

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk juga aspek pendidikan. Hal ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas, dengan begitu perkembangan yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 menyatakan bahwa kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP/MTs/SMPLB dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri.

Masalah kemampuan kreatif dan inovatif lulusan sekolah-sekolah yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, ternyata juga menjadi masalah Negara-

negara Malaysia, Thailand dan Singapura. Hiebert (1996) menyatakan bahwa Perdana menteri singapura masih mengkritik lulusan sistem pendidikannya, sebagai berikut : *“They are not strong on creative and innovative thinking and in dealing with problems that are not well defined”* . (Soetrisno dalam Semiawan, 1997). Perdana Menteri Singapura sangat prihatin tentang masalah ini, karena pemahamannya tentang nasib masa depan Singapura yang sangat bergantung pada daya kreatif dan inovatif anak-anak muda. Masalah Negara tetangga ini lebih-lebih lagi menjadi masalah Negara Indonesia dimana lingkungan sosial-politiknya belum sepenuhnya mampu menghargai pikiran-pikiran alternatif (Soetrisno dalam Semiawan, 1997).

Siswa yang memiliki prestasi di kelas dengan melihat hasil belajarnya yang menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki kemampuan intelektual yang tinggi belum bisa dipastikan bahwa siswa tersebut memiliki kreativitas dalam berpikir. Wakkach dan Wing (dalam Semiawan, 1997) menjelaskan bahwa ukuran intelegensi dapat digunakan untuk mengukur dan meramalkan sukses akademis, namun tidak menjamin untuk meramalkan keunggulan di luar dinding sekolah. Kemudian ditambah oleh pernyataan Guilford (dalam Semiawan 1997) yang menyatakan bahwa kreativitas sebagai salah satu dimensi keberbakatan harus dicari di luar dari batasan-batasan IQ, karena pengukuran kreativitas ternyata tidak selalu berkorelasi dengan IQ.

Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu

praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan banyak ide-ide. Hal ini akan berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Dalam kapasitasnya, pengertian berpikir kreatif identik dengan berpikir divergen. Solso (dalam Bawazir, 2010) menjelaskan kreativitas diartikan sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Menurut Munandar (1992) bahwa “berpikir kreatif adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban”. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas mutu dari jawabannya. Berpikir kritis dan kreatif merupakan dasar seseorang untuk berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) (Santyasa, 2004).

Munandar (1992), mengemukakan pula alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan: Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang memandang bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas itu belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga

memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini kita menyadari bagaimana para pendahulu kita yang kreatif telah banyak menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Sejak dini, siswa perlu belajar memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berpikirnya. Untuk memecahkan masalah memang dituntut kemampuan berpikir rasional, berpikir kreatif, berpikir alternatif, berpikir sistem, berpikir lateral dan sebagainya. Pehkonen (dalam Bawazir, 2010) menyatakan bahwa berdasarkan pengalamannya, pemikiran fleksibel yang merupakan salah satu komponen kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang terpenting dan harus dimiliki oleh seorang pemecah masalah. Upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Guru harus memikirkan cara bagaimana terjadinya interaksi yang aktif di mana tercipta suatu lingkungan belajar yang dapat menguatkan keterampilan berpikir siswa. Dalam hal ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator dari pada sumber informasi primer. Oleh karena itu, pola berpikir tersebut perlu dikembangkan di sekolah dan kemudian diaplikasikan dalam bentuk pemecahan masalah.

Salah satu karakteristik pembelajaran *problem solving* adalah guru menyediakan informasi yang cukup mengenai masalah dan siswa mengklarifikasi, menginterpretasi, dan mencoba mengkonstruksi penyelesaiannya (Sumardyono, 2010). Pembelajaran berbasis masalah ini

dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman-pengalaman nyata (Ratnaningsih dalam Trihadiyanti, 2008). Pada pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut tidak mutlak mempunyai satu jawaban yang benar, artinya siswa dituntut pula untuk belajar secara kreatif. Siswa diharapkan menjadi individu yang berwawasan luas serta mampu melihat hubungan pembelajaran dengan aspek-aspek yang ada di lingkungannya.

Penggunaan model pembelajaran *problem solving* pada konsep populasi penduduk dan lingkungan dinilai cocok untuk mengungkapkan keterampilan berpikir kreatif karena konsep ini terkait dengan kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran ini siswa akan dihadapkan pada permasalahan yang memang terjadi dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, konsep ini cukup menarik dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu tentang kehidupan sekitar sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah dalam mengungkapkan ide, gagasan, pertanyaan, dan pemecahan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Piaget (dalam Arends, 2008) bahwa anak-anak memiliki sifat bawaan ingin tahu dan terus berusaha memahami dunia di sekitarnya.

Keingintahuan ini memotivasi mereka untuk mengonstruksikan secara aktif representasi-representasi di benaknya tentang lingkungan yang mereka alami. Program pemecahan-masalah harus dikembangkan untuk situasi yang lebih bersifat alamiah serta pendekatan yang cenderung informal. Untuk tema permasalahannya sebaiknya diambil dari kejadian sehari-hari yang lebih dekat dengan kehidupan anak atau yang diperkirakan dapat menarik perhatian anak (Herman, 2000).

Yuliana (2008) melakukan penelitian tentang keterampilan berpikir kreatif siswa SMP dengan menggunakan asesmen komunikasi personal dan didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa berada pada kategori sangat rendah. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pembelajaran *problem solving* yang dapat merangsang siswa dalam mengungkapkan berpikir kreatifnya ketika diberikan masalah yang harus diselesaikan dalam pembelajaran sehingga kemunculan berpikir kreatifnya dapat diidentifikasi. Seperti halnya hasil penelitian pada materi pelajaran Fisika oleh Liliawati dan Puspita (2010) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada pokok bahasan Usaha dan Energi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Metode pemecahan masalah digunakan guru bila bertujuan untuk mengembangkan proses berpikir siswa melalui pemberian masalah yang harus dipecahkan (Arifin, 2000).

Perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, akan sulit dilakukan jika guru atau sekolah tidak mengetahui ciri



berpikir kreatif mana yang kurang pada siswa. Sehingga identifikasi kemunculan berpikir kreatif pada siswa diperlukan untuk melihat ciri berpikir kreatif mana yang lebih banyak dan kurang muncul dalam diri siswa, kemudian data tersebut dapat digunakan guru ketika menyusun strategi pembelajaran untuk meningkatkan ciri berpikir kreatif yang belum muncul atau masih kurang pada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakannya penelitian yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran *Problem Solving* Pada Pokok Bahasan Populasi Penduduk dan Lingkungan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang dijabarkan, maka dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut:

*“Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dengan model pembelajaran *problem solving* pada pokok bahasan Populasi Penduduk dan Lingkungan?”*

Dari rumusan masalah tersebut, dikembangkan lagi pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penggunaan model pembelajaran *problem solving* pada konsep kepadatan populasi penduduk dan lingkungan ?

2. Indikator berpikir kreatif manakah yang banyak dimunculkan oleh siswa dalam pembelajaran *problem solving* pada konsep kepadatan populasi penduduk dan lingkungan?
3. Indikator berpikir kreatif manakah yang kurang dimunculkan oleh siswa dalam pembelajaran *problem solving* pada konsep kepadatan populasi penduduk dan lingkungan?

### C. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah tidak meluas dan menyimpang, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII H semester 2 tahun ajaran 2009-2010 di Sekolah SMP Negeri 4 Cimahi
2. Konsep yang disampaikan dalam penelitian adalah pokok bahasan Populasi Penduduk dan Lingkungan
3. Kemampuan berfikir kreatif siswa yang diidentifikasi pada penelitian ini mencakup kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir elaborasi (*elaboration*)
4. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *problem Solving*

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa SMP setelah dilakukan pembelajaran *problem solving*.



## E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, diantaranya :

1. Manfaat bagi peneliti
  - a. Mendapatkan gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa SMP
  - b. Untuk bahan landasan bagi peneliti selanjutnya yang relevan.
  - c. Mengetahui lebih mendalam tentang pembelajaran *problem solving* sehingga lebih memudahkan ketika suatu saat akan menerapkannya di sekolah tempat mengajar.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Memberikan masukan dalam proses belajar sehingga guru dapat menciptakan suasana yang mendukung terjadinya interaksi yang baik antar siswa
  - b. Merencanakan strategi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Manfaat bagi siswa
  - a. Memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan suatu masalah
  - b. Melatih untuk berpikir dalam memecahkan suatu masalah menurut cara-cara mereka sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.