreatif siswa.

Siswa mengalami kesulitan dalam mengerti dan memahami materi Keanekaragaman Hayati dan sering kali hanya menghafal saja jika dalam proses pembelajaran hanya berorientasi pada pembelajaran yang bersifat *teacher centered* tanpa penggunaan media pembelajaran. Materi Keanekaragaman Hayati selain memuat konsep-konsep nyata yang sederhana juga memuat konsep-konsep yang lebih kompleks, terutama mengenai

pengelompokan atau proses pengklasifikasian (Tika, 2011: 3). Materi Keanekaragaman Hayati banyak ditemui disekitar lingkungan siswa baik keanekaragaman hewan maupun tumbuhan, namun siswa tidak banyak yang mengenal dengan baik makhluk hidup tersebut, seperti mengenal ciri khasnya, nama lokal dan ilmiahnya serta peranan dari makhluk hidup tersebut terhadap kelangsungan hidup di bumi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu media pembelajaran yakni media kartu bergambar. Dengan penggunaan media kartu bergambar, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi Keanekaragaman Hayati karena dengan gambar siswa mendapat pengalaman belajar konkret sehingga siswa dapat menghindari pengertian yang abstrak dari suatu materi.

Banyak ahli berpendapat bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain (Suleiman, 1988:12). Kartu bergambar merupakan salah satu implementasi dari media berbasis visual yakni pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar yang disajikan dalam ukuran berbentuk kartu. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Arsyad, 2007:91). Kartu bergambar merupakan sebuah media belajar secara visual (*visual learning*) yang disusun sedemikian rupa untuk merangsang keaktifan belajar siswa di kelas. Siswa mampu membayangkan secara konkret informasi-informasi yang diberikan dan mampu mengambil ingatan dan pengalaman dari apa yang telah dilihatnya sehingga mampu untuk mengembangkan kompetensi berpikir kreatif siswa (Kohlberg dalam Wahyu, 2011:3). Hal ini senada dengan penelitian Muzaffar (2011:2)

menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kreativitas menulis pada pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Hidayat (1990:24) menggunakan media kartu bergambar membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan dapat menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.

Pembelajaran akan berjalan efektif apabila media dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyitno (2000:37) bahwa untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan metode yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang sangat berperan dalam membimbing abstraksi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media kartu bergambar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu model *examples non examples*. Model pembelajaran *examples non examples* ini merupakan pembelajaran yang memerlukan gambar-gambar sebagai sumber pembelajaran. Model *examples non examples* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Model ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam memberikan gambaran akan

sesuatu yang menjadi contoh (*example*) akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Hamzah, 2009:113).

Penerapan model pembelajaran *examples non examples* dalam kegiatan pembelajaran, dapat menciptakan suatu proses pembelajaran dimana siswa dapat belajar dengan mengingat informasi dari suatu sumber, dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengaitkan pelajaran yang sudah dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Sehingga membantu guru untuk mengaktifkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Tissa (2011), yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *examples non examples* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar ekonomi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Seputih Raman menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran *examples non examples*, sehingga diharapkan akan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat membantu siswa untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah yaitu ≥ 68 . Dalam hal ini, peneliti akan memfokuskan pada materi keanekaragaman hayati yang dipelajari pada kelas X semester genap.

B. Rumusan Masalah

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

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

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji:

1. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran *examples non examples* pada materi pokok

Keanekaragaman Hayati terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 1 Seputih Raman tahun pelajaran 2011/2012.

2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang paling tinggi antara pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran *examples non examples* pada materi pokok Keanekaragaman Hayati dibanding dengan diskusi dan gambar.
3. Aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran *examples non examples* pada materi pokok keanekaragaman hayati.
4. Tanggapan siswa tentang penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran *examples non examples* pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi pendidikan, khususnya bagi:

1. Peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon guru dalam memilih media serta model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Guru yaitu sebagai informasi mengenai alternatif media dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

3. Siswa yaitu untuk mendapat pengalaman belajar yang berbeda pada materi pokok keanekaragaman hayati, dan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
4. Sekolah yaitu sebagai masukan dalam meningkatkan mutu proses dan hasil belajar dalam mata pelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu set kartu yang berisi gambar dan keterangan mengenai materi keanekaragaman hayati dengan panjang 10 cm dan lebar 7 cm.
2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dalam penelitian ini adalah guru mempersiapkan gambar-gambar tentang permasalahan yang sesuai dengan pembelajaran, guru membagikan kartu bergambar, guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis permasalahan yang ada di gambar, melalui diskusi kelompok, siswa mendiskusikan permasalahan yang ada pada gambar. Hasil diskusi dari analisis permasalahan dalam gambar dicatat pada kertas, tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Mulai dari komentar/hasil diskusi dari siswa guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kemudian menyimpulkan pembelajaran.

3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diamati adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), memerinci (*elaboration*) dan menilai (*evaluation*).
4. Aktivitas belajar siswa yang diamati adalah mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, bekerjasama dalam kelompok dan mengajukan pendapat atau bertahan terhadapnya.
5. Materi yang diteliti adalah materi pokok Keanekaragaman Hayati KD 3.2 mengkomunikasikan Keanekaragaman Hayati Indonesia, dan Usaha Pelestarian serta Pemanfaatan Sumber Daya Alam.
6. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Seputih Raman dengan subyek penelitian siswa kelas X₆ sebagai kelas eksperimen dan X₅ sebagai kelas kontrol.