

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara untuk menghadapi perkembangan zaman (Isma *et al.*, 2023). Pendidikan tidak hanya sekadar ilmu pengetahuan dalam bentuk hitungan ataupun hafalan namun juga seseorang akan mendapatkan pendidikan karakter. Pendidikan di Indonesia setiap tahun selalu mendapatkan kemajuan dari segi proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena pendidikan di Indonesia harus mengikuti perkembangan zaman yaitu adanya penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari. Perkembangan zaman mengakibatkan perubahan dinamika pendidikan yang ditandai oleh suatu pembaharuan dan transformasi perspektif tentang pembelajaran sebagai suatu proses yang aktif. Pendidikan juga merupakan suatu upaya yang terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan saat ini dituntut tidak hanya fokus terhadap hasil belajar, tetapi harus memperhatikan keterampilan-keterampilan yang menunjang kemajuan sumber daya manusia yang ada, sehingga pendidikan di Indonesia mampu menyeimbangi kemajuan yang terjadi di abad 21. Hal itu sesuai dengan peraturan pemerintahan republik Indonesia pada Undang-Undang Nomor 28 tahun 1990 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bersosialisasi dengan masyarakat dan mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan agar dapat mengikuti pendidikan selanjutnya.

Salah satu kompetensi yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan menengah, yang mana peraturan ini menekankan pentingnya

layanan bimbingan dan konseling untuk membantu peserta didik mengembangkan kompetensi hidup termasuk komunikasi interpersonal. Komunikasi antara peserta didik dengan guru diperlukan agar pada proses pembelajaran ilmu akan diserap dengan baik oleh peserta didik serta dari komunikasi dapat membuat hubungan yang baik juga antara kedua belah pihak. Adanya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, karena tidak hanya ada komunikasi satu arah tetapi juga ada timbal balik. Ini adalah salah satu faktor yang membuat siswa nyaman berada di kelas dan ingin belajar karena guru dapat mengetahui kebutuhan siswa. Komunikasi yang baik akan menjadi salah satu faktor nyamannya kegiatan pembelajaran dalam kelas. Menurut Barseli *et al.*, (2019) keterampilan komunikasi interpersonal merupakan salah satu kompetensi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain. Peserta didik yang mengalami kendala dalam komunikasi interpersonal akan terhambat dalam proses pengembangan kreativitas dan peningkatan prestasi akademiknya di sekolah. Komunikasi interpersonal yang baik akan mendukung proses pengembangan sosialisasi. Komunikasi interpersonal dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mempunyai kemampuan belajar lebih aktif dan interaktif. Peningkatan mutu tersebut salah satunya adalah dengan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Orientasi ini dapat dilakukan dengan komunikasi interpersonal, yang meliputi hubungan antar individu dalam kelompok dan cara berkomunikasi serta berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu, komunikasi interpersonal dianggap sebagai salah satu faktor penting dalam pembelajaran karena memfasilitasi pertukaran informasi, pemecahan masalah, dan pembangunan hubungan yang positif di antara guru dan peserta didik atau peserta didik dan peserta didik lainnya.

Selain komunikasi interpersonal, revolusi industri 4.0 menuntut peserta didik untuk dapat berpikir kreatif. Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan mengembangkan atau menemukan ide-ide yang orisinal, beragam, baru, estetis, konstruktif (berkaitan dengan pandangan, konsep), memusatkan perhatian pada pemikiran intuitif dan rasional, terutama dalam menanggapi informasi yang

diterima (Yildiz & Guler Yildiz, 2021). Klentien & Wannasawade (2016) menyatakan berpikir kreatif sebagai pemikiran yang menciptakan produk kreatif dan orisinal. Oleh karena itu, dalam berpikir, orang yang kreatif akan melibatkan berbagai hal seperti kebiasaan berpikir, perilaku, kepribadian, keterampilan pemecahan masalah dan mengarahkan cara berpikir yang baik. Peserta didik yang kreatif akan termotivasi untuk memulai dan melakukan hal yang berbeda (Munir, 2019); peserta didik hendaknya menciptakan hal-hal baru atau memodifikasi hal-hal lama agar lebih bermanfaat (Wasiran & Andinasari, 2019).

Meningkatkan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik penting dalam setiap pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran biologi (Muhali, 2019). Sehingga pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak hanya fokus pada pemecahan masalah, tetapi juga menuntut peserta didik untuk memecahkan masalah dan membuat peserta didik menganalisis secara kritis, kreatif dan kolaboratif. Namun bagi peserta didik, konsep dan prinsip biologi tidak mudah dipahami dan terkesan membosankan. Hal ini berdampak pada rendahnya minat peserta didik dalam belajar biologi (Kurnia *et al.*, 2021).

Permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 8 Tasikmalaya, berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan memberikan angket pada tanggal 18 Maret 2024 untuk mengetahui berapa persentase komunikasi interpersonal dan kemampuan berpikir kreatif. Hasil non tes berupa angket dari komunikasi interpersonal menunjukkan nilai rata-rata 47,8. Berdasarkan kategori skor komunikasi interpersonal menurut Daniel Budi Santoso *et al.*, (2013), kategori skor antara 38,00 - 50,57 menyatakan tingkat komunikasi interpersonal kurang. Hasil non tes berupa angket dari berpikir kreatif menunjukkan nilai rata-rata 48,5. Berdasarkan kategori skor berpikir kreatif menurut Zulaikah *et al.*, (2023), kategori skor $\leq 55,00$ menyatakan tingkat berpikir kreatif kurang. Sehingga berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dapat dinyatakan bahwa komunikasi interpersonal dan kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 8 Tasikmalaya digolongkan rendah.

Berdasarkan observasi awal mengenai proses pembelajaran menunjukkan bahwa selama ini kegiatan pembelajaran masih merupakan tipe yang berpusat pada guru, sementara para peserta didik hanya berfungsi untuk mendengarkan dan

menulis, cukup jarang peserta didik melakukan presentasi. Kegiatan semacam ini tidak membuat mereka lebih aktif dan tidak mengembangkan otonomi pembelajaran mereka karena mereka tidak diminta untuk mempelajari materi sebelumnya. Jadi, ketika guru memberikan materi, mereka tidak memiliki persediaan pengetahuan yang cukup untuk dibahas dengan rekan-rekan mereka di kelas dan terlibat lebih jauh dalam materi pembelajaran. Sehingga, suasana pembelajaran menjadi tidak aktif dan tidak dinamis dan menjadikan kreativitas peserta didik menjadi rendah. Hal ini merupakan urgensi dalam penelitian, perlu adanya inovasi dari seorang guru dalam memilih model pembelajaran.

Untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif, salah satu solusi yang diambil dengan penerapan model *project based learning* (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, berkolaborasi dalam proyek, dan menghasilkan hasil proyek yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Fiana *et al.*, 2019). PjBL bertujuan untuk mengajarkan peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan rasional, aktif berkolaborasi dan berkomunikasi, serta jujur sehingga menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan (Niswara & Fita Asri Untari, 2019). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek menjadi model pengajaran yang mengarah pada proses pelatihan berdasarkan masalah dunia nyata yang dipecahkan peserta didik secara mandiri melalui kegiatan (proyek) tertentu.

Dalam proyek kegiatan sebagai proses pembelajaran, penekanan pada masalah mendasar merupakan aspek yang paling penting. Peserta didik yang menggunakan model *project based learning* (PjBL) memperoleh pengetahuan melalui dunia nyata atau skenario dan masalah yang relevan secara kontekstual (Redhana, 2019). Oleh karena itu, semuanya dilakukan secara dinamis yang melibatkan kerja kelompok, penyelidikan mandiri, pencapaian tingkat pemahaman yang tinggi, dan pengembangan keterampilan individu dan sosial. Hal tersebut dapat meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik (Khoiri & Putri, 2020). Model *project based learning* akan meningkatkan inovasi peserta didik yang akan memicu kreativitas peserta didik dalam pembelajaran (Widiastuti

et al., 2018). Sehingga pembelajaran dengan model *project based learning* (PjBL) dianggap berpengaruh terhadap meningkatkan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik.

Salah satu kekurangan dalam penggunaan model *project based learning* (PjBL) ialah memerlukan alat dan bahan yang tidak sedikit sebagaimana yang dikatakan oleh Firdaus Mutawally (2021), sehingga perlu ditambahkan media pembelajaran yakni video animasi. Dengan menggunakan video animasi dapat mengatasi penggunaan peralatan yang tidak sedikit dalam model *project based learning* (PjBL) karena hanya menggunakan handphone/laptop dan internet. Hadi (2017) menyatakan bahwa video animasi merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video animasi berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik. Hamdanillah *et al.*, (2017) menyatakan bahwa video menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, dan beberapa animasi sebagai ilustrasi kejadian dari materi yang dipelajari. Pengaruh model *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran ipa materi pencemaran lingkungan di SMP pernah di teliti sebelumnya oleh Tri Nugroho *et al.*, (2019). Namun belum terdapat penggunaan video animasi pembelajaran melalui model PjBL sebagai suatu alat atau media sebagai proyek pembelajaran dalam meningkatkan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi, sehingga hal ini menjadi celah peneliti dalam mengisi gap penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang belajar sub materi struktur dan fungsi sel sebagai kebaruan dalam penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, penulis menyimpulkan masalah yang teridentifikasi di SMA Negeri 8 Tasikmalaya hasil wawancara dan observasi secara mandiri, yaitu:

- a. Bagaimana kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik kelas XI?

- b. Apakah dengan model *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik?
- c. Apakah dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif?

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

- a. Materi pembelajaran biologi dibatasi pada sub materi struktur dan fungsi sel.
- b. Instrumen penelitian menggunakan soal berupa figural untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini diberi judul, “Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah: “Bagaimana efektivitas model *project based learning* (PjBL) berbantuan video animasi terhadap komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi?”

1.3 Definisi Operasional

Dalam definisi operasional ini penulis akan memberikan penjelasan tentang beberapa pengertian diantaranya komunikasi interpersonal, kemampuan berpikir kreatif, model pembelajaran dan efektivitas pembelajaran menurut pemahaman penulis sendiri:

1) Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan suatu informasi yang dilakukan secara langsung. Dalam komunikasi interpersonal, seseorang berkomunikasi melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan kontak mata. Selain itu komunikasi interpersonal juga

menjunjung kemampuan mendengarkan dan memberikan respon. Pada penelitian ini, komunikasi interpersonal peserta didik akan menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang diadaptasi dari DeVito yang indikatornya mencakup keterbukaan, empati, sifat mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Instrumen digunakan dalam bentuk angket. Angket komunikasi interpersonal peserta didik berisi 25 soal pernyataan. Bentuk pernyataan akan ada berbentuk positif dan negatif serta terdapat 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

2) Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau solusi yang baru, orisinal, dan inovatif dalam menanggapi situasi atau masalah tertentu. Kemampuan berpikir kreatif ini biasanya seseorang mempertimbangkan berbagai alternatif dengan berbagai cara. Pada penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan menggunakan instrumen penelitian soal figural yang diadaptasi dari Torrance yang indikatornya mencakup kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Instrumen yang digunakan dalam bentuk figural (TTCT-F). Tes figural terdapat 1 soal yang mencakup dari 8 gambar. Kriteria penilaian akan berbentuk seperti:

- Kelancaran (*Fluency*)

Poin 0 : peserta didik tidak mengisi jawaban

Poin 1 : kalimat hanya mencakup satu hal

Poin 2 : kalimat hanya mencakup dua hal

Poin 3 : kalimat hanya mencakup tiga hal

Poin 4 : kalimat yang digunakan cermat, terdapat ide, dan unik

- Keluwesan (*Flexibility*)

Poin 0 : peserta didik tidak mengisi jawaban

Poin 1 : menggambar objek yang sederhana

Poin 2 : menggambar objek yang sederhana dan memberi penjelasan yang sesuai dengan gambar

Poin 3 : menggambar objek yang tidak biasa terhadap sesuatu

Poin 4 : menggambar objek yang tidak biasa terhadap sesuatu dan memberi penjelasan yang sesuai dengan gambar

- Keaslian (*Originality*)

Poin 0 : peserta didik tidak mengisi jawaban

Poin 1 : memaparkan kurang jelas hubungan konsep dengan objek gambar

Poin 2 : memaparkan secara jelas hubungan konsep dengan objek gambar yang sama dengan orang lain

Poin 3 : memaparkan secara jelas hubungan konsep dengan objek gambar yang sama dengan orang lain, namun terdapat perbedaan

Poin 4 : memaparkan secara jelas hubungan konsep dengan objek gambar yang berbeda dengan orang lain dari segi penjelasan dan gambar

- Keterincian (*Elaboration*)

Poin 0 : peserta didik tidak mengisi jawaban

Poin 1 : peserta didik tidak memodifikasi ide baik segi penjelasan dan objek gambar dalam memaparkan konsep

Poin 2 : peserta didik sedikit memodifikasi ide dari segi penjelasan dalam memaparkan konsep

Poin 3 : peserta didik sedikit memodifikasi ide dari segi objek gambar dalam memaparkan konsep

Poin 4 : peserta didik memodifikasi ide baik segi penjelasan dan objek gambar dalam memaparkan konsep

3) Model *Project Based Learning* berbantuan Video Animasi

Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu pembelajaran yang berpusat pada proyek, yang mana peserta didik melakukan eksplorasi dan menerapkan konsep dalam konteks proyek yang sesuai. Sintaks dari model *project based learning* (PjBL) yang diadaptasi dari Setiawan diantaranya: 1) menentukan pertanyaan dasar, 2) membuat desain proyek, 3) menyusun penjadwalan, 4) memonitor kemajuan proyek 5) penilaian hasil, dan 6) evaluasi.

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan berupa objek fisik, teknologi, maupun kombinasi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah video animasi. Video animasi

disajikan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dan peserta didik akan membuat video animasi tersebut sesuai materi yang didapatkan.

4) Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dari interaksi antar peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas kegiatan belajar mengajar bisa di tinjau dari kegiatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Efektivitas dalam penelitian ini yaitu, model *project based learning* (PjBL) berbantuan video animasi dikatakan efektif apabila komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *project based learning* (PjBL) berbantuan video animasi lebih baik daripada yang menggunakan model *project based learning* (PjBL) tanpa berbantuan video animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *project based learning* (PjBL) berbantuan video animasi terhadap komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Untuk memperoleh bukti-bukti data empiris mengenai efektivitas model *project based learning* (PjBL) berbantuan video animasi terhadap komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi yang akan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, dan akademis mahasiswa didik di bidang pendidikan dan keguruan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai model *project based learning* (PjBL) yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif bagi peserta didik pada pembelajaran biologi dan dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan serta pengetahuan guru Biologi dalam penggunaan model *project based learning* (PjBL), serta memberi wawasan mengenai indikator kemampuan berpikir kreatif untuk digunakan dalam penugasan.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sebuah usaha untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk pengembangan penelitian berikutnya.