

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, banyak diciptakan benda-benda yang semakin canggih. Benda-benda tersebut dapat tercipta karena adanya kreativitas. Tidak dapat dipungkiri kebutuhan akan kreativitas sangat terasa dalam berbagai aspek kehidupan. Setiap manusia memiliki potensi kreatif melakukan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas, menghasilkan berbagai hal dan sering didorong atau terdorong untuk melakukan aktivitas kreatif. Untuk dapat menghasilkan sebuah karya dibutuhkan suatu pemikiran atau ide-ide yang kreatif dari seseorang. Menurut Munandar (1999) hal ini karena adanya kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu teknologi, serta dalam semua bidang usaha lainnya. Karya merupakan implementasi dari sebuah ide baru yang lahir dari adanya kreativitas dan merupakan hasil dari pengalaman belajar yang terdiri dari logika, daya cipta, fisik, motivasi, perasaan dan imajinasi yang terintegrasi. (Nurhalim, 2003:2 dalam Kartikasari, 2006).

Kreativitas merupakan sesuatu yang identik dengan penciptaan suatu karya yang berkaitan dengan seni. Namun, bukan tidak mungkin apabila biologi yang merupakan ilmu mengenai alam dapat melibatkan penerapan kreativitas pada siswa dalam proses pembelajaran. Karena pada dasarnya

kreativitas bukanlah suatu bakat melainkan potensi yang dimiliki setiap individu untuk segala bidang ilmu (Kusumadyani, 2010:4). Menurut Rhodes (1961) kreativitas merupakan kemampuan mencipta yang dapat dilihat melalui proses, produk atau kontribusi ide yang orisinal, bermanfaat, variatif dan inovatif.

Dalam menciptakan sebuah ide baru tidak hanya dipengaruhi oleh kreativitas saja tetapi juga oleh cara berpikir. Para psikolog dan ahli logika mengenal beberapa cara berpikir misalnya berpikir konvergen dan berpikir divergen. Salah satu indikator dari berpikir divergen adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan (Siswono, 2009). Melalui berpikir kreatif ini seseorang dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang lain, sehingga seseorang dapat menghasilkan lebih banyak alternatif untuk memecahkan suatu masalah. Mustaqim dan Wahib (2010:95) berpendapat berpikir kreatif mengandung proses mental yang dipergunakan dalam bentuk lain seperti pengalaman, asosiasi ekspresi, impresi atau kesan mental yang diterima, diingat kembali, direfleksikan dan dipergunakan, dari proses tersebut sering tumbuh ekspresi yang kreatif. Sehingga dapat dikatakan kreativitas muncul dari pemikiran yang kreatif. Hal yang sama pun diungkapkan oleh Munandar bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif (1999:51), perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran yang kreatif (1999:47).

Kreativitas dan berpikir kreatif merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sejak dia dilahirkan. Namun dalam perkembangannya sejalan dengan bertambahnya usia, pengaruh lingkungan baik itu dari dalam maupun dari luar, serta pengalaman dapat mempengaruhi kreativitas maupun kemampuan berpikir pada seseorang. Kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat mengalami perkembangan, tetap statis atau bahkan mengalami kemunduran sehingga tingkat kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat berbeda-beda bergantung pada masing-masing individu.

Dalam suatu hasil survei nasional (Tridjata, 1998) tentang pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas dan berpikir kreatif (Septiani 2007: 2). Seringnya di sekolah yang lebih banyak dilatih hanya pada ranah kognitif saja sedangkan ranah afektif dan psikomotornya kurang diperhatikan. Kegiatan belajar mengajar lebih dititik beratkan pada pelajaran menghafal dan mengingat sehingga kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif pun tidak dapat berkembang. Hal yang sama dikemukakan oleh Guilford (1950 dalam Munandar, 2009:7) bahwa dalam bidang pendidikan penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Alat-alat ukur yang biasanya dipakai disekolah-sekolah baik tes intelegensi maupun tes prestasi belajar kebanyakan menuntut untuk berpikir konvergen seperti tugas-tugas yang harus mencari satu jawaban yang benar. Sedangkan kemampuan berpikir divergen

dan kreatif yaitu dengan menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah jarang diukur.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat kreativitas pada siswa yakni melalui pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari dua tahap. Tahap pertama dengan merancang pembuatan media pembelajaran. Siswa yang kreatif diasumsikan dapat membuat rancangan yang baru, unik dan lain dari pada yang lain. Tahap kedua yaitu pembuatan produk. Baron (1969) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Haefele (1962) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial (Munandar, 2009:21). Definisi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dibuat tidak selalu harus keseluruhannya baru, tetapi dengan gagasan yang kreatif misalnya dengan mengkombinasikan bahan lain dapat menciptakan suatu produk yang berbeda dengan yang semula, dari definisi ini juga menekankan bahwa produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui dan bermakna. Kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dengan menggunakan tes tertulis yang bersifat divergen. Melalui tes ini jawaban yang dihasilkan lebih bervariasi juga tidak ada jawaban yang benar maupun salah semua jawaban merupakan alternatif untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sama diungkapkan oleh Guilford (1950) tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir divergen yakni dengan menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah.

Dalam kurikulum Biologi SMA dan MA 2004 dijelaskan bahwa mata pelajaran biologi berfungsi untuk menerapkan konsep dan prinsip biologi sehingga dapat menghasilkan karya teknologi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia (Depdiknas, 2003:2 dalam Kartikasari, 2002). Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dibuat oleh siswa yaitu dengan memanfaatkan sampah salah satunya yakni barang bekas. Hal ini dilakukan untuk menanggulangi sampah dengan cara pemanfaatan ulang sehingga dihasilkan produk yang lebih memiliki nilai guna. Dengan adanya pemanfaatan ulang selain untuk membuat produk baru dari barang yang sudah tidak terpakai juga bertujuan untuk mencegah penimbunan sampah.

Pemanfaatan barang bekas tidak hanya tercermin pada rancangan media pembelajaran yang akan dibuat oleh siswa, tetapi pada tes tertulis pun dikaitkan dengan materi pencemaran lingkungan. Dalam materi tersebut ada bahasan mengenai jenis-jenis pencemaran hingga cara penanggulangannya. Salah satu bahasan yang terkait dengan penelitian ini yaitu mengenai sampah. Sampah menjadi masalah yang tak habis untuk dikupas bagi sebuah kota. Menurut Dinda dan Irvan (2011) dalam artikelnya yang berjudul *Upaya Bandung Lepas dari Timbunan Sampah* disebutkan bahwa, setiap orang di Kota Bandung berkontribusi menghasilkan sampah sebanyak 3 liter per hari. Angka ini di dapat dari hasil penelitian Pemerintah Daerah Kebersihan Kota Bandung dengan LIPI tahun 1994. Jika dikalikan jumlah penduduk Kota Bandung yang saat ini berjumlah kurang lebih 2,5 juta jiwa. Maka, diprediksi setiap harinya penduduk kota kembang ini memiliki sampah sebesar 7.500 meter kubik per

hari atau sekitar 1.800 ton. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh manusia menghasilkan sampah dalam jumlah yang besar untuk setiap harinya, ditambah dengan jumlah penduduk yang terus meningkat sehingga sampah yang dihasilkan semakin bertambah banyak. Jika pemusnahan sampah dilakukan dengan menggunakan teknologi, tentunya diperlukan biaya yang cukup tinggi sedangkan dengan cara daur ulang dapat menekan penggunaan biaya seminimal mungkin disamping itu selain untuk mengurangi jumlah sampah, banyak keuntungan lainnya yang dapat diperoleh salah satunya meningkatkan kreativitas dan menemukan ide-ide baru yang inovatif dalam berkreasi.

Dalam mata pelajaran biologi kebanyakan kegiatan pembelajarannya memerlukan media pembelajaran untuk membantu memudahkan pemahaman siswa mengenai suatu konsep tertentu. Sehingga siswa dapat mempelajari poin-poin penting dari suatu konsep dan dapat dengan mudah untuk mengingatnya. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu alat peraga. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep tersebut.

Penelitian-penelitian mengenai kreativitas dan berpikir kreatif siswa sangat sedikit yang membahas mengenai pembuatan produk sebagai hasil akhirnya. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai “Hubungan Berpikir Kreatif dengan Kreativitas Siswa dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi dari Barang Bekas Pada Konsep Pencemaran Lingkungan”. Dalam penelitian ini kemampuan kreativitas siswa

akan diukur melalui pembuatan rancangan produk dan produk berupa media pembelajaran yang dibuat oleh siswa, sedangkan berpikir kreatif diukur melalui tes tertulis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah hubungan berpikir kreatif dengan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran biologi dari barang bekas pada konsep pencemaran lingkungan?”

Untuk lebih memperjelas rumusan masalah tersebut, maka digunakan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana berpikir kreatif siswa dalam konsep pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam merancang dan membuat media pembelajaran biologi dari barang bekas?
3. Berapa besar hubungan antara berpikir kreatif dengan kreativitas pada siswa?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian dilaksanakan di SMA PGII 1 Bandung pada kelas X semester genap.

2. Indikator berpikir kreatif dan kreativitas yang digunakan adalah indikator menurut Munandar (1999) indikator yang digunakan yaitu ciri *aptitude* yang meliputi keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir original (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*). Adapun penilaian berpikir kreatif diukur dengan menggunakan tes tertulis sedangkan kreativitas diukur dengan menggunakan rancangan media, dan media pembelajaran buatan siswa (produk).
3. Media pembelajaran yang dibuat oleh siswa merupakan alat peraga yang dibuat dari barang bekas.
4. Jenis barang bekas yang dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu barang yang sudah tidak dipergunakan namun masih bisa dimanfaatkan kembali.
5. Konsep yang dikaitkan pada penelitian ini adalah konsep pencemaran lingkungan terutama dalam konsep pencemaran udara, air dan tanah.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendapatkan informasi tentang hubungan berpikir kreatif dengan kreativitas pada siswa dalam pembuatan rancangan dan produk berupa media pembelajaran biologi serta melalui tes tertulis.
2. Mengetahui kreatifitas siswa dalam mengolah barang bekas menjadi barang yang mempunyai nilai guna.
3. Melihat kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Intan Puspawati, 2012

Hubungan Berfikir Kreatif Dengan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Barang Bekas Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menyalurkan kreatifitas siswa dalam membuat karya, sekaligus memberi pengalaman pada siswa bahwa barang bekas masih dapat dimanfaatkan bahkan untuk sarana belajar.

2. Bagi guru

Penelitian ini berguna sebagai bahan wawasan mengenai pemanfaatan barang bekas juga sebagai bahan masukan untuk mulai menanamkan pembelajaran berbasis kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu diharapkan juga melalui penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam membuat media pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan perbandingan untuk penelitian lainnya dalam pemanfaatan barang bekas untuk menggali kreatifitas dan berpikir kreatif pada siswa.