

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, abad 21 merupakan abad yang mengalami proses transformasi. Proses transformasi ini ditandai dengan terjadinya seperangkat perubahan sosial dan budaya masyarakat akibat munculnya globalisasi dan derasnya arus informasi (Afandi, 2016). Hal ini menjadi tantangan tersendiri, sehingga diperlukan kecakapan hidup abad 21 yang penting dimiliki oleh setiap insan. Terdapat 4 kecakapan hidup abad 21 yang wajib dimiliki yaitu kritis, kreativitas, kolaboratif dan komunikatif (Kemendikbud, 2017).

Salah satu dari kecakapan hidup yang penting pada abad 21 adalah memiliki kreativitas. Menurut Robinson dalam Richadson (2018) alasan mengapa kreativitas menjadi hal yang penting karena masa depan peradaban kita bergantung pada kemampuan kreativitas anak muda. Oleh sebab itu, kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Kreativitas juga dituntut dalam dunia pendidikan Indonesia. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa “Tujuan Pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Selain itu dalam Peraturan Pemerintah Tahun 2005 nomor 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dimana dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Baik dalam Undang-Undang maupun Peraturan Pemerintah terkandung butir kreativitas yang harus dibangun dalam proses pembelajaran disekolah.

Banyak penelitian tentang kreativitas telah dilakukan. Pelopor penelitian kreativitas yaitu J. P. Guilford pada Asosiasi Psikologis di tahun 1950 sehingga setelah itu terjadi banyak penelitian mengenai kreativitas (Freeman, 1968). Selanjutnya penelitian oleh Richardson (2017) yang menyatakan instrumen SCALE (Support for Creativity in a Learning Environment) yang mereka kembangkan dapat membantu membentuk lingkungan belajar yang dapat membangun kreativitas siswa. Penelitian oleh Beghetto & Kaufman (2014) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar dapat mendukung kreativitas siswa.

Di Indonesia sendiri telah banyak dilakukan penelitian kreativitas. Diantaranya oleh Richardo (2014) yang melakukan penelitian kepada 9 orang siswa SMP yang memiliki gaya belajar berbeda-beda sehingga menyimpulkan bahwa gaya belajar siswa mempengaruhi kreativitas siswa sehingga guru seharusnya mengetahui dan memahami gaya belajar siswa untuk menentukan metode terbaik dalam proses pembelajaran.

Di dalam lingkup yang lebih spesifik yaitu dalam penelitian MIPA, dilakukan juga diantaranya oleh Subarinah (2013) yang melakukan penelitian untuk mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah type investigasi matematik ditinjau dari perbedaan gender, dan hasilnya siswa laki-laki lebih mudah memunculkan kreativitas dengan memberikan jawaban yang berbeda-beda dibandingkan dengan siswa perempuan yang masih memberikan jawaban konkrit. Juga dalam dunia pendidikan kimiapun dilakukan penelitian tentang kreativitas, diantaranya yang dilakukan oleh Putri dan Mitarlis (2015) yang melakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan LKS Berbasis Mind Mapping Pada Materi Laju Reaksi yang dikembangkan, respon siswa serta keterampilan berpikir kreatif siswa.

Melihat pemaparan tersebut, penting untuk menerapkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dilakukan penelitian berdasarkan kesadaran akan pentingnya membangun kreativitas. Penelitian ini diberi judul “Pengembangan LKS Model Kreatif Produktif dalam Pembuatan Alat Sublimasi Sederhana Untuk Membangun Kreativitas Siswa SMP Kelas VII”.

Sepengetahuan penulis, sejauh ini belum ada penelitian terkait hal yang sama persis walaupun sudah pernah dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya

dengan beberapa variabel yang sama seperti penelitian Latifah (2016) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKDP) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor”. Penelitian ini dengan yang penulis lakukan sama-sama menggunakan media pembelajaran LKS namun berbeda dalam materi pembelajarannya, fokus tujuan penelitiannya, bahkan model pembelajaran yang digunakannya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Diana (2013) dengan judul “Pengaruh Metode Jigsaw Disertai Media LKS dan Power Point pada Pembelajaran Kimia Ditinjau dari Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012”. Penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan sama-sama fokus terhadap kreativitas siswa dan menggunakan media LKS, namun berbeda dari penggunaan metode dan materi.

Penelitian penulis menggunakan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai strategi dalam mengembangkan kreativitas. Karena LKS memiliki peran penting untuk meningkatkan efisiensi dalam lingkungan belajar, dan juga menyederhanakan konsep-konsep yang dibangun dalam pikiran siswa (Kibar, 2010). Selain itu LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Rohaeti, 2009).

Tentunya didalam pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran tertentu. Salahsatu model pembelajaran yang dapat membangun kreativitas siswa adalah model pembelajaran kreatif produktif. Menurut Wena (2009) salahsatu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermaksna bagi siswa adalah model pembelajaran kreatif produktif. Melalui model pembelajaran kreatif produktif siswa diajak untuk ikut aktif dan kreatif dalam memecahkan permasalahan yang ada, dengan arti memberikan kesempatan kepada siswa untuk kreatif melakukan percobaan, penyelidikan dan inkuiri. Menurut Sahrin (2015) dalam pembelajaran kreatif produktif siswa harus dapat mengembangkan cara berpikir kreatif dan kreativitasnya dalam bentuk karya produktif. Sehingga harapannya penggunaan model pembelajaran ini dapat memaksimalkan dalam membangun kreativitas siswa.

Didalam pembelajaran terdapat Kompetensi Inti 4 yang menuntut keterampilan siswa. Selanjutnya KI-4 ini diturunkan dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran. Menurut Kemendikbud (2017) dalam silabus mata pelajaran, guru dituntut menjadi kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran maupun media yang digunakan agar KI dan KD tersebut dalam terealisasikan.

Di tingkat SMP kelas VII terdapat KD 4.3 yang berbunyi “menyajikan hasil penyelidikan atau karya tentang sifat larutan, perubahan fisik dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran”. Dalam KD tersebut terdapat point membuat karya, sehingga dalam KD 4.3 ini dapat tercapai juga kreativitas siswa dimana siswa dapat membuat sebuah karya salahsatunya dalam pemisahan campuran. Oleh karena itu berdasarkan paparan diatas, penulis mengajukan judul Pengembangan LKS Model Kreatif Produktif Dalam Pembuatan Alat Sublimasi untuk Membangun Kreativitas Siswa SMP Kelas VII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah utama pada penelitian ini yaitu :

Bagaimana pengembangan LKS Berbasis Kreatif Produktif dalam Membuat Alat Sublimasi untuk Membangun Kreativitas Siswa Kelas VII

Dengan pertanyaan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap keberadaan LKS Model Kreatif Produktif dalam Membuat Alat Sublimasi untuk membangun kreativitas siswa kelas VII?
2. Bagaimana prosedur untuk mengembangkan LKS Model Kreatif Produktif dalam Membuat Alat Sublimasi untuk Membangun Kreativitas Siswa Kelas VII?
3. Bagaimana Keterlaksanaan LKS Model Kreatif Produktif dalam Membuat Alat Sublimasi untuk membangun kreativitas siswa kelas VII?
4. Bagaimana efektivitas LKS Model Kreatif Produktif dalam Membuat Alat Sublimasi untuk membangun kreativitas siswa kelas VII.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKS berbasis model kreatif produktif serta mengetahui efektivitas penggunaan LKS berbasis model kreatif produktif pada pembuatan alat sublimasi untuk mengembangkan kreativitas siswa SMP kelas VII.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti inginkan dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penyusunan LKS berbasis kreativitas pada topik kimia lainnya, atau bahkan mata pelajaran lainnya.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian mengenai kreativitas siswa dengan media pembelajaran yang sama yaitu LKS atau dapat media pembelajaran lainnya.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini semoga mampu menuntun siswa agar mampu berpikir lebih kreatifis dengan cara membiasakan mereka berfikir kritis dan memecahkan masalah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

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

BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II : Kajian pustaka yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori-teori tersebut adalah Lembar Kerja Siswa (LKS), kreativitas, model kreatif produktif, serta deskripsi materi kimia yaitu pemisahan dengan cara sublimasi.

Yusita Setia Mulyati, 2019

PENGEMBANGAN LKS MODEL KREATIF PRODUKTIF DALAM PEMBUATAN ALAT SUBLIMASI SEDERHANA UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS SISWA SMP KELAS VII

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

BAB III : Metode penelitian yang berisi metode penelitian yang digunakan, partisipan dan tempat penelitian, alur penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian yang digunakan, serta analisis pengumpulan data.

BAB IV : Temuan dan pembahasan yang berisikan hasil penelitian hingga dihasilkannya suatu produk berupa LKS model kreatif produktif untuk membangun kreativitas siswa kelas VII SMP dalam membuat alat sublimasi.

BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bagian simpulan berisi temuan selama penelitian secara keseluruhan. Bagian implikasi memaparkan implementasi hasil penelitian untuk ke depannya. Bagian rekomendasi berisi saran untuk penelitian lebih lanjut.

Daftar Pustaka : Berisikan rujukan yang digunakan pada penelitian. Selanjutnya lampiran berisikan pengelolaan data hasil penelitian secara lengkap.