

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pembelajaran tentang tingkah laku manusia sesuai dengan harapan masyarakat (Nasution, 2019). Pendidikan merupakan harapan dalam menyiapkan sumber daya dengan kualitas yang baik untuk kemajuan kehidupan masa datang yang pesat (Wibowo, 2012). Tujuan dari pendidikan secara umum yaitu untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri siswa, karena dengan adanya pendidikan maka akan tercipta manusia yang berkualitas dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat. Untuk meningkatkan kualitas siswa tersebut, maka diperlukan sistem pembelajaran yang inovatif.

Proses pembelajaran inovatif akan membuat siswa senang dalam melakukan proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kompetensi lulusan keterampilan abad-21 yang terdiri dari kompetensi 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Ismail & Ismail, 2018). Keterampilan abad-21 memerlukan pembelajaran yang dapat membawa siswa untuk memperoleh hal baru dalam proses belajar. Dimana proses pembelajaran dilakukan untuk memperoleh wawasan pengetahuan, memiliki keterampilan yang berkualitas, dan kompeten dalam menghadapi perkembangan (Hanafy, 2014). Hal utama yang harus diperhatikan untuk mengembangkan kompetensi abad-21 salah satunya keterampilan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk mampu melihat persoalan dari banyak perspektif sehingga menghasilkan banyak alternatif untuk menyelesaikan suatu masalah. Berpikir kreatif akan terwujud dimana saja dan oleh siapa saja, tidak bergantung pada usia, jenis kelamin, atau tingkat pendidikan tertentu (Munandar, 2004). Setiap individu memiliki tingkat kemampuan berfikir kreatif yang berbeda-beda, namun apabila tidak dipupuk, maka kemampuan tersebut tidak akan berkembang. Salah satu mata pelajaran yang perlu memiliki keterampilan berpikir kreatif yaitu Fisika.

Fisika adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang menjelaskan bagaimana gejala itu terjadi secara teori ataupun perhitungan, serta ilmu yang paling dasar dari seluruh ilmu pengetahuan alam. Fisika juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk membantu manusia melakukan inovasi teknologi sehingga mampu mengikuti perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar fisika. Fakta menunjukkan, sebagian besar siswa menganggap bahwa fisika adalah pelajaran yang hanya menghabiskan waktu untuk mengutak-atik rumus, yang membuat pikiran bingung (Puspita, 2018). Siswa juga menganggap bahwa mata pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang kurang menarik, dipandang sebagai ilmu yang tidak terlalu penting untuk dipelajari dan sering diabaikan, sehingga menyebabkan keterampilan berpikir kreatif siswa rendah (Hardiyanti et al., 2018).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA Negeri 5 Tasikmalaya juga menunjukkan kasus yang sama dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran fisika pada umumnya. Berdasarkan wawancara dengan siswa di SMA Negeri 5 Tasikmalaya terutama pada kelas X diketahui bahwa pembelajaran fisika yang terjadi selama ini masih membosankan dan belum dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya peran siswa saat proses belajar berlangsung. Rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam berpikir kreatif juga menjadi fokus permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Guru mata pelajaran fisika di sekolah tersebut juga mengatakan bahwa bukan hanya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saja yang masih minim, namun siswa juga sering kali kesulitan dalam mengaplikasikan rumus.

Berdasarkan tes keterampilan berpikir kreatif yang telah dilakukan, peneliti juga memperoleh data yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih kurang dengan indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir keterperincian (*elaboration*). Data tersebut diperoleh dari persentase skor rata-rata yang tercantum pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Hasil Studi Pendahuluan Tes Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Indikator	Persentase (%)	Kategori
1	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	17 %	Sangat Kurang Kreatif
2	Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	56,9 %	Cukup Kreatif
3	Berpikir Orisinal (<i>originality</i>)	55,3 %	Cukup Kreatif
4	Berpikir Keterperincian (<i>elaboration</i>)	23,9 %	Kurang Kreatif
Rata-rata		38,2 %	Kurang Kreatif

Ditinjau dari pentingnya berpikir kreatif bagi siswa, maka perlu adanya upaya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Mengembangkan keterampilan berpikir terutama kreatif bagi siswa telah dilakukan dengan berbagai cara termasuk peningkatan kualitas proses pembelajaran. Usaha untuk bisa dilakukan dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menargetkan pada keterampilan berpikir kreatif. Terdapat salah satu model yang menuntut siswa untuk dapat berpikir kreatif yaitu model Treffinger (Wirahayu et al., 2018).

Model pembelajaran Treffinger adalah bagian dari sekian banyak model yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran disekolah. Dilihat dari komponennya, model Treffinger cocok digunakan dalam mengembangkan keterampilan berpikir terutama keterampilan berpikir kreatif. Dalam penelitian Yuswanti juga menyatakan bahwasannya model Treffinger memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif (Alatas, 2015). Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatifnya, yaitu dengan memberikan bantuan media berupa video inovatif. Salah satunya dengan menggunakan media *Videoscribe*.

Videoscribe merupakan salah satu media audio visual yang dikembangkan oleh Sparkol salah satu perusahaan yang berada di Inggris. Menurut Wina Sanjaya (2010) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. *Videoscribe* merupakan media yang cukup fleksibel

dan praktis baik dalam pengemasannya maupun isi materinya karena dapat disesuaikan dengan yang membuatnya sehingga cara pemanfaatannya pun cukup beragam. *Videoscribe* adalah *software* untuk membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). *Videoscribe* ini menjadikan penyajian sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang dan bisa menyajikan media pembelajaran disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pendidik dan siswa. Dengan adanya *Videoscribe* ini dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan tentunya bisa merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Selaras dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa *Videoscribe* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (Yolanda et al., 2021a).

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian. Batasan masalah yang membatasi penelitian ini diantaranya, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024, penerapan model Treffinger berdasarkan tahapannya, yaitu *understanding challenge* (memahami tantangan), *Generating Ideas* (membangkitkan gagasan), *Preparing for Action* (mempersiapkan tindakan). Keterampilan berpikir kreatif yang diteliti dalam dalam penelitian ini adalah *Fluency* (Berpikir Lancar), *Flexibility* (Berpikir Luwes atau Kelenturan), *Originality* (Berpikir Orisinal atau Keaslian), *Elaboration* (Berpikir Keterperincian). Materi yang diajarkan, yaitu Pemanasan Global yang meliputi pengertian pemanasan global, gejala pemanasan global, faktor-faktor penyebab pemanasan global, dampak pemanasan global, dan upaya penanggulangan pemanasan global.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Treffinger Berbantuan *Videoscribe* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pemanasan Global”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dari penelitian adalah “Adakah Pengaruh Model Treffinger Berbantuan *Videoscribe* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pemanasan Global?”

1.3 Definisi Operasional

Penelitian ini secara operasional menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan sebagai berikut:

1.3.1 Model Treffinger

Model pembelajaran Treffinger merupakan model yang menekankan pentingnya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang dapat mereka aplikasikan dalam berbagai konteks kehidupan mereka. Model Treffinger terdiri dari tiga langkah kegiatan pembelajaran yaitu *Understanding Challenge* (memahami tantangan), *Generating Ideas* (membangkitkan gagasan), dan *Preparing for Action* (mempersiapkan tindakan) yang dirinci ke dalam enam tahapan yaitu tahap menentukan tujuan, menggali data, merumuskan masalah, membangkitkan gagasan, mengembangkan solusi, dan tahap membangun penerimaan. Instrumen yang digunakan berupa lembar keterlaksanaan model yang akan diisi oleh observer sebanyak dua pertemuan.

1.3.2 *Videoscribe*

Videoscribe adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Videoscribe* merupakan media yang cukup fleksibel dan praktis baik dalam pengemasannya maupun isi materinya karena dapat disesuaikan dengan yang membuatnya sehingga cara pemanfaatannya pun cukup beragam. *Videoscribe* ini nantinya akan digunakan pada langkah pembelajaran *Understanding Challenge*, yaitu pada kegiatan menggali data guru menyajikan fenomena alam yang dapat mengundang keingintahuan siswa dengan berbantuan *Videoscribe*.

1.3.3 Keterampilan berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merujuk pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan inovatif, serta kemampuan untuk melihat hubungan yang tidak terduga antara konsep-konsep yang berbeda. Dalam penelitian ini, terdapat 4 indikator berpikir kreatif yang digunakan yaitu *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir keluwesan), *originality* (berpikir keaslian) dan *elaboration* (berpikir keterperincian). Pengukuran keterampilan berpikir kreatif dilakukan dengan memberikan tes keterampilan berpikir kreatif pada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model Treffinger. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes soal keterampilan berpikir kreatif berbentuk uraian dengan masing-masing soal mencakup 4 indikator keterampilan berpikir kreatif. Tes diberikan sebelum perlakuan *pretest* dan setelah dilakukannya perlakuan *posttest*.

1.3.4 Materi Pemanasan Global

Materi pemanasan global merupakan materi dalam mata pelajaran fisika yang terdapat pada kurikulum merdeka yang diajarkan di kelas X semester genap dalam Capaian Pembelajaran yakni pada akhir kelas X, siswa memiliki kemampuan menciptakan solusi atas permasalahan-permasalahan berdasarkan isu lokal atau global dari pemahamannya tentang pemanasan global dan pencemaran lingkungan. Dengan tujuan pembelajaran yaitu: siswa dapat menjelaskan pengertian pemanasan global, siswa dapat memaparkan proses terjadinya pemanasan global, siswa dapat menjelaskan gejala pemanasan global, siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor penyebab pemanasan global, siswa dapat menjelaskan upaya penanggulangan pemanasan global.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Model Treffinger Berbantuan *Videoscribe* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pemanasan Global di kelas X SMA Negeri 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan informasi untuk menambah pengetahuan khususnya tentang Pengaruh Model Treffinger Berbantuan *Videoscribe* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pemanasan Global agar dapat digunakan oleh seluruh pelaku pendidikan demi kemajuan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran fisika.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam memberikan kebijakan untuk memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi siswa yang berdampak pada kualitas sekolah.
- b. Bagi guru, diharapkan menjadi bahan referensi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bisa mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.
- c. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakannya model pembelajaran Treffinger berbantuan *Videoscribe* memungkinkan siswa meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.
- d. Bagi peneliti, diharapkan menjadi pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar dalam lingkungan pendidikan dan menerapkan keahlian yang diperoleh selama menjalani pendidikan di tingkat perguruan.