

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah salah satu gerbang menuju masa depan yang lebih baik serta bagian dari pembangunan nasional, agar pembangunan nasional berjalan dengan baik dan berkembang. Apalagi di zaman modern ini yang di tuntut untuk menjadi individu yang mandiri dan dapat bersaing, mutlak pendidikan menjadi sangat penting bagi anak-anak, agar menghasilkan individu yang berkualitas. Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu di kelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoritikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri Ihsan (dalam Farhatul, 2014: 1).

Secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus. Hal itu sesuai dengan tujuan dari pendidikan (bimbingan) dan pengajaran yaitu yang membantu anak menjadi orang dewasa mandiri dalam kehidupan bermasyarakat. Pencapaian tujuan ini harus melalui proses pendidikan yang tidak sebentar, proses pendidikan yang ditempuh tidak hanya berlangsung dalam beberapa waktu saja melainkan pendidikan dapat terjadi tanpa adanya batasan waktu (Sugihartono, 2007: 3).

Pendidikan juga tidak lepas dari proses belajar mengajar, proses belajar mengajar diperlukan dalam suatu sekolah untuk menumbuhkembangkan kemampuan guru dan siswa untuk saling berinteraksi dan memberikan masukan dengan menambah suatu wawasan. Dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu model ataupun media yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Belajar adalah “mengalami”. Mengalami berarti menghayati suatu aktual penghayatan yang akan menimbulkan respons-respons tertentu dari pihak murid. Pengalaman yang berupa pelajaran akan menghasilkan perubahan (pematangan, pendewasaan) pola tingkah laku, perubahan didalam sistem nilai, didalam perbendaharaan konsep-konsep serta didalam kekayaan informasi (Daryanto, 2012: 45).

Suprijono (2009: 13) menyatakan “Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara dan perbuatan mempelajari.” Pembelajaran akan menjadi lebih menarik apabila guru menyampaikan materi menggunakan model atau metode yakni cara penyampaian pembelajaran yang sesuai dengan materi. Hal ini sangat penting untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai yaitu membuat siswa lebih terampil dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Suatu masalah atau *problem* yang diajukan oleh guru dalam proses pembelajaran menuntut kemampuan siswa dalam berpikir kreatif terhadap suatu masalah yang diterimanya. Untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut dibutuhkan ide-ide baru melalui kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika mendapatkan/memunculkan suatu ide baru. Berpikir kreatif dapat dimunculkan dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang harus terus dikembangkan siswa dalam menemukan ide-ide baru untuk memecahkan suatu problem yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami konsep materi (Krestina, 2015: 2). Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengklasifikasikannya. Dengan memahami konsep siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah. Akan tetapi, pada kenyataannya pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah (Rohana, 2011: 114).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember, siswa kurang antusias ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, nampak sebagian besar siswa tidak menyimak apa yang diterangkan oleh guru pada saat guru mengajar. Siswa cenderung kurang aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan berorientasi kepada guru. Guru menggunakan metode mengajar ceramah, penugasan dan diskusi. Dalam proses diskusi, siswa lebih mengandalkan salah satu teman untuk mengerjakan lembar diskusi, sehingga anggota yang lain tidak ikut berpartisipasi dalam mengerjakan dan menyebabkan kemampuan berpikir kreatif dan memahami konsep rendah dengan rata-rata 72,7 dan belum mencapai KKM yang diinginkan yaitu 76. Hal itu dilihat dari nilai MID semester.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum optimal. Hal ini terjadi karena guru menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih model pembelajaran yang tepat, sehingga nantinya pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep adalah model *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Sosialisasi yang baik, akan membuat semua anggota kelompok berpartisipasi dalam berfikir memecahkan masalah, sehingga dengan mereka berfikir membuat mereka paham akan konsep materi tersebut. Langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya (Suprijono, 2009: 93).

Setelah diskusi intra kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapatkan tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai

tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan (Suprijono, 2009: 93)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengangkat masalah ini dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi” (Pokok Bahasan Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah Kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017)”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran biologi (pokok bahasan perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun pelajaran 2016/2017) ?
2. Bagaimana penerapan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran biologi (pokok bahasan perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun pelajaran 2016/2017) ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran biologi (pokok bahasan perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun pelajaran 2016/2017)
2. Untuk mengetahui penerapan *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran biologi (pokok bahasan perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun pelajaran 2016/2017)

### 1.4 Definisi Operasional

#### 1.4.1 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini dapat mengupayakan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa yaitu dengan adanya siswa yang bertamu ke kelompok lain, memacu siswa untuk berbicara dan bertanya. Begitu pula dengan siswa yang tinggal ditempat, terpacu untuk mengutarakan pendapatnya mengenai bahan diskusi yang sebelumnya telah didiskusikan dengan kelompoknya. Kegiatan tersebut akan mengharuskan terjadinya interaksi untuk saling bertukar pendapat antar siswa yang bertamu dengan siswa yang tinggal ditempat untuk menyelesaikan masalah yang didiskusikan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *Two Stay Two Stray* adalah : (1) siswa bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa, (2) guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama, (3) setelah selesai, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu kedua anggota dari kelompok lain, (4) dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas *mensharing* informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka, (5) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain, (6) setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua, (7) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

#### **1.4.2 Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat kemampuan berpikir kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Terdapat empat komponen yang akan menjadi tolok ukur kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu : (1) keterampilan berpikir lancar (*Fluency*), (2) keterampilan berpikir luwes (*Flexibility*), (3) keterampilan berpikir asli (*Originality*), dan (4) keterampilan memperinci (*Elaboration*). Kemampuan berpikir kreatif ini dapat dinilai soal *try out* pada siklus 1 dan 2.

### 1.4.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah cara seseorang memahami suatu konsep yang telah didapat melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dilihat maupun didengar yang tersimpan dalam pikiran dan yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator pemahaman konsep yaitu: (1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, (2) Kemampuan memberi contoh dari konsep yang telah dipelajari, (3) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari. Selain itu terdapat aspek kognitif yang meliputi C1 (menjelaskan), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (membuat).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

#### 1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa.

#### 2. Bagi Guru

Bagi guru bidang studi khususnya biologi dapat menjadikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa.

### 3. Bagi Siswa

Bagi siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, meningkatkan pemahaman konsep, bertanggung jawab dengan tugasnya, dan memberikan bekal untuk dapat bekerja sama dengan orang lain baik dalam belajar maupun dalam masyarakat dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray*

### 4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dari beberapa pertanyaan yang timbul dalam identifikasi masalah, peneliti membatasi pada :

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa
2. Lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah 3 Jember
3. Sasaran penelitian ini pada siswa kelas X IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun ajaran 2016 -2017
4. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK)
5. Materi yang diajarkan adalah pokok bahasan perubahan lingkungan dan daur ulang limbah.