

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia mengupayakan kreativitas peserta didik dapat terwujud melalui proses pendidikan, karena generasi muda yang tidak kreatif akan menghambat proses pembangunan bangsa. Menurut Halstead dan Taylor (2015), Lovat dan Toomey (2009), dunia pendidikan negara maju seperti Amerika dan Australia tidak dapat terpisahkan dengan pengembangan kreativitas. Oleh karenanya, pengembangan kreativitas sangat penting bagi peserta didik (Fasco, 2001).

Upaya mengembangkan kreativitas diperlukan dalam dunia pendidikan, sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan keterampilan abad ke-21 (Germaine, dkk., 2016). Pada keterampilan abad ke-21, terdapat empat kompetensi yang dikenal dengan 4C, yaitu (1) *Critical Thinking* atau berpikir kritis, (2) *Communication* atau komunikasi, (3) *Collaboration* atau kolaborasi, dan (4) *Creativity and Innovation* atau kreativitas dan inovasi (Aliftika, dkk, 2019).

Kegiatan pembelajaran yang menekankan pengembangan kreativitas, sangat berkaitan erat dengan aspek sikap dan keterampilan (Wahyu, 2019). Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 hasil revisi 2016 yang lebih menekankan aspek sikap dan keterampilan, di samping aspek pengetahuan (Kemendikbud, 2016). Untuk itu, pendidik perlu mengembangkan ketiga ranah tersebut secara proporsional (Tan, dkk., 2006). Pengkondisian peserta didik untuk dapat memiliki kreativitas, dilakukan melalui pembelajaran berbasis aktivitas selama proses pembelajaran.

Barron (1982) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Pendapat lain dari Munandar (1992) mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan daya, informasi, dan unsur yang ada, seperti menemukan

banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan unsur ketepatan serta keterbukaan jawaban.

Menurut Germaine, dkk (2016) dalam Wahyu (2019), salah satu cara untuk membangun kreativitas peserta didik adalah melalui kegiatan pembelajaran. Kreativitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui aktivitas pembelajaran efektif yang mendorong peserta didik untuk lebih kreatif. Menurut Zakiah, dkk (2019), pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan melalui perencanaan pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Terdapat banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan. Menurut Setyowati, dkk (2018), pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Pramusinta dan Rifanah (2020) menyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan model dan metode pembelajaran yang bervariasi dan berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Sedangkan menurut Syahputri (2018) bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pendapat serupa dikemukakan oleh Ardianti, dkk (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan pendekatan science dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, karena memberikan efek nyata terhadapnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, upaya membangun kreativitas peserta didik terus dikembangkan. Hasil penelitian pembelajaran kimia seperti pembuatan karya (baterai) yang dibuat dari bahan limbah (Castro, dkk. 1996), sel volta dari bahan limbah berhasil dibuat dari kulit buah-buahan yang terurai (Wahyu, 2019). Adapun pengembangan kreativitas menggunakan model pembelajaran *C-R-E-A-T-E* dapat dilakukan melalui pembuatan desain pembelajaran kimia. Wahyu, dkk. (2019), bahwa model pembelajaran yang disarankan untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) aspek pengetahuan dan keterampilan, antara lain model *C-R-E-A-T-E*.

Model *C-R-E-A-T-E* adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan

yang kompleks (Wahyu, 2019). Model pembelajaran ini disusun secara terarah dan sistematis dimulai dari tahap *Connecting* (menghubungkan pengetahuan dengan fenomena), *Restructuring* (membangun pengetahuan), *Elaborating* (mengelaborasi pemahaman), *Applying* (mengaplikasikan), *Tasking* (mengerjakan tugas proyek), dan *Evaluating* (membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi) yang kemudian disingkat menjadi *C-R-E-A-T-E*.

Model *C-R-E-A-T-E* merupakan model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran berbasis proyek juga didukung konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi antarpersonal (Vygotsy, 1978; Davydove, 1995; Moore, 1999). Model pembelajaran *C-R-E-A-T-E* sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berfokus pada konsep dan prinsip disiplin yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, kemandirian mengerjakan tugas, mengonstruksi dan merancang cara belajar sendiri, dan menghasilkan produk karya kreatif peserta didik yang bernilai dan realistik (Thomas, 1999).

Pembelajaran peserta didik dapat difasilitasi melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tersusun sistematis dan terarah (Normaria, dkk., 2015). Penyusunan LKPD harus mengacu pada BNSP, dari mulai cakupan materi maupun tujuan pembelajaran. Selain itu, LKPD dikatakan layak jika memenuhi syarat didaktif, syarat konstruksi, maupun syarat teknik (Widjajanti, 2008).

Salah satu materi kimia yang mendukung kreativitas adalah Kompetensi Dasar (KD) 4.14 kelas XI, yaitu membuat makanan atau produk lain berupa koloid atau melibatkan konsep koloid. Materi koloid biasanya dipelajari dengan mengamati fenomena lalu dibuktikan dengan percobaan. Menurut Sari, dkk 2016, materi koloid merupakan materi pembelajaran kimia yang membuahkan pemahaman konseptual, nyata, dan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan LKPD model *C-R-E-A-T-E* yang layak untuk membangun kreativitas peserta didik SMA pada topik koloid ditinjau dari kelayakan internal, kelayakan eksternal, TCOF, hasil karya kreatif, dan respon peserta didik terhadap penerapan model tersebut?”. Dari rumusan masalah tersebut, uraikan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana hasil analisis uji kelayakan LKPD model *C-R-E-A-T-E* secara internal pada topik koloid untuk membangun kreativitas peserta didik?
- 1.2.2 Bagaimana hasil analisis uji kelayakan LKPD model *C-R-E-A-T-E* secara eksternal pada topik koloid untuk membangun kreativitas peserta didik?
- 1.2.3 Bagaimana hasil analisis uji kelayakan LKPD model *C-R-E-A-T-E* berdasarkan tinjauan TCOF pada topik koloid untuk membangun kreativitas peserta didik?
- 1.2.4 Bagaimana hasil karya kreatif peserta didik pada pembuatan pasta gigi berbahan cangkang telur?
- 1.2.5 Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD model *C-R-E-A-T-E* pada topik koloid untuk membangun kreativitas peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh LKPD model *C-R-E-A-T-E* yang layak untuk membangun kreativitas peserta didik pada topik koloid ditinjau dari kelayakan internal, kelayakan eksternal, TCOF, dan respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD model *C-R-E-A-T-E* yang dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi LPTK

Manfaat bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yaitu dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi mata kuliah, misalnya Perencanaan Pembelajaran Kimia (PPK).

1.4.2 Bagi Pendidik Kimia

Manfaat bagi pendidik yaitu dapat dijadikan sebagai contoh LKPD model *C-R-E-A-T-E* yang layak digunakan untuk membangun kreativitas peserta didik pada pembelajaran kimia.

1.4.3 Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk merencanakan pembelajaran kimia yang mengembangkan nilai kreativitas dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada topik koloid, khususnya pembuatan pasta gigi berbahan cangkang telur. Perilaku kreativitas yang dikembangkan berdasarkan pada indikator kreativitas menurut William. Kelayakan LKPD diuji secara internal, eksternal, berdasarkan tinjauan TCOF, dan repon peserta didik. Tujuan pembatasan penelitian ini agar penelitian lebih fokus dan terarah.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi lima bab utama, daftar pustaka, dan lampiran yang disusun secara sistematis. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan. Bagian ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II berisi uraian mengenai kajian pustaka. Bagian ini terdiri atas teori-teori, yaitu LKPD; model *C-R-E-A-T-E*; kreativitas; uji kelayakan LKPD secara

internal, eksternal, dan berdasarkan tinjauan TCOF; materi koloid, khususnya pembuatan pasta gigi berbahan cangkang telur. Bab III berisi komponen dan metode penelitian. Bagian ini terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, rancangan pengumpulan data, instrumen, prosedur penelitian, indikator kreativitas, serta rancangan analisis data.

Bab IV berisi bahasan mengenai hasil penelitian dan pembahasannya. Bagian ini terdiri dari pengelolaan data, analisis hasil temuan, dan pembahasannya. Bab V terdiri dari 3 sub bagian yang berisi simpulan dari keseluruhan hasil analisis, implikasi dari hasil penelitian, serta rekomendasi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Daftar pustaka berisi daftar referensi berupa buku, artikel, jurnal, dan skripsi lain yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini. Lampiran berisi data hasil olahan penelitian dan dokumen tambahan yang terdiri dari lembaran-lembaran instrumen penelitian, hasil revisi, serta pengolahan data.