

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu fasilitator dan dinamisator kehidupan setiap individu, sebagai manusia individual, sosial ataupun *ethis* di kawasan keluarga dan masyarakat. Dengan sebagian itu Pendidikan merupakan salah satu yang tidak dapat menolak untuk tiap-tiap individu. Pendidikan yang bermakna guna membentuk model kehidupan yang lebih baik, maka dari itu akan terjadi suatu proses, baik berupa perubahan maupun penyelesaian. Sebagian suatu proses akan menuangkan dan menyertakan berbagai ragam barang dalam rangka mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dengan hal itu Pendidikan dapat diperhatikan dari sudut pandang yang berbeda-beda, namun memiliki tujuan yang sama.¹

Hasil wawancara dengan guru biologi secara langsung di MA NU Al-Hidayah Kudus menunjukkan bahwa siswa belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran biologi yang sudah berlangsung di MA NU Al-Hidayah Kudus mempunyai kemandirian yang lemah. Hal ini dapat dibuktikan melalui penilaian sikap siswa yang tidak aktif ketika pembelajaran, tidak percaya diri ketika pembelajaran berlangsung, tidak adanya interaksi timbal balik antara pendidik dengan siswa sehingga ruang pembelajaran terasa monoton.² Beberapa faktor yang menjadi penyebab hal ini terjadi yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis *teacher center* yaitu pembelajaran satu arah dengan guru sebagai pusat. Posisi guru ketika pembelajaran berlangsung yaitu menjelaskan secara terperinci terkait materi pembelajaran. faktor lain yaitu metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah sehingga tidak menumbuhkan hubungan antara pendidik dengan siswa. faktor tersebut mengakibatkan kurang timbulnya berpikir kreatif pada siswa.

¹ YUSNIATI. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar dengan Bantuan Media Pembelajaran (*power point*) pada Pelajaran Ekonomi (Studi Komperasi pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pkl Kuras TA)". (Skripsi: Universities Islam Riau. 2019/2020.

² Siti Rahmawati. Wawancara oleh Penulis. 21 November 2022.

Berpikir kreatif bagian penting dari Pendidikan, oleh karena itu dibutuhkan pemikiran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep dengan baik. Tidak hanya itu, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru, sesuatu yang tidak biasa yang berbeda dari ide-ide yang dihasilkan dari banyak orang.³ Berpikir kreatif adalah sebuah cara yang memajukan ide-ide yang tidak biasa dalam mewujudkan spekulasi yang baik yang memiliki ruang lingkup yang luas. berpikir kreatif dapat mewujudkan spekulasi yang berkualitas, proses kreatif tersebut tentunya tidak bisa dilaksanakan tanpa adanya wawasan yang didapatkan dengan pengembangan spekulasi dengan baik. Adanya pemikiran yang kreatif, dapat memberikan dukungan kepada siswa sehingga siswa lebih terpacu untuk berpikir lebih kreatif. berpikir kreatif juga dapat menumbuhkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas.⁴ untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung maka pendidik diharuskan untuk menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya yaitu dengan pembelajaran berbasis media yang menarik.

Pemilihan model pembelajaran yang menarik dapat digunakan untuk membuat siswa lebih bersemangat dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan dan juga ada peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif. salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a mach* berbasis komik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a mach* merupakan pembelajaran dimana siswa dalam kondisi yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep

³ Hardika Saputra, “Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis pada Siswa Sekolah”, Juli 2018, &http://www.researchgate.net/publication/326682090_Kemampuan_Berpikir_Kreatif_Matematis.

⁴ Yemen Febrianti, Yulia Djahir, “Siti Fatimah, Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang”, *Jurnal profit*, Volume 3, Nomor 1, Mei (2016): 122.

dan topik tertentu.⁵ Model kooperatif tipe *make a match* dengan berbasis komik adalah salah satu cara yang dapat membantu siswa untuk belajar aktif, kreatif, menyenangkan, memperoleh informasi atau makna yang mudah dipahami, dan membantu untuk memotivasi siswa belajar dalam memahami konsep materi yang telah disampaikan.⁶ Model pembelajaran *make a match* berbentuk pembelajaran yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan suatu media pembelajaran yaitu media komik.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.⁷ komik tersebut dapat digunakan untuk menumbuhkan berpikir kreatif pada siswa dalam memahami konsep yang ada ketika pembelajaran berlangsung, desain komik berisi materi pembelajaran sangat menarik bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan berpikir kreatif pada siswa.

Model pembelajaran *make a match* berbasis komik ini cocok digunakan pada materi sistem ekskresi manusia. Materi sistem ekskresi manusia bukan merupakan materi yang sulit, akan tetapi pemahaman siswa masih dalam level sedang. Diharapkan melalui pembelajaran pada materi sistem ekskresi manusia siswa lebih memahami organ apa saja yang dapat berperan dalam pengeluaran zat sisa, memahami bagaimana mekanisme proses pengeluaran zat sisa, zat sisa hasil metabolisme apa saja yang dikeluarkan dari tubuh, serta penyakit apa saja yang dapat muncul pada organ ekskresi. Oleh karena itu,

⁵ N.A.Dewi, I.G.A. Wesnawa, I.W. Kertih. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Vol. 5 No. 1, Bulan April Tahun 2021.

⁶ Esthi Santi Ningtyas, Emy Wuryani, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make a Match* Berbantu Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS”, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume:3, Nomor: 1, Juni 2017.

⁷ Desi Wulansari, Asni Johari, Revis Asra. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Faktual pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMA”, *BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Volume 08, Nomor 01, Tahun 2022, hlm. 42-50.

materi sistem ekskresi pada manusia ini harus disampaikan dengan benar kepada siswa sehingga siswa dapat memahami penyakit yang berpengaruh terhadap organ ekskresi.

Adapun penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Faradhillah, Syafrizal, Wirdatul Jannah pada tahun 2022 dalam artikel yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 2 Peusangan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempunyai perbedaan berdasarkan aplikasi SPSS versi 16.0 dan berdasarkan analisis data pada *pretest* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,668 ini menunjukkan bahwa kemampuan awal sebelum perlakuan kasus kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. ini dikarenakan nilai yang diperoleh $0,668 > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara Hasil belajar kelas Eksperimen dan kelas kontrol. dan nilai *posttest* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) adalah $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. ini dikarenakan nilai hasil uji *hypothesis posttest* pada kedua kelas lebih kecil dari 0,05. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi sistem gerak.⁸

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Komik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI MIA pada Materi Sistem Ekskresi di MA NU Al-Hidayah Kudus**”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan maka muncul permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

⁸ Faradhillah, Syafrizal, Wirdatul Jannah, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 2 Peusangan”, *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika* 5, no. 1 (2022).

- make a match* berbasis komik pada materi sistem ekskresi manusia kelas XI MIA di MA NU Al-Hidayah Kudus?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA pada materi sistem ekskresi di MA NU Al-Hidayah Kudus?
 3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik pada materi sistem ekskresi kelas XI MIA di MA NU Al-Hidayah Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik pada materi sistem ekskresi manusia kelas XI MIA di MA NU Al-Hidayah Kudus
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA pada materi sistem ekskresi manusia di MA NU Al-Hidayah Kudus.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik pada materi sistem ekskresi kelas XI MIA di MA NU Al-Hidayah Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang bisa diambil, baik secara teoritis maupun secara praktis antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis, penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat memberikan masukan, menambah wawasan pengetahuan serta mempererat kajian penelitian dalam bidang pendidikan khususnya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Manfaat secara praktis
Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi Siswa
 - 1) Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik merupakan salah satu hal yang dapat membuat kondisi kelas menjadi lebih kreatif dan hidup dibandingkan sebelumnya yang terlalu monoton.
 - 2) Siswa lebih aktif dan berperan penuh atas suatu pembelajaran yang terjadi dalam kelas.
 - 3) Meningkatkan kreatifitas belajar
- b. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA pada materi sistem ekskresi.
 - 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran bagi siswa yang lebih bervariasi dan menyenangkan
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Memberikan wawasan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi sistem ekskresi kelas XI MA NU NU Al-Hidayah Kudus.
 - 2) Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian yang berguna untuk memperbarui pembelajaran selanjutnya.
- d. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan sumbangan yang terbaik bagi sekolah tersebut dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui kualitas program Pendidikan di masa mendatang.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan salah satu unsur yang sangat penting dicantumkan dalam penulisan suatu karya tulis ilmiah. Tujuan penulisan sistematika dalam karya tulis ilmiah supaya karya yang sudah dibuat khususnya pada penulisan skripsi ini dapat terstruktur dan terarah. Skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu :

1. Bagian Utama

Terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian isi terdiri dari lima bab yaitu antara lain bab 1 dengan bab lain saling berhubungan karena merupakan salah satu kesatuan yang utuh. Berikut bagian dari isi lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan alasan dan motivasi penelitian, selanjutnya pokok masalah sebagai inti masalah, kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian untuk mengetahui urgensi penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi tentang kajian pustaka yang mencakup telaah pustaka yang diperlukan untuk memaparkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan untuk mengetahui posisi dari penelitian ini. Dilanjutkan dengan kerangka berpikir yang membahas teori yang digunakan dalam penelitian ini dan yang terakhir pertanyaan penelitian (hipotesis) sebagai hasil dugaan sementara.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga berisi mengenai metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional, uji validitas dan reabilitas instrument, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat, berisi mengenai hasil pembahasan data penelitian, Pada bab ini peneliti memfokuskan hasil peneliti terhadap data yang sudah didapatkan dan melakukan analisis data hasil penelitian berdasarkan informasi yang didapatkan

BAB V PENUTUP

Bab kelima, merupakan akhir pembahasan pada skripsi ini, disampaikan kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Penutup

Terdiri dari daftar pustaka dan lampiran