

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu proses pembelajaran yang mengutamakan penelitian serta pemecahan masalah untuk meningkatkan proses berpikir serta perkembangan orientasi peserta didik untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif, salah satunya terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Sehingga siswa tidak cenderung pasif dalam pembelajaran IPA. Menurut Kumala, (2016) IPA merupakan suatu hal yang berdasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan metode ilmiah. Dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dengan suatu kejadian, asal muasal, teori, konsep, observasi hingga pengembangan eksperimen.

Pelaksanaan pembelajaran IPA yang dianggap sulit karena siswa kurang menguasai konsep IPA serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ismail (2016) kesulitan belajar merupakan sebagai kondisi dalam suatu proses belajar yang ditandai dengan adanya beberapa hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Belajar merupakan aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2014).

Kendala atau permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini masih ditengarai menggunakan pola pembelajaran konvensional dengan

penerapan metode ceramah yang lebih dominan. Kemampuan guru dalam mengelola dan menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa, merupakan kunci utama dan penentu dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, demikian pula dalam pembelajaran IPA (Misna & Bustamin, 2013). Pola pembelajaran konvensional kurang mampu memahami serta merangkul semua karakter siswa. Proses pembelajaran akan berlangsung monoton, siswa akan menjadi pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru serta hanya menjawab apabila ditunjuk guru, dengan jawaban-jawaban yang ada dibuku. Sehingga siswa hanya menghafal dan kurang memahami makna yang disebutkan tanpa adanya pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran seperti dalam penelitian Haqiqi (2018) tentang analisis faktor penyebab kesulitan belajar IPA siswa SMP. Sehingga perlu adanya pengembangan proses pembelajaran dengan identifikasi masalah dan hal-hal yang menandai kendala untuk mencari upaya dari kendala tersebut sehingga memberikan hasil yang lebih baik agar tujuan proses pembelajaran mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu rata ≥ 75 pada tiap sekolah.

Menggunakan *problem posing* merupakan suatu alternatif, solusi supaya siswa lebih aktif, berani bertanya dan menjawab pertanyaan serta lebih memperhatikan pelajaran supaya seluruh siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan suatu pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak berlangsung monoton dan terkesan sulit. Pengajuan masalah serta penyelesaiannya dalam suatu peristiwa berdasarkan konsep-konsep IPA akan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Menurut Lestari (2013) *problem posing* merupakan suatu pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecahkan suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut. Komponen penunjang lainnya adalah menggunakan media yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima informasi. Media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014). Upaya tersebut tidak hanya mengaktifkan seluruh siswa dalam pemahaman materi dengan menggunakan *problem posing*, namun juga dengan media berupa *fotonovela* sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep, khususnya yang bersifat abstrak. Sehingga siswa akan mendapatkan stimulus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan sebuah kemampuan berpikir terkait sesuatu menggunakan cara baru dan tidak biasa serta menghasilkan solusi unik atas suatu permasalahan. Berpikir kreatif dapat menciptakan suatu karya baru atau memodifikasi karya lama. Secara garis besar, siswa dengan keterampilan berpikir kreatif dapat memberikan banyak jawaban atas permasalahan, dapat melahirkan ungkapan berbeda, serta memperkaya dan mengembangkan gagasan dalam lingkungan sekitar (Arisanti, 2016).

Penelitian penerapan pembelajaran *problem posing* dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar fisika oleh Hatmawati (2016) dan penelitian yang meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan proses sains dengan menggunakan media LKS oleh Nuriyawan & Eko (2016). Oleh karena itu penggunaan *problem*

posing dalam pembelajaran sangatlah efektif untuk perkembangan proses pembelajaran. Sejauh ini penelitian tentang *problem posing* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa masih sangat jarang dilakukan, apalagi dengan menggunakan media yang menarik dan lebih nyata dengan menggunakan foto dalam kehidupan sehari-hari serta naskah untuk alur cerita mengenai suatu peristiwa, yang berupa media fotonovela. Sehingga penelitian ini mengangkat judul ”Penerapan Pembelajaran *Problem Posing* dengan Media Fotonovela Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan model dan media pembelajaran kurang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru
2. Kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional
3. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa pada penerapan model *problem posing* dengan media *fotonovela*?

3. Bagaimana keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela*.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela* terhadap keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran IPA pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi.

2. Membantu siswa menjadi lebih kreatif dan mandiri dengan penerapan pembelajaran *problem posing* dengan media *fotonovela*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kualitas pembelajaran IPA

F. Batasan Penelitaian

Adapun batasan penelitian ini agar terlaksana dengan baik, diantaranya:

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah model *problem posing*
2. Media yang digunakan adalah media *fotonovela*
3. Mengukur empat indikator keterampilan berpikir kreatif siswa, meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan kerincin (elaborasi).
4. Materi yang digunakan adalah Getaran, gelombang dan bunyi pada mata pelajaran IPA KD. 3.11 kelas VIII Semester II Kurikulum 2013 Revisi 2017.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Problem Posing* merupakan salah satu pembelajaran yang siswanya diminta untuk merumuskan, membentuk dan mengajukan pertanyaan atau soal dari situasi yang yang disediakan, situasi dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran, dan selanjutnya siswa sendiri yang harus mendesaian cara penhyelesaiannya (Koeswardhani & Mulyani, 2015).
2. *Fotonovela* adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi (Jhohani dalam Widyaningrum & Prihastari, 2018).
3. Keterampilan Berpikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan kemampuan dalam diri siswa untuk membangun ide sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan atau lingkungan sekitar dimana hal tersebut akan muncul apabila diberikan stimulus (Susanto, 2013).