

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini belum bisa dikategorikan baik karena kemampuan pelajar Indonesia masih terbilang rendah. Merujuk pada survey kemampuan pelajar yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diterbitkan oleh *Economic Cooperation and Development* (OECD), dari 77 Negara, Indonesia menduduki urutan ke-72.¹ Melihat hal tersebut, kualitas pendidikan di Indonesia perlu diperbaiki dan ditingkatkan agar mampu bersaing dengan Negara lainnya. Maka, pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan memberlakukan standarisasi pendidikan nasional.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021, tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab I Pasal 1 Ayat 1, dinyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, seorang pendidik harus mampu mengajar dengan inovatif, kreatif dan interaktif. Pendidik juga harus menjadikan pembelajaran menarik dan dapat mengembangkan pola pikir siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Terutama pada kondisi pandemi *Covid-19* di era *new normal*. Berdasarkan survey lapangan, SMA NU Al Maruf Kudus selama pandemi *Covid-19* melakukan pembelajaran secara daring. Namun di era *new normal*, dengan mempertimbangkan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, diputuskan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka meskipun dengan waktu yang terbatas yakni 30 menit di setiap jam pelajarannya dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Dengan keterbatasan waktu, guru harus mampu

¹ OECD, PISA 2018 *Insight and Interpretations*, (2019), <https://www.oecd.org/pisa/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations%20FINAL%20PDF.pdf>

² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, “Nomor 19 Tahun 2005, Standar Nasional Pendidikan,” (30 Maret 2021)

mengemas pembelajaran dengan optimal agar waktu tidak terbuang sia-sia.

Kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadikan siswa pasif sehingga cepat merasa jenuh. Bahkan hingga kini masih terdapat beberapa siswa yang memiliki anggapan bahwa mata pelajaran sains terutama biologi merupakan pelajaran yang sulit karena banyak materi dan istilah-istilah latin yang sukar dimengerti. Pelajaran biologi juga dianggap siswa sebagai pelajaran hafalan sehingga siswa tidak terlalu menyukai pelajaran tersebut.³ Padahal, seharusnya biologi menjadi pelajaran yang menyenangkan karena biologi merupakan ilmu yang paling dekat dengan rutinitas keseharian.

Siswa dalam melakukan rutinitas kesehariannya pasti sering menghadapi berbagai masalah. Salah satu materi mata pelajaran biologi yang erat kaitannya dengan problem atau permasalahan adalah materi perubahan lingkungan. Materi tersebut termasuk sub materi di kelas X SMA/MA. Berdasarkan observasi, SMA NU Al Ma'ruf Kudus terletak di daerah perkotaan dengan pemukiman cukup padat, kondisi lalu lintas padat serta dekat dengan pabrik industrial. Hal tersebut menjadikan banyak ditemui permasalahan lingkungan di sekitar sekolah. Permasalahan lingkungan yang terjadi disekitar menyebabkan adanya perubahan lingkungan.

Dalam menghadapi permasalahan, siswa harus mampu memecahkan masalah dengan mencari solusi serta jawaban. Ketika siswa pasif, siswa sulit mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Sehingga tidak mampu menyadari adanya masalah di lingkungan sekitar bahkan tidak mampu memecahkan masalah tersebut. Padahal, kesadaran diri atau kepekaan terhadap masalah-masalah yang ada disekitar dapat dilihat dengan kemampuan kreativitas. Maka, pembelajaran perlu dioptimalkan untuk menumbuhkan keaktifan siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan siswa mampu mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas dibutuhkan dalam memecahkan masalah agar dapat mengembangkan imajinasi siswa. Semakin berkembangnya kreativitas siswa, semakin mampu dirinya bersaing dalam segala bidang. Hal tersebut dapat didukung dengan model pembelajaran

³ H.B.A Jayawardana, "Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital", *Jurnal Bioedukatika* Vol. 5, No. 1 (2017): 13, https://www.researchgate.net/publication/319107109_PARADIGMA_PEMBELAJARAN_BIOLOGI_DI_ERA_DIGITAL

yang mampu memicu daya pikir siswa, bukan hanya sebatas menyalurkan ilmu pengetahuan pada siswa. Model pembelajaran *Treffinger* adalah satu dari berbagai macam model pembelajaran yang direkomendasikan guna membantu menumbuhkan kreativitas siswa, membantu memahami konsep materi, dan memberi peluang kepada siswa untuk memperlihatkan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya termasuk keterampilan dalam memecahkan masalah.⁴

Terutama pada pembelajaran abad 21 di era industry 4.0 siswa diharuskan memiliki keterampilan pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi.⁵ Era industry 4.0 juga mendorong seorang guru untuk memaksimalkan kemampuannya dalam mendayagunakan teknologi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Peran media pembelajaran diperlukan untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru serta memudahkan interaksi antara guru dengan siswa.⁶ Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif agar menarik perhatian dari siswa. Adapun teknologi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran satu diantaranya yakni aplikasi media sosial. Aplikasi tersebut dikenal sebagai media untuk mencari hiburan dan informasi. Pemanfaatan media sosial mampu menaikkan semangat siswa dalam belajar. Di sisi lain, dapat menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri maupun mengembangkan kreativitas.

Dari banyaknya macam media sosial yang tersedia, TikTok menjadi salah satu platform media sosial yang kini sedang diminati oleh orang-orang khususnya generasi Z. Aplikasi tersebut dikenal sebagai media hiburan yang berbentuk *creating and sharing* konten

⁴ Wahyu Hidayatulloh Muhaiminu dan Sri Nurhayati, “Keefektifan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan Lembar Kerja Siswa untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 10, No. 1 (2016): 1714, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/6017>

⁵ Besse Ayu Wulandari Kasin, dkk., “Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aspek Teater Materi Teknik Dasar Seni Peran Menggunakan Aplikasi TikTok di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan”, *Jurnal Pendidikan Sendratasik* (2020): 2, <http://eprints.unm.ac.id/19177/>

⁶ Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI”, *Jurnal Educatio* Vol. 7, No. 3 (2021): 1129, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=tiktok+pembelajaran&oeq=tiktok+#d=gs_qabs&u=%23p%3Dnuw1MxQgaJMj

video dengan sesama pengguna Tiktok.⁷ Berdasarkan data penelitian Andi Ahmad S. Indonesia menduduki urutan kedua dari pengguna Tiktok paling banyak di Dunia, yaitu mencapai 92,2 juta pengguna. Dengan jumlah tersebut, aplikasi TikTok mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti Instagram dan Facebook.⁸

Kepopuleran aplikasi tiktok, mampu didayagunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta mendorong dan mengembangkan kreativitas siswa saat membuat konten. Namun, image tiktok sebagai tempat hiburan lebih menonjol dibandingkan sebagai peluasan wawasan ilmu atau pembelajaran.⁹ Dilihat dari sudut pandang yang berbeda, siswa dapat berkreasi menuangkan idenya meskipun konten video yang ditampilkan singkat, jika siswa mampu mengemas dengan baik akan menarik perhatian penontonnya dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dengan menerapkan model *Treffinger* diharapkan mampu mengembangkan kreativitas siswa.

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan, perlu dilaksanakan suatu penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Treffinger* menggunakan media aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas Model Pembelajaran *Treffinger* Berbasis TikTok dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan di SMA NU Al Ma’ruf Kudus Tahun Ajaran 2021/2022**”

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang disusun berdasarkan paparan dari latar belakang di atas:

⁷ Ni Luh Warini, dkk., “Daya Tarik Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online”, *Sintesa Prosiding* (2020): 27, <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/1230/1077>

⁸ Andi Ahmad S., “Pengguna TikTok di Indonesia Mengalami Peningkatan Tiga Kali Lipat Selama Satu Tahun”, *Suarabogor.id* (2021), <https://bogor.suara.com/read/2021/10/23/110736/pengguna-tiktok-di-indonesia-mengalami-peningkatan-tiga-kali-lipat-selama-satu-tahun?page=all>

⁹ Ericha Tiara Hutamy, dkk., “Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran”, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian* (2021), <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/download/294/168/295>

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa pada materi perubahan lingkungan kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Treffinger* berbasis TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa pada materi perubahan lingkungan kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Di bawah ini merupakan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa pada materi perubahan lingkungan kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus.
2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa pada materi perubahan lingkungan kelas X SMA NU Al Ma'ruf Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis ataupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi penulis lainnya tentang efektivitas model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti
Untuk pengalaman peneliti dalam bidang penelitian dan karya ilmiah. Selain itu, menambah pengetahuan peneliti tentang efektivitas model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dalam mengembangkan kreativitas siswa. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan penelitian lebih lanjut.
 - b. Bagi pendidik maupun calon pendidik
Model pembelajaran *Treffinger* berbasis aplikasi TikTok dapat dijadikan ide dalam melakukan aktivitas

pembelajaran di kelas guna mengembangkan kreativitas siswa.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini sebagai acuan guna mendapatkan gambaran umum mengenai perihal yang dibahas didalamnya agar lebih mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan penelitian seperti berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab pertama berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab kedua berisi tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ketiga berisi tentang jenis pendekatan penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab keempat berisi tentang gambaran obyek penelitian, analisis data yang telah diteliti serta pembahasan.

BAB V : Penutup

Bab kelima adalah bagian terakhir yang berisi simpulan serta saran.