

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya (Undang-Undang SISDIKNAS No. 20/2003). Sedangkan tujuan dari pendidikan itu sendiri tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan permasalahan bangsa dalam menghadapi era globalisasi. Pendidikan harus senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kebutuhan zaman yang bersifat dinamis. Hingga pada akhirnya, pendidikan mampu mengembangkan potensi peserta didik dan tujuan pendidikan pun dapat tercapai.

Salah satu tujuan pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang kreatif. Namun kenyataannya, saat ini sekolah telah dianggap sebagai pabrik yang memproduksi manusia yang terstandarisasikan melalui Ujian Nasional (Dananjaya, 2010). Konferensi internasional yang diselenggarakan oleh PGRI

Yussi Nurkhalisa Azmi, 2013

Mengungkapkan Kreativitas Serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Media Diorama Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada awal tahun 2010 mengambil tema “*The Child Friendly School*” yang merupakan gagasan utama pendidikan abad ke-21. Tema ini diambil karena pendidikan diberbagai belahan dunia, tengah dilanda oleh kekhawatiran bahwa pendidikan kini telah berubah menjadi penjara. Peserta didik dimatikan kreativitasnya demi mencapai berbagai standar pendidikan (Dananjaya, 2010).

Akibatnya pendidikan bukan lagi suatu proses yang membebaskan peserta didik untuk mengembangkan potensinya, tetapi sekedar untuk mendapatkan ijazah. Hal ini dapat terlihat bahwa ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis atau penalaran lebih banyak diunggulkan dalam proses pembelajaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) kurang diperhatikan dan dikembangkan. Oleh karena ranah kognitif lebih dititik beratkan, maka kegiatan belajar pun lebih kepada pelajaran mengingat dan menghafal, akibatnya kreativitas siswa kurang dapat berkembang.

Proses pendidikan yang baik bukan melalui cara-cara menghafal saja, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir yang kreatif sehingga peserta didik menjadi manusia-manusia yang kreatif. Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan hal ini, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara (Munandar, 2009).

Namun pada kenyataannya, realitas seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di negara-negara lain, sebagaimana dinyatakan oleh Guilford dalam pidato pelantikannya sebagai Presiden dari American Psychological Association, bahwa:

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan

Yussi Nurkhalisa Azmi, 2013

Mengungkapkan Kreativitas Serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Media Diorama Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru.

Guilford juga menyatakan bahwa pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal, padahal amat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Guilford menekankan betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang. Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Namun kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani. Oleh karenanya, kreativitas seseorang harus dikembangkan, salah satunya melalui pendidikan formal (Munandar, 2009).

Dalam upaya mengembangkan kreativitas peserta didik, maka guru harus mampu menciptakan metode pembelajaran yang dapat mengasah potensi siswa serta mampu menganalisis tingkat kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga proses pengembangan kreativitas dapat terukur dan terevaluasi ketercapaiannya. Selain itu, Dacey (Munandar, 2009) mengungkapkan bahwa terdapat lima alasan penting mengapa tingkat kreativitas perlu 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.

Salah satu cara untuk mengembangkan dan menilai kreativitas siswa adalah dengan menganalisis kemampuan mereka dalam membuat sebuah produk kreatif. Salah satu bentuk produk kreatif tersebut adalah diorama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), diorama merupakan pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

Selain penilaian kreativitas, pemahaman konsep siswa juga tidak kalah penting untuk dinilai. Hal tersebut dikarenakan dengan penilaian pemahaman konsep, siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dan guru dapat mengetahui siswa mana yang berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah menguasai bahan dan siswa mana yang belum berhasil menguasai bahan sehingga guru dapat memberikan perhatian dan perlakuan tertentu terhadap siswa yang dididiknya. Selain itu guru dapat mengetahui apakah materi yang diajarkannya serta metode yang digunakannya sudah tepat bagi siswa (Arikunto, 2009).

Apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam pembuatan diorama, maka diorama bisa menjadi bahan bagi siswa untuk mengasah kreativitasnya serta menjadi objek evaluasi bagi guru untuk dapat mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas dan pemahaman konsep siswa. Salah satu konsep dalam biologi yang wajib dipahami oleh siswa tingkat SMA adalah konsep mengenai pencemaran lingkungan. Pencemaran lingkungan memiliki konsep-konsep yang memuat komponen yang beragam serta dapat diamati di lingkungan sekitar siswa. Materi pencemaran lingkungan ini memiliki potensi yang besar untuk mengasah kemampuan siswa dalam berkreaitivitas sekaligus mengukur tingkat pemahaman siswa, yaitu dengan menuangkan gagasan-gagasan siswa terkait konsep pencemaran lingkungan tersebut ke dalam bentuk diorama. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Mengungkap Kreativitas serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Diorama pada Konsep Pencemaran Lingkungan”**.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Agar proses penelitian melalui penciptaan karya diorama ini lebih terarah, maka diuraikan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana tingkat kreativitas serta pemahaman konsep siswa berdasarkan karya diorama yang dibuatnya?”

Yussi Nurkhalisa Azmi, 2013

Mengungkapkan Kreativitas Serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Media Diorama Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dijabarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang melatarbelakangi penciptaan karya diorama tersebut. Pertanyaan tersebut diantaranya:

1. Bagaimana tingkat kreativitas siswa secara kelompok berdasarkan penilaian produk kreatif (diorama) yang telah dibuatnya?
2. Bagaimana pemahaman konsep siswa mengenai materi pencemaran lingkungan berdasarkan karya diorama yang telah dibuatnya?

C. Batasan Masalah

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

1. Kreativitas siswa

Dalam mengukur tingkat kreativitas seseorang, Amabile (Murniati, 2011), mengungkapkan bahwa kreativitas seseorang dapat diukur melalui berbagai dimensi, diantaranya dimensi proses, kepribadian, dan produk kreatif. Dalam penelitian ini, kreativitas siswa diukur hanya dibatasi pada dimensi produk kreatif yang mencakup aspek kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan kerincian (*elaboration*) dan sintesis. Penilaian diukur dengan menggunakan rubrik penilaian produk kreatif yang didasarkan pada Bessemer dan Treffinger (1981) yang dikenal sebagai “*Creative Product Analysis Matrix*” (CPAM) dan wawancara. Melalui penilaian produk kreatif (dalam hal ini adalah diorama), didapatkan tingkat kreativitas siswa secara kelompok.

2. Pemahaman konsep siswa

Pemahaman konsep siswa yang diukur dibatasi hanya mengenai konsep yang berkenaan dengan diorama yang dibuat oleh siswa sebagai produk kreatif. Pemahaman konsep siswa ini diukur melalui 15 butir soal uraian, 6 butir soal pilihan ganda dan wawancara. Selanjutnya nilai rata-rata siswa dibandingkan

dengan ketercapaian nilai KKM sebesar 75, sehingga dapat diketahui efektivitas pembuatan diorama terhadap pemahaman konsep siswa.

3. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini mengenai pencemaran lingkungan dan dibatasi pada konsep-konsep tertentu yang dapat divisualisasikan dalam bentuk diorama. Diantaranya konsep mengenai efek rumah kaca, pencemaran air, hujan asam, pencemaran karena faktor alam, dampak pertambahan sumber daya manusia terhadap sumber daya lingkungan, dan eutrofikasi. Dalam pembuatan diorama digunakan pula aplikasi dari konsep mengenai daur ulang limbah.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kreativitas serta pemahaman konsep siswa pada materi pencemaran lingkungan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Memperoleh gambaran mengenai tingkat kreativitas siswa secara kelompok melalui pembuatan produk kreatif berupa diorama dalam pembelajaran biologi.
2. Mendapatkan informasi mengenai pemahaman konsep siswa mengenai materi pencemaran lingkungan berdasarkan diorama yang dibuat oleh siswa sehingga dengannya diketahui pula efektivitas pembuatan diorama dalam membantu siswa memahami konsep pencemaran lingkungan.

E. Asumsi

Berikut adalah asumsi-asumsi yang menjadi landasan penelitian ini:

1. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang (Supriadi, 2001).
2. Pembentukan analogi dalam model *synectics* sangat membantu siswa dalam menemukan dan menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari. Pada saat siswa

Yussi Nurkhalisa Azmi, 2013

Mengungkapkan Kreativitas Serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Media Diorama Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

melakukan aktivitas *synectics*, maka proses pembelajaran menjadi aktif sebagai akibat dari usaha siswa mencari analogi yang sesuai untuk memahami topik, sehingga pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik (Ramasami, 2002).

F. Hipotesis

Berdasarkan asumsi mengenai adanya pengaruh pembentukan analogi (dimana dalam penelitian ini pembentukan analogi berupa pembuatan diorama) terhadap pemahaman siswa, maka hipotesis penelitian ini adalah:

- (H0): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal.
- (H1): Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal.

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak, diantaranya:

a. Penulis

Melalui penelitian ini, penulis mampu menggambarkan tingkat kreativitas serta pemahaman konsep siswa berdasarkan diorama yang dibuat oleh siswa. Dengannya diharapkan akan semakin banyak inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa pada berbagai aspek, sehingga kemampuan siswa dapat dinilai lebih meluas, tidak hanya sekedar evaluasi melalui test tertulis yang hanya mengukur kemampuan siswa dari sisi kognitif saja.

b. Siswa

Dengan membuat karya diorama, siswa memiliki pengalaman belajar serta terasahnya kemampuan afektif serta motorik siswa, mulai dari kemampuan dalam menyiapkan alat dan bahan, kemampuan memanfaatkan limbah menjadi produk

Yussi Nurkhalisa Azmi, 2013

Mengungkapkan Kreativitas Serta Pemahaman Konsep Siswa SMA Melalui Pembuatan Media Diorama Pada Konsep Pencemaran Lingkungan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

daur ulang, kemampuan mentransformasikan pengetahuan menjadi sebuah karya, kemampuan bekerjasama, mengasah keterampilan siswa untuk membuat suatu karya yang menarik, serta kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil karya yang telah dibuatnya. Selain itu, siswa dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep yang dimilikinya mengenai konsep pencemaran lingkungan.

c. Guru

Hasil karya diorama yang telah dibuat oleh siswa, dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terkait konsep pencemaran lingkungan, serta mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai lima alasan penting mengapa kreativitas perlu dinilai, maka diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini, guru melakukan tindak lanjut untuk mengarahkan siswa agar proses pengembangan kreativitas dapat terus berjalan dan membuahkan hasil yang optimal, sehingga dengannya diharapkan pengembangan kreativitas siswa yang didapat dari pendidikan formal dapat bermanfaat dimasa yang akan datang. Selain itu, diorama yang telah dibuat oleh siswa dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk materi pencemaran lingkungan yang selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh siswa lain yang mempelajari materi yang sama.