

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi pada saat ini semakin berkembang yang dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan dari segala sektor tidak terkecuali pendidikan. Pendidikan pada saat ini sudah mengalami globalisasi yang diperkuat dengan adanya berbagai jenis teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Namun adanya perkembangan globalisasi dalam pendidikan tentunya akan menimbulkan permasalahan yang harus diatasi oleh pendidik dan peserta didik. Salah satu permasalahan dari globalisasi dalam pendidikan yaitu dengan kemudahan untuk mengakses internet peserta didik terbiasa mengandalkan cara cepat dan instan dalam menyelesaikan masalah tanpa membuktikan kebenaran dari informasi yang digunakan. Permasalahan dari perkembangan globalisasi ini dapat diatasi dengan meningkatkan 5 kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik harus lebih meningkatkan 5 kompetensi yang meliputi kompetensi intelektual, kompetensi personal, kompetensi komunikatif, kompetensi kinestesis vokasional dan kompetensi sosial budaya (Dewi, 2019).

Selain dengan meningkatkan 5 kompetensi, peserta didik diharapkan untuk dapat lebih meningkatkan kreativitas ilmiah yang dimiliki. Kreativitas ilmiah merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang baru dalam memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas ilmiah memiliki kesamaan dengan kreativitas pada umumnya yang memiliki 3 dimensi yaitu dimensi kelancaran,

dimensi fleksibilitas dan dimensi orsinilitas tetapi pada kreativitas ilmiah lebih ditekankan pada eksperimen sains yang kreatif, penemuan masalah dan pemecahan masalah yang kreatif serta aktivitas sains yang kreatif (Arifuddin et al, 2018). Kreativitas ilmiah memiliki keterkaitan dengan kompetensi intelektual. Kompetensi intelektual adalah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpikir kreatif serta inovatif. Selain itu dengan adanya kreativitas ilmiah peserta didik tidak hanya menggunakan internet untuk menyelesaikan masalah tetapi peserta didik dapat menyelesaikan masalah menggunakan pemikiran dan imajinasi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil studi literatur, proses pembelajaran IPA masih belum menekankan pemberian pengalaman secara langsung yang mengakibatkan 5 kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan globalisasi belum tercapai (Jufrida et al, 2020). Selain itu masih terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu pembelajaran masih bersifat menghafal, pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara aktif, model dan media pembelajaran yang digunakan masih monoton serta masih rendahnya kreativitas ilmiah peserta didik pada pembelajaran IPA (Yanti et al., 2020). Salah satu penyebab kreativitas ilmiah peserta didik masih rendah adalah peserta didik masih terpaku dengan materi yang disampaikan pendidik di kelas sehingga ketika peserta didik diberikan soal, peserta didik memberikan jawaban yang sesuai dengan materi yang disampaikan di kelas (Dawamah et al, 2018). Untuk mengatasi permasalahan ini peserta didik diberikan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi sehingga peserta didik tidak mencari kesibukan lain selama proses

pembelajaran. Selain itu kreativitas ilmiah peserta didik dapat meningkat di pembelajaran IPA dengan menerapkan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat melatih kreativitas ilmiah peserta didik.

Untuk dapat lebih meningkatkan kreativitas ilmiah dan mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran IPA dapat didukung dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Responsibility Based Learning* (CRBL). Model pembelajaran CRBL merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas ilmiah. Selain itu model CRBL merupakan model pembelajaran yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik sehingga pendidik hanya sebagai fasilitator. Model pembelajaran CRBL memiliki peran untuk menghadirkan permasalahan yang tidak jelas, memfasilitasi tanggung jawab melalui investigasi ilmiah dan kreativitas ilmiah (Suyidno et al, 2018). Namun model pembelajaran CRBL memiliki kelemahan yaitu pada pembelajaran model CRBL masih menggunakan tata bahasa dan istilah yang masih baku sehingga model CRBL masih sulit untuk dipahami dan dimengerti oleh masyarakat umum (Suyidno et al, 2020).

Model pembelajaran CRBL dapat lebih dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan model CRBL adalah media kokami. Media kokami pada model pembelajaran CRBL dapat digunakan sebagai media untuk menghadirkan suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan media kokami memiliki kaitan dengan sintaks dari model CRBL yaitu pada membimbing investigasi kelompok dan memantapkan

tanggung jawab dalam menunjukkan kreativitas ilmiah peserta didik. Media kokami merupakan salah satu multimedia yang dapat dilaksanakan dalam bentuk permainan.

Media kokami memiliki kelebihan saat diterapkan pada pembelajaran yaitu dapat membentuk kreativitas ilmiah hal ini dikarenakan media kokami bersifat menantang dan peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif dalam menjawab pertanyaan yang terdapat di media kokami dan media kokami dapat meningkatkan tanggung jawab, kepercayaan diri dan kerja sama kelompok. Media kokami juga dapat menjadi media yang membuat peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan (Gammara & Subroto, 2019). Namun, media kokami yang disajikan dalam bentuk permainan memiliki kelemahan yaitu membutuhkan banyak persiapan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pelaksanaannya. Kaitan model CRBL dengan media kokami yaitu media kokami dapat dijadikan sebagai media untuk menghadirkan permasalahan yang akan diselesaikan oleh peserta didik, peserta didik dapat lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas ilmiah yang dimilikinya, dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pemanasan global yang merupakan salah satu materi IPA dikelas VII. Pemanasan global merupakan peristiwa meningkatnya suhu rata-rata bumi yang dapat terjadi dalam jangka waktu yang panjang (Moqimzai, 2020). Materi pemanasan global dikelas VII pada semester 2 akan mempelajari tentang penyebab adanya pemanasan global, dampak pemanasan

global dan solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah adanya pemanasan global. Pemanasan global memiliki hubungan dengan lingkungan hidup karena semakin meningkatnya pemanasan global dapat mengganggu penurunan kualitas lingkungan hidup, sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi pemanasan global secara mendalam (Leu, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Suyidno et al, 2019) menunjukkan bahwa penerapan CRBL efektif untuk meningkatkan tanggung jawab dan kreativitas ilmiah pada pembelajaran fisika. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh (Suyidno et al, 2019) dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ini menggunakan media kokami untuk lebih menunjang peningkatan kreativitas ilmiah peserta didik. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model CRBL Berbantuan Media Kokami Untuk Meningkatkan Kreativitas Ilmiah Peserta didik”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas ilmiah peserta didik setelah penerapan model CRBL dan media kokami pada pembelajaran IPA materi pemanasan global.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan globalisasi belum tercapai.
2. Pembelajaran IPA masih belum menekankan pemberian pengalaman secara langsung yang meliputi kegiatan mengamati, merumuskan masalah,

merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan.

3. Pembelajaran masih bersifat menghafal.
4. Model dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga kreativitas ilmiah peserta didik pada pembelajaran IPA masih rendah.
5. Peserta didik masih terpaku dengan materi yang disampaikan pendidik di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan kreativitas ilmiah peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas ilmiah peserta didik setelah penerapan model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap model CRBL berbantuan media kokami dalam pembelajaran IPA?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas ilmiah peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas ilmiah peserta didik setelah penerapan model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan model CRBL berbantuan media kokami dalam pembelajaran IPA.
4. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model CRBL berbantuan media kokami pada materi pemanasan global.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran CRBL dan media kokami dalam pembelajaran.
2. Peserta didik dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
3. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang akan dipelajari.
4. Kreativitas ilmiah peserta didik dapat meningkat pada pembelajaran IPA melalui penerapan model CRBL berbantuan media kokami.

F. Batasan Penelitian

Batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMPN 1 Sepulu kelas VII tahun ajaran 2021-2022 semester 2.
2. Penelitian ini diterapkan pada KD 3.9 mengenai pemanasan global.
3. Penelitian ini menggunakan instrumen tes untuk mengetahui peningkatan kreativitas ilmiah peserta didik setelah penerapan model CRBL berbantuan media kokami.
4. Penelitian ini menggunakan indikator kreativitas ilmiah yang meliputi *Scientific Imagination (SI)*, *Problems Finding (PF)*, *Science Problem Solving (SPS)* dan *Creative Product Design (CPD)*.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang perlu dipahami dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. CRBL adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan tanggung jawab, pengetahuan ilmiah, keterampilan proses sains dan kreativitas ilmiah peserta didik (Zainuddin et al, 2020) .
2. Kokami adalah penggabungan permainan dengan media yang menggunakan kotak dan kartu pesan sebagai medianya (Isnaini et al, 2018).
3. Kreativitas ilmiah adalah kemampuan untuk menemukan serta memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan ilmiah dan keterampilan ilmiah yang dimiliki oleh peserta didik (Sidek et al., 2020).