

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan dapat diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022).

Pendidikan merupakan sarana mencapai salah satu tujuan negara Indonesia dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contoh upaya yang dilakukan yaitu dengan mengubah kurikulum pendidikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kemandola, 2022).

Pendidikan dapat memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya (Haryanto et al., 2021). Melalui komunikasi yang baik, siswa diharapkan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Alamsyah et al., 2022).

Kata belajar sering digunakan baik dalam bentuk kegiatan yang dilakukan maupun peristiwa yang sudah terjadi yang dialami sendiri oleh individu maupun orang lain sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dan keterampilan ini yang nantinya akan digunakan untuk memecahkan masalah dalam hidup peserta didik (Mardicko, 2022). Keterampilan yang sangat penting dalam abad ini yaitu keterampilan abad ke-21 diantaranya yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari keterampilan hidup atau keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaborating dan creativity*) (Maulidia et al., 2023).

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk inovasi dan ide-ide untuk memecahkan masalah. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan memiliki pola pikir yang inovatif, daya tangkap yang lebih besar, hasil belajar yang optimal, dan kemampuan untuk berpikir divergen (Ishlahul'Adiilah, I., & Haryanti, 2023). Faktor kemampuan dan kemauan siswa berpikir kreatif juga sangat berpengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran (Acesta, 2020).

Keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran biologi sehingga dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan, memberikan ide-ide yang baru dan orisinal, mengembangkan sebuah gagasan serta dapat mengambil keputusan terhadap situasi yang berkaitan dengan biologi (Sarwinda, 2012). Ide-ide yang muncul dari pemikiran kreatif sangat penting dan bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran yang efektif (Widia et al., 2020).

Menurut data PISA tahun 2022 Di Indonesia hanya 31% siswa mencapai setidaknya kecakapan dasar dalam berpikir kreatif (Level 3), jauh lebih sedikit dari rata-rata di negara-negara OECD (78%). Sejumlah 5% siswa di Indonesia merupakan siswa berprestasi dalam berpikir kreatif, yang berarti mereka mencapai Level 5 atau 6 dalam tes berpikir kreatif PISA (rata-rata OECD: 27%). Di Indonesia, hanya sekitar 1% dari mereka yang berprestasi dalam berpikir kreatif juga berprestasi dalam matematika, dan 0% berprestasi dalam membaca (rata-rata OECD: 20% dan 17%) (OECD, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 1 Jamblang, kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran di sekolah tersebut, guru telah menerapkan media pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, media pembelajaran E-poster persuasif yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif belum digunakan di sekolah tersebut. Dilihat pada proses pembelajaran dimana terlihat hanya ada beberapa siswa saja yang aktif dalam mengemukakan pendapat dan dilihat dari kegiatan berkelompok, hanya terdapat siswa yang aktif dalam mengerjakan kelompok. Hal ini menandakan

kurangnya keterampilan berikir kreatif pada siswa. Pada saat evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran, diberikan soal pada akhir setiap bab suatu materi dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat. Akan tetapi, belum ada pengukuran khusus mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Meskipun belum ada pengukuran khusus tentang keterampilan berpikir siswa, beberapa siswa sudah bisa dan ikut berperan dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan guru di kelas. Dengan demikian keterampilan berpikir kreatif harus ditingkatkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah dengan cara penggunaan model dan media pembelajaran.

Niswah et al., (2024) mengatakan bahwa model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan berpikir kreatif adalah *project based learning* yang inovatif dan melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Salah satu produk model pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media adalah alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia dan memperbaiki proses pembelajaran sehingga lebih aktif, efektif, serta dapat mendorong kreatifitas peserta didik. Penggunaan media bertujuan untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik dan peserta diharapkan dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru (Aspahani et al., 2020).

Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran harus mempertimbangkan kemampuan setiap siswa dan memenuhi kebutuhan individu siswa serta tentunya dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Elektronik poster memiliki karakteristik media pembelajaran yang memenuhi yaitu menyenangkan. Media visual dengan gambar ilustrasi yang jelas dan informatif merupakan ciri khas media poster karena disajikan dengan cara yang menarik, siswa lebih mudah memahami isi dari media tersebut (Shidik et al., 2023).

Sebuah pesan dapat disampaikan melalui poster dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Pesan yang disampaikan poster mampu menarik perhatian

siswa karena dapat memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata. Poster pembelajaran akan memberikan dampak secara signifikan terhadap perilaku dan psikologis serta kognitif pembacanya. Hal ini dikarenakan salah satu karakteristik poster yaitu mampu menciptakan reaksi emosional dari pembaca. Elemen gambar, tulisan, dan informasi yang disajikan dalam poster akan menarik minat siswa secara mendalam (Shidik et al., 2023).

Kelebihan poster digital adalah dapat dibaca di mana saja dan kapan saja karena dapat di simpan dalam smartphone mereka. Pemanfaatan poster digital dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dua arah. Poster digital dapat digunakan sebagai media belajar dan alat bantu mengajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Shidik et al., 2023). Kelebihan poster lainnya ialah tahan lama, memerlukan biaya yang rendah dalam pembuatannya, mencakup orang banyak, mempermudah pemahaman, serta dapat dibawa kemana-mana (Pristya et al., 2021).

Poster ialah media yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menggabungkan gambar dan kata-kata dalam proses belajar mengajar terbukti jauh lebih efektif daripada hanya menggunakan kata-kata atau ceramah. (Aspahani et al., 2020). Desain visual yang unik dan menarik pada e-poster dapat memicu imajinasi siswa dan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif. Mereka akan diajak untuk berimajinasi lebih jauh tentang konsep yang disajikan, menghubungkannya dengan pengalaman pribadi, dan menghasilkan ide-ide baru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan Harahap et al., (2023) yang berjudul “pengembangan E-poster sebagai media alternatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif”. Penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran dengan menggunakan e-poster berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Kemudian penelitian Salapiah Yulita (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan media poster untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV MIN 26 Aceh Besar” menjelaskan bahwa penggunaan poster dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Amanda et al., (2024) yang berjudul “pengaruh penggunaan media poster terhadap kreativitas dan inovasi pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti” menjelaskan mengindikasikan bahwa media poster dapat memvisualisasikan konsep-konsep PAI, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif.

Dari hasil studi penelitian terdahulu ditemukan bahwa terdapat persamaan dalam objek penelitian yang diteliti yaitu mengenai penggunaan E-poster dalam meningkatkan berpikir kreatif dan kreativitas. Sedangkan untuk perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan kalimat persuasif dalam E-poster, kalimat persuasif ini dapat menarik perhatian dan dapat menarik minat dan perhatian seseorang. Perbedaan lainnya adalah materi yang diterapkan yaitu perubahan lingkungan dan pemilihan lokasi yang dipilih yaitu SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon serta subjek penelitian akan dilakukan pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Jamblang.

Kalimat persuasif ialah kalimat yang berisi ajakan berfungsi untuk menggiring opini pembacanya supaya mengikuti maksud dan tujuan dari pembuat kalimat (Paramita et al., 2022). Penggunaan kata-kata persuasif, seperti kata-kata yang menekankan urgensi, eksklusivitas, dan keuntungan dapat meningkatkan daya tarik suatu produk atau layanan (Mona. et al., 2024). Metode persuasif bertujuan untuk menarik perhatian dan minat seseorang sehingga dapat menangkap perhatian orang dengan menanamkan suatu makna tertentu yang ingin disampaikan pembuat poster (Nasution et al., 2023). Jadi kalimat persuasif ini dapat menarik perhatian dan dapat menarik minat dan perhatian seseorang.

Oleh karena itu, berangkat dari masalah yang penulis paparkan di atas maka penulis tertarik untuk mencoba menerapkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yakni E-poster pada pelajaran biologi Kelas X di SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon. Serta diharapkan dengan adanya penggunaan

media pembelajaran berbasis digital ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dengan mengaplikasikan kemajuan teknologi serta membangun kondisi kegiatan belajar mengajar yang aktif, efektif, serta efisien bagi siswa khususnya di SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran belum pernah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media E-poster persuasif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan yang terkait dengan fokus utama penelitian ini cukup luas. Oleh karena itu keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian, penelitian ini hanya terfokus pada:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Jamblang
2. Materi yang dibahas yaitu Perubahan Lingkungan
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *project based learning*.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah e-poster persuasif
5. Kompetensi yang ditingkatkan adalah kemampuan abad 21 berpikir kreatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* berbantuan e-poster persuasif untuk meningkatkan berpikir kreatif pada materi perubahan lingkungan kelas x sman 1 jamblang?

2. Apakah ada perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menerapkan model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif dan yang tidak menerapkan model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMAN 1 Jamblang?
3. Bagaimana respon siswa setelah penerapan model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMAN 1 Jamblang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengkaji penerapan model pembelajaran model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMAN 1 Jamblang.
2. Untuk mengkaji perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menerapkan model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif dan yang tidak menerapkan model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMAN 1 Jamblang.
3. Untuk mengkaji respon siswa setelah model *project based learning* berbantuan e-poster persuasif pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMAN 1 Jamblang.

F. Manfaat/Kegunaan Penelitian

1. Bagi Sekolah

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian sebagai dokumentasi penelitian

2. Bagi Guru

Dengan adanya media e-poster persuasif, diharapkan guru bisa lebih mudah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa-siswi sekolah menengah atas.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya media e-poster persuasif diharapkan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat meningkatkan.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan.

