

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Tantangan pembangunan nasional pada abad 21 ini bukan hanya tentang cara untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat, namun lebih kompleks pada persaingan ketat untuk era globalisasi. Ciri utama persaingan ini terletak pada persaingan kesediaan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, tidak hanya berdasarkan sumber daya alam. Menurut Sanusi (1995), SDM yang unggul dan berkualitas itu adalah manusia yang mampu mengembangkan iptek, kreatif, berdaya juang tinggi, dan berketerampilan hidup (*life skills*). Florida (2006) memperkuat pernyataan tersebut dengan mengatakan bahwa di antara kemampuan berkomunikasi, kemampuan menguasai ilmu pengetahuan, kemampuan menguasai teknologi, kemampuan kreatif merupakan faktor SDM yang membuat Amerika maju.

Berkaitan dengan kreativitas, Sternberg dan Williams (1996) mengatakan bahwa akan sulit membiasakan nilai kreatif pada orang dewasa, namun lebih mudah membiasakannya kepada anak-anak dan remaja karena proses pemikirannya masih alami. Oleh karena itu, menurut pandangan tersebut kreatif merupakan komponen yang perlu ditanamkan dalam pendidikan sebagai ilmu dasar, agar mencetak generasi-generasi kreatif yang siap bersaing di masa depan.

Pentingnya kreativitas tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang intinya antara lain mengamanatkan bahwa melalui pendidikan diharapkan dapat dikembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Selain itu Munandar (2004) banyak memberikan penjelasan mengenai pentingnya kreativitas, antara lain:

1. Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia; sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.
2. Pengembangan sumber daya berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya, pada

Fakhrotun Nisa, 2017

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KREATIVITAS BAGI SISWA SMA KELAS X DALAM MEMBUAT MODEL MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR**

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

hakekatnya menuntut komitmen kita untuk dua hal yaitu: a) penemu kenalan dan pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang, dan b) penumpukan dan pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, tetapi perlu ditemukanali dan dirangsang sejak usia dini.

3. Perusahaan-perusahaan mengakui makna yang sangat besar dari gagasan-gagasan baru. Banyak departemen pemerintah mencari orang-orang yang memiliki potensi kreatif-inventif. Kebutuhan-kebutuhan ini belum cukup dapat dilayani.

Dari pandangan atau pernyataan tersebut maka sikap kreatif merupakan hal yang perlu ditanamkan dalam proses pembelajaran siswa. Di Indonesia pendidikan yang mengintegrasikan nilai kreatif pada pendidikan formal masih sangat minim. Pada tahun 2015, Indonesia menempati posisi 115 dari 139 negara pada *Global Creativity Index* (Florida, 2015). Hal ini menggambarkan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia masih sangat rendah.

Hingga saat ini, penelitian pendidikan di berbagai negara maju yang menanamkan nilai kreatif sudah banyak dilakukan. Di antaranya oleh *Masaryk University* tentang *Implementation of Creativity in Science Teacher Training* bahwa untuk menciptakan siswa yang kreatif maka harus dimulai dari pendidik yang kreatif (TRNOVA, 2014). Selain itu penelitian pada tahun 2011 di Inggris oleh *University of Abardeen* tentang *Creative Pedagogies* yang menerapkan pembelajaran berbasis inkuiri untuk meningkatkan nilai kreatif siswa (Das, 2011).

Di Indonesia telah dilakukan penelitian pendidikan tentang nilai kreatif, di antaranya ialah Pengembangan Kreativitas Siswa dengan Implementasi Pembelajaran Inkuiri pada Pendidikan Jasmani (Juliantie, 2009). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Juliantie (2009) tersebut pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan nilai kreatif. Selain itu, terdapat penelitian lain yaitu *The Effect of Project Based Learning Model with KWL Worksheet on Student Creative Thinking Process in Physics Problems* pada tahun 2013 yang mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa (Mihardi, 2013).

Penyelenggaraan pendidikan saat ini lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan daripada pengembangan kreativitas siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Munandar (2009) menyatakan bahwa di dalam dunia pendidikan menekankan pada hafalan dan satu jawaban benar sedangkan proses pemikiran kreatif untuk mencari

Fakhrotun Nisa, 2017

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KREATIVITAS BAGI SISWA SMA KELAS X DALAM MEMBUAT MODEL MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR**

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

jalan alternatif jawaban jarang dilatih. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi dan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Pembelajaran berpola 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan) dengan pendekatan saintifik merupakan salah satu strategi yang ditawarkan pemerintah. Dalam strategi pembelajaran ini, siswa dituntut untuk melakukan lima tahapan aktivitas belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Strategi pembelajaran ini telah dirancang untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, yang salah satunya adalah mengembangkan kreativitas (Kemendikbud, 2013). Oleh karena itu, strategi pembelajaran berpola 5M ini dapat digunakan untuk memicu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya.

Proses pembelajaran dapat menjadi efektif ketika digunakan media pembelajaran yang tepat. Menurut Kemp dan Dayton (1985) media pembelajaran memiliki kontribusi sebagai penyampai pesan pembelajaran supaya lebih terarah, pembelajaran memiliki daya tarik lebih, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan sikap positif siswa dan guru terhadap pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah LKS.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka salah satu media pembelajaran yang disarankan untuk mengembangkan atau menanamkan nilai kreatif siswa adalah LKS berbasis kreativitas. Hal ini sesuai dengan yang ditekankan pada kurikulum 2013 yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*). Menurut Depdiknas (2003), LKS adalah lembaran yang berisikan pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang di dalamnya disertakan petunjuk dan tuntunan pertanyaan agar siswa bisa lebih luas memahami suatu materi. LKS biasa hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja, namun LKS berbasis kreativitas disusun dengan setiap langkahnya dimasukkan indikator kreatif. Di dalam LKS berbasis kreativitas selain menuntut kemampuan kognitif siswa, tetapi juga menuntun siswa untuk banyak bertanya, mampu membuat

gagasan atau caranya sendiri, sampai membuat produk baru yang berarti sudah tertanam nilai kreatif di dalamnya. Hal ini didukung oleh pernyataan menurut Dariyo (2003) bahwa suatu kreativitas yang hanya dinikmati untuk diri sendiri dapat dikatakan sebagai kreativitas semu, sehingga orang lain tidak mengakui keberadaan kreativitas seseorang.

Salah satu topik yang harus dipelajari pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu bentuk molekul pada bab ikatan kimia. Materi bentuk molekul adalah materi yang tidak kontekstual saja melainkan materi yang menuntut siswa berpikir kreatif agar bisa menguasainya. Biasanya materi bentuk molekul hanya dipelajari melalui gambar dan penjelasan guru saja. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi bentuk molekul dapat digunakan media pembelajaran yang mendukung.

Media pembelajaran bentuk molekul sederhana dapat dibuat dari hasil kreativitas siswa. Menurut penelitian Bagus (2010), model molekul *ball and stick* adalah alat peraga struktur molekul tiga dimensi yang penggunaannya terbatas pada beberapa siswa saja, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran lain agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran bentuk molekul. Selain itu media pembelajaran dikatakan baik apabila dapat digunakan dalam kondisi praktek sekolah dan bersifat sederhana. Pemilihan materi ini juga didasari KD 4.6 kurikulum 2013 yaitu “Membuat model bentuk molekul dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar atau perangkat lunak kimia” yang secara langsung menuntut siswa untuk mengembangkan kreativitas dan menghasilkan produk dari hasil gagasannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian tentang LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, secara umum masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah “Bagaimana kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul

Fakhrotun Nisa, 2017

**LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KREATIVITAS BAGI SISWA SMA KELAS X DALAM MEMBUAT MODEL MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR**

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

berbahan lingkungan sekitar dengan kriteria kelayakan LKS?”. Secara khusus rumusan masalah terdiri dari:

- 1) Bagaimana kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan indikator kreativitas?
- 2) Bagaimana kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan syarat konstruk dan teknis LKS?
- 3) Bagaimana kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan respon siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan indikator kreativitas?
- 2) Menjabarkan kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan syarat konstruk dan teknis LKS?
- 3) Mengeksplorasi kesesuaian LKS berbasis kreativitas bagi siswa SMA kelas X dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dengan respon siswa?

### **4) Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi guru memberi kemudahan untuk mengembangkan kreativitas siswa pada materi bentuk molekul.

- 2) Bagi peneliti lain, bisa dijadikan referensi untuk LKS berbasis kreativitas pada materi kimia lain.

## 5) Struktur Organisasi

Skripsi ini terdiri dari lima bab beserta daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Setiap bab terdiri dari bagian bab yang disusun secara sistematis sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisikan latar belakang dilakukannya penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II yaitu kajian pustaka yang berisikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Teori-teori tersebut adalah Lembar Kerja Siswa (LKS), pendekatan saintifik, kreativitas, dan deskripsi materi kimia yaitu bentuk molekul.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisikan metode penelitian yang digunakan, partisipan dan tempat penelitian, alur penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian yang digunakan, dan analisis pengumpulan data.

Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang berisikan hasil-hasil selama melakukan penelitian hingga dihasilkannya suatu produk berupa LKS berbasis kreativitas dalam membuat model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar dan hasil uji coba terbatas.

Bab V terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bagian simpulan berisi temuan selama penelitian yang mencakup keseluruhan. Bagian implikasi menerangkan implementasi hasil penelitian untuk ke depannya. Sedangkan pada bagian rekomendasi berisikan saran untuk penelitian lebih lanjut.

Daftar pustaka berisikan rujukan yang digunakan pada penelitian ini. Kemudian lampiran berisikan pengolahan data hasil penelitian.

