

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kreativitas menurut Lumsdaine (Dharma, 2008) adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna (Dharma, 2008).

Kreativitas diperlukan seseorang dalam hidupnya untuk memecahkan suatu masalah yang ada. Dalam dunia pendidikan, wacana mengenai kreativitas sudah lama terdengar, namun aplikasi pengajaran kreativitas itu sendiri sampai saat ini masih kurang dirasakan oleh peserta didik. Menurut Parnes (Munandar, 2009 : 11), kita menerima begitu banyak *cekakan* dalam arti instruksi bagaimana melakukan sesuatu – di sekolah, di rumah, dan di dalam pekerjaan – sehingga kebanyakan dari kita kehilangan hampir setiap kesempatan untuk kreatif.

Kreativitas sangat diperlukan bagi peserta didik karena pembelajaran dan pengajaran yang diberikan di sekolah bertujuan untuk melatih siswa menghadapi kehidupan dimana di dalamnya dibutuhkan kreativitas untuk memecahkan masalah yang nantinya akan dihadapi oleh peserta didik. Namun, kenyataan ini

berbeda jauh dengan yang terjadi di lapangan, sistem pendidikan yang lebih menentukan standar penilaian intelegensi (kognitif) saja tidak cukup untuk mewakili kemampuan seorang peserta didik. Fenomena pembelajaran yang umumnya terjadi di sekolah-sekolah hanya mengembangkan siswa dalam ranah kognitifnya saja sehingga terciptalah generasi yang unggul dalam pengetahuan namun tidak terlalu cakap dalam memecahkan masalah sehari-hari dimana dibutuhkan unsur kreativitas dalam menyelesaikannya.

Menurut penelitian Getzels dan Jackson (Munandar, 2009 : 12) fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru lebih menyukai siswa dengan kecerdasan tinggi daripada siswa yang kreatif. Pendidikan di sekolah dewasa ini lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya dalam mencapai keberhasilan belajar dan dalam hidup. Kemampuan peserta didik tidak hanya dapat dinilai dengan melihat aspek kognitif saja, aspek afektif dan psikomotor pun memiliki andil dalam menentukan kemampuan seorang peserta didik yang dimana ketiga aspek tersebut tergabung dalam kreativitas. Milgram (Munandar, 2009 : 9) menekankan bahwa inteligensi atau IQ semata –mata tidak dapat meramalkan kreativitas dalam kehidupan nyata.

Dengan kreativitas yang perlu dikembangkan pada peserta didik, ada berbagai macam alasan yang mendukungnya. Salah satunya, Dacey (Munandar, 2009 : 55) mengemukakan bahwa terdapat lima alasan penting mengapa kreativitas perlu untuk dinilai, yaitu 1) untuk tujuan pengayaan (*enrichment*), 2) remedial, 3) bimbingan kejuruan, 4) penilaian program pendidikan, dan 5)

mengkaji perkembangan kreativitas pada berbagai tahap kehidupan. Melihat pentingnya alasan tersebut maka perlulah dimunculkan sisi kreativitas peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.

Selama ini penilaian kreativitas pada siswa dalam pembelajaran kebanyakan hanya dilakukan pada ranah kognitif saja. Permasalahan yang berkaitan dengan hal tersebut adalah bagaimana pengembangan kreativitas pada tiap siswa dapat dinilai tidak hanya dalam satu ranah gambaran kemampuan berpikir kreatif, namun juga melalui ranah sikap maupun kepribadian kreatif yang ada dan produk kreatif yang dihasilkan. Hal ini cukup penting untuk diketahui karena jika suatu pembelajaran hanya menilai aspek kemampuan berpikir saja maka tidak hanya cukup untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas siswa pada ranah sikap maupun produk kreatif yang dihasilkan. Beberapa penelitian mengenai kreativitas menunjukkan bahwa penilaian dan pengembangan kreativitas perlu dilakukan pada siswa agar siswa nantinya siap menghadapi tantangan kehidupan dan dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan. Penelitian-penelitian tersebut bermaksud untuk mengetahui gambaran kreativitas yang dimiliki masing-masing siswa baik pada sisi kemampuan berpikir kreatif; sikap maupun kepribadian kreatif; ataupun produk kreatif yang dihasilkan, namun penelitian-penelitian tersebut hanya melihat gambaran kreativitas dari salah satu sisi saja (perpaduan komponen kreativitas belum banyak diteliti). Dapat dilihat melalui beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian mengenai sikap maupun kepribadian kreatif oleh Trihadiyanti (2005) yang bertujuan mengetahui kepribadian kreatif dan sikap kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis masalah

pada topik pencemaran air, dan Ferdian (2007) yang meneliti hubungan antara kepribadian kreatif dengan kemampuan merencanakan praktikum melalui metode merancang percobaan. Penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif melalui perencanaan percobaan dilakukan oleh: Susilowati (2005) melalui pembelajaran berbasis inkuiri pada konsep lingkungan, Septiani (2007) dengan menggunakan metode *think-pair-square*, dan Afianti, dkk. (2009) melalui metode *investigative practical work*. Penelitian terkait lainnya, melihat perilaku kemampuan berpikir kreatif melalui praktikum oleh Suparman (2005), sedangkan Widyantari (2008) meneliti kreativitas siswa dalam aspek kognitif dan afektif melalui kegiatan praktikum.

Kreativitas dapat dimunculkan melalui pemecahan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Salah satu permasalahan yang ada ialah masalah pada penanganan lingkungan. Lingkungan kotor yang menimbulkan rasa tidak nyaman dapat mengganggu kinerja manusia dalam meningkatkan kesejahteraan hidupnya, sehingga akan memacu kreativitas seseorang untuk dapat menemukan solusi bagi permasalahan yang terjadi. Masalah lingkungan yang salah satunya terjadi ialah penumpukan sampah kertas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas yang sudah tidak dipakai tersebut dapat diolah kembali menjadi produk yang berguna dengan cara daur ulang. Kertas yang didaur ulang dapat dibentuk menjadi berbagai produk yang memiliki nilai guna bagi manusia, contohnya dapat dijadikan celengan, wadah pensil, buku tulis cantik, dan lain sebagainya. Afianti, dkk. (2009) mengemukakan bahwa hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah lingkungan yang ada di sekitarnya dimana

siswa mencoba ikut menanggulangi permasalahan yang ada sesuai tingkat pemahaman dan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran atau praktikum, dengan demikian siswa akan merasa ada relevansi antara konsep biologi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-harinya.

Dan melalui proses kegiatan praktikum, sisi kreativitas seseorang dapat terlihat baik itu dalam kemampuan berpikir kreatif; sikap maupun kepribadian kreatif; dan produk kreatif yang dihasilkan. Sisi kreativitas yang dilihat dibedakan menjadi dua ciri, yaitu ciri *aptitude* (berpikir kreatif) dan ciri *non-aptitude* (sikap dan kepribadian kreatif). Ciri *aptitude* dari kreativitas meliputi kemampuan berpikir asli (*originality*); kemampuan berpikir luwes (*flexibility*); kemampuan berpikir lancar (*fluency*); dan kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*), sedangkan ciri *non-aptitude* meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif (Guilford dalam Munandar, 2009 : 10). Dan produk kreatif yang dilihat meliputi aspek pemecahan masalah (*resolution*), kebaruan (*novelty*), dan keterperincian (*elaboration*) (Besemer dan Treffinger dalam Munandar, 2009).

Berkenaan dengan masalah di atas, maka kreativitas dalam diri seorang peserta didik perlu dikembangkan agar terbentuknya generasi baru yang mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya, beradaptasi dengan perubahan zaman, dan melakukan inovasi dalam kehidupannya menuju arah yang lebih baik. Dan peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai profil kreativitas siswa dengan tujuan melihat gambaran kreativitas siswa melalui praktikum daur ulang kertas pada konsep daur ulang limbah.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diambil sebuah rumusan masalah : “*Bagaimanakah profil kreativitas siswa melalui praktikum daur ulang limbah kertas?*”.

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dijabarkan pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

1. Aspek kemampuan berpikir kreatif yang manakah yang muncul selama praktikum daur ulang limbah kertas?
2. Aspek kepribadian kreatif yang manakah yang muncul selama praktikum daur ulang limbah kertas?
3. Aspek produk kreatif yang manakah yang muncul selama praktikum daur ulang limbah kertas?

C. BATASAN MASALAH

Untuk lebih mengarahkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa

Profil kreativitas siswa yang ditunjukkan meliputi ciri *aptitude* (kemampuan berpikir kreatif), yakni kemampuan berpikir lancar (*fluency*); kemampuan berpikir luwes (*flexibility*); kemampuan berpikir asli (*originality*); dan kemampuan berpikir memerinci (*elaboration*), ciri *non-aptitude*, yaitu aspek kepribadian kreatif, yang meliputi rasa ingin tahu; berani mengambil resiko; imajinatif; dan inisiatif, serta produk kreatif yang meliputi aspek pemecahan

masalah (*resolution*), kebaruan (*novelty*), dan keterperincian (*elaboration*) dilihat dengan menggunakan rubrik penilaian rancangan percobaan, produk, laporan kelompok, lembar observasi, dan angket.

2. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini ialah daur ulang limbah.
3. Subjek penelitian ialah siswa kelas X-B, SMA Negeri 2 Bandung.

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai kreativitas siswa pada praktikum daur ulang limbah kertas.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai ciri kemampuan berpikir kreatif, kepribadian kreatif, dan produk kreatif yang muncul pada siswa selama proses kegiatan praktikum daur ulang limbah kertas.

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi mengenai gambaran kreativitas siswa pada konsep produk daur ulang limbah melalui kegiatan praktikum dan memotivasi guru untuk melakukan penilaian terhadap kreativitas siswa sebagai bahan pertimbangan nilai siswa.

2. Manfaat bagi siswa

Menambah motivasi siswa untuk dapat menyalurkan kreativitas yang dimiliki serta memberikan pengalaman kepada siswa dalam mendaur ulang limbah kertas sebagai salah satu upaya dalam menangani permasalahan lingkungan untuk menjaga kebersihan lingkungan.

3. Manfaat bagi sekolah

Masukan bagi institusi sekolah dalam melakukan penilaian alternatif bagi siswa melalui aspek kreativitas.

