

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Hingga saat ini penelitian tentang kreativitas masih menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan. Menurut TRNOVA dan TRNA (2014, hlm.60) menyatakan bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas siswa, karena kreativitas adalah salah satu faktor yang paling penting dalam pembelajaran sepanjang hayat dan kesuksesan masa depan siswa. Selain itu menurut Fakhriyani (2016, hlm.193) menyatakan bahwa kreativitas memiliki pengaruh besar dan cukup memberi andil dalam kehidupan seseorang, misalnya dalam prestasi akademik. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihnya.

Selain itu pentingnya kreativitas menurut Munandar (Fakhriyani, 2016, hlm.197) menyatakan bahwa individu yang memiliki kreativitas dapat mewujudkan dirinya, memiliki kemampuan untuk menemukan cara-cara baru agar dapat memecahkan suatu permasalahan, memberikan kepuasan, meningkatkan kualitas dan taraf hidup, terdorong untuk membuat ide-ide, dan penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas menjadi hal yang sangat penting untuk dibangun, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang.

Kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan untuk berkembangnya 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 bertanggungjawab. Oleh karena itu sangat penting untuk membangun kreativitas peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Selain itu pentingnya kreativitas dituntut pada kurikulum 2013 yang tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 mengenai standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa dalam dimensi keterampilan peserta didik jenjang

**Feni Nuraeni, 2018**

*LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X*

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

pendidikan menengah untuk SMA/MA/SMALB dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, elaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu sangat penting untuk membangun kreativitas peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi lulusan. Sesuai dengan aturan kurikulum 2013 maka istilah siswa diganti menjadi peserta didik.

Penelitian mengenai kreativitas yang berkembang saat ini dipelopori oleh Guilford (Semmler dan Pietzner, 2017, hlm.311) dalam presentasinya pada Kongres Asosiasi Psikologi Amerika, menyatakan bahwa pada saat itu dibutuhkan pendidikan khusus untuk membangun kreativitas di Amerika, hal ini karena permintaan industri meningkat akan orang-orang yang memiliki keterampilan inovatif. Karena itu, Guilford mencoba untuk menjelaskan dan menggambarkan kreativitas. Dia menyelidiki topik mengenai kreativitas dan menemukan bahwa kreativitas dan kecerdasan belum tentu berhubungan, bagaimanapun kreativitas sangat bergantung pada motivasi intrinsik dan mental seseorang. Oleh karena itu maka berkembanglah penelitian tentang kreativitas sampai saat ini diseluruh dunia.

Di dunia, penelitian mengenai kreativitas seiring berjalannya waktu terus berkembang, salah satunya oleh Florida dkk (2015, hlm.57) dalam buku yang berjudul "*The Global Creativity Index 2015*" menyatakan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia berada pada posisi 115 dari 139 negara dengan nilai GCI (*Global Creativity Index*) sebesar 0,202 dari nilai maksimal 0,97. Hal ini menggambarkan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia masih sangat rendah.

Selain itu penelitian mengenai kreativitas yang dilakukan oleh Sharma (2014, hlm.25) dalam jurnal yang berjudul "*The Effects Of Strategy and Mathematics Anxiety On Mathematical Creativity Of School Students*" hasil penelitiannya adalah strategi untuk membina kreativitas dalam matematika ditemukan efektif untuk membangun kreativitas pada matematika. Selain itu penelitian oleh Marques dan Costa (2014, hlm.48) dalam jurnal yang berjudul "*Creativity In Early Science Education. A Case Study*" hasil penelitiannya adalah guru memiliki kemampuan untuk membantu perkembangan kreativitas siswa dengan cara memberikan banyak motivasi pada konteks matematika dalam bermain dan bereksplorasi. Dengan berkembangnya penelitian

**Feni Nuraeni, 2018**

**LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X**

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

mengenai kreativitas di dunia memberikan arti bahwa kreativitas sangat penting untuk dibangun oleh setiap individu.

Di Indonesia penelitian mengenai kreativitas telah banyak dilakukan, salah satunya oleh Rahayu dan Yonata (2017, hlm.355) dalam jurnal yang berjudul “*Semi Guided Inquiry Learning Model With Demonstration-Experiments Method To Train Eleventh Grade Student’s Creativity On Reaction Rates Matter*” hasil penelitiannya adalah dengan menerapkan model pembelajaran inquiri terbimbing dengan metode demonstrasi-praktikum dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam kategori *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration*. Penelitian tersebut dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Selain itu penelitian mengenai kreativitas yang dilakukan oleh Martiningrum dkk (2013, hlm.1) dalam jurnal yang berjudul “Pembelajaran Kimia Dengan *Problem Solving* Menggunakan Media *E-Learning* Dan Komik Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Abstrak Dan Kreativitas Siswa” hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki siswa semakin meningkat pula hasil belajarnya.

Selain itu penelitian mengenai kreativitas yang dilakukan oleh Kisti dan Fardana (2012, hlm.1) dalam jurnal yang berjudul “Hubungan Antara *Self Efficacy* Dengan Kreativitas Pada Siswa SMK” hasil penelitiannya adalah terdapat hubungan yang signifikan antara *self efficacy* dengan kreativitas pada siswa SMK, semakin tinggi *self efficacy* yang dimiliki siswa SMK maka semakin tinggi juga kreativitas pada siswa SMK. Telah banyaknya penelitian mengenai kreativitas di Indonesia memberikan arti bahwa masyarakat Indonesia telah menyadari pentingnya kreativitas untuk dibangun oleh setiap individu.

Dalam bidang kimia penelitian kreativitas telah banyak dilakukan salah satunya oleh Semmler dan Pietzner (2017, hlm.1) dalam jurnal yang berjudul “*Creativity In Chemistry Class and In General – German Student Teachers’ Views*” hasil penelitiannya adalah siswa yang memiliki sikap positif yang dapat membangun kreativitasnya dan mengintegrasikannya selama pembelajaran kimia. Selain itu penelitian oleh Tomasevic dan Trivic (2014, hlm.1) dalam jurnal yang berjudul “*Creativity In Teaching Chemistry: How Much Support Does The Curriculum Provide?*” hasil penelitiannya adalah mayoritas guru telah memiliki sikap positif untuk membangun kreativitas dalam mengajar

**Feni Nuraeni, 2018**

**LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X**

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

kimia. Selain itu penelitian oleh Afriyani dkk (2014, hlm.1) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dilengkapi *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X 5 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013” hasil penelitiannya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi hidrokarbon. Oleh karena itu sangat penting untuk membangun kreativitas peserta didik dalam pelajaran kimia selama kegiatan belajar mengajar di kelas.

Untuk membangun kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas diperlukan suatu media pembelajaran. Menurut Arafah (Abdurohim, 2016, hlm.199) menyatakan bahwa salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah lembar kegiatan siswa (LKS). LKS berisi ringkasan materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKS merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya LKS maka akan terbentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa. Sehingga penggunaan LKPD sangat penting sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan aturan kurikulum 2013 maka istilah siswa diganti menjadi peserta didik. Menurut Sari dan Lepiyanto (2016, hlm.42) yang menyatakan bahwa LKPD pada dasarnya sama dengan LKS (Lembar kegiatan siswa) namun saat ini penggunaan istilah bahan ajar berbentuk lembar kegiatan ini menjadi LKPD (Lembar kerja peserta didik). Maka istilah yang akan digunakan adalah LKPD.

Selain itu pentingnya penggunaan LKPD menurut Widjajanti (2008, hlm.1) adalah LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKS yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. LKS juga merupakan media pembelajaran, karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. LKS menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang. Sehingga kita dapat merancang LKPD untuk membangun kreativitas peserta didik.

**Feni Nuraeni, 2018**

***LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X***

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

Selain itu LKPD memiliki fungsi yang dikemukakan oleh Sudaryono (Abdurrohim, 2016, hlm.199) menyatakan bahwa fungsi LKS digunakan sebagai acuan untuk memandu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan juga sebagai alat penilaian proses dalam pembelajaran. Penilaian proses dapat diartikan sebagai penilaian terhadap proses belajar yang sedang berlangsung yang menekankan pada aktivitas dan kreativitas siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap untuk mencapai suatu tujuan. Sehingga pengembangan LKPD sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membangun kreativitas peserta didik.

Penelitian mengenai pengembangan LKPD telah banyak dilakukan salah satunya oleh Abdurrohim dkk (2016, hlm.1) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hidrolisis Garam” hasil penelitiannya menyatakan bahwa LKS yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dengan kriteria sangat baik. Hal ini menyatakan bahwa tidak semua LKPD yang dikembangkan untuk tujuan membangun kreativitas, hal tersebut disesuaikan kondisi dan kegiatan pembelajaran yang dirancang.

Selain itu penelitian mengenai pengembangan LKPD untuk membangun kreativitas telah dilakukan salah satunya oleh Purmawanti dan Poedjiastoeti (2016, hlm.1) dalam jurnalnya yang berjudul “*Development Of Student Worksheet Using Scientific Approach To Train Student Creative Thinking Skill On Acid and Base Matter For Senior High School Grade XI*” hasil penelitiannya adalah dihasilkannya produk berupa LKS untuk melatih keterampilan *originality*, *elaboration*, *fluency*, dan *flexibility* dikategorikan sangat baik. Hal ini menyatakan bahwa pengembangan LKPD dapat diperuntukan membangun kreativitas peserta didik.

Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan LKPD diperlukan suatu model pembelajaran untuk membangun kreativitas peserta didik. Menurut Yusnaeni dkk (2017, 247) menyatakan bahwa model pembelajaran efektif untuk meminimalisir celah antara kemampuan akademik peserta didik yang tinggi dan kemampuan akademik peserta didik yang rendah. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangun kreativitas peserta didik diperlukan suatu model pembelajaran.

**Feni Nuraeni, 2018**

**LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X**

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

Untuk membangun kreativitas dalam kegiatan pembelajaran maka pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, hal ini sejalan dengan Hatari dkk (2016, hlm.1242) menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif atau bersifat *student centered* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, melatih keterampilan berpikir siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu pembelajaran yang bersifat *student centered* dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa adalah pembelajaran berpendekatan *problem solving* (Pemecahan masalah). Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang berpendekatan pemecahan masalah dan bersifat *student centered* untuk membangun kreativitas peserta didik.

Model pembelajaran yang mengajarkan pemecahan masalah adalah model *SSCS* yang dikemukakan oleh Lartson (Hatari, 2016, hlm.1242) bahwa model pembelajaran *search, solve, create, dan share (SSCS)* adalah model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu menurut Utami (2011, 59) model *SSCS* adalah model pembelajaran berpendekatan *problem solving* yang didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu. Penggunaan model ini dalam pembelajaran di kelas dapat memberikan bantuan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Sehingga penerapan model pembelajaran *SSCS* sangat penting untuk membangun kreativitas peserta didik.

Penelitian mengenai model pembelajaran *SSCS* yang dapat membangun kreativitas peserta didik telah dilakukan salah satunya oleh Utami dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share (SSCS)* dan *Problem Based Instruction (PBI)* Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa” hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh antara kreativitas siswa yang tinggi dan kreativitas yang siswa rendah terhadap prestasi belajar biologi pada kompetensi dasar bioteknologi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yusnaeni dalam jurnal yang berjudul “*Creative Thinking of Low Academic Student Undergoing Search Solve Create and Share Learning Integrated with Metacognitive Strategy*” hasil penelitiannya adalah pembelajaran *SSCS+MS* efektif untuk meningkatkan kemampuan

**Feni Nuraeni, 2018**

***LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X***

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

berfikir kreatif bagi siswa dengan kemampuan akademik yang rendah. Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS penting dilakukan untuk membangun kreativitas peserta didik.

Oleh karena itu penyusunan suatu media pembelajaran berupa pengembangan LKPD berbasis SSCS sangat penting untuk dilakukan penelitian. LKPD yang ingin dikembangkan yaitu pada topik model bentuk molekul karena pada materi tersebut terdapat KD.4.6 yaitu “Membuat model bentuk molekul dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar atau perangkat lunak komputer” karena pada materi tersebut menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk kreatif dari bahan yang ada di lingkungan sekitar dengan membangun kreativitasnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengajukan judul “LKPD berbasis *search, solve, create, dan share* pada pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar untuk membangun kreativitas peserta didik sma kelas X”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah umum untuk penelitian ini adalah “Bagaimana LKPD berbasis *search, solve, create, dan share* pada pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar untuk membangun kreativitas peserta didik sma kelas X?”.

Rumusan masalah tersebut dijabarkan secara rinci, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil respon guru kimia dan peserta didik terhadap LKPD berbasis *search, solve, create, dan share* pada pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar untuk membangun kreativitas peserta didik sma kelas X?
2. Bagaimana aktivitas guru kimia dan peserta didik selama implementasi LKPD berbasis *search, solve, create, dan share* pada

**Feni Nuraeni, 2018**

**LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X**

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

pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar untuk membangun kreativitas peserta didik sma kelas X?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan LKPD berbasis *search*, *solve*, *create*, dan *share* pada pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar untuk membangun kreativitas peserta didik sma kelas X?

#### **C. Pembatasan Penelitian**

Untuk memfokuskan arah penelitian, maka permasalahan dibatasi pada bahan kajian yang dijadikan penelitian adalah pada materi model bentuk molekul senyawa sederhana.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk membangun kreativitas peserta didik SMA kelas X melalui pengembangan LKPD berbasis *SSCS* pada pembuatan model bentuk molekul berbahan lingkungan sekitar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak:

1. Bagi guru:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk mengajar di sekolah dalam mengembangkan kreativitas peserta didik pada materi model bentuk molekul.

2. Bagi peneliti lainnya:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan LKPD untuk membangun kreativitas pada materi model bentuk molekul ataupun materi kimia lainnya.

#### **F. Struktur Organisasi Skripsi**

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

Bab I pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, pembatasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II kajian pustaka yang berisikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Teori-teori tersebut adalah lembar kerja peserta

**Feni Nuraeni, 2018**

*LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X*

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



didik (LKPD), kreativitas, pola *search, solve, create, dan share (SSCS)*, dan deskripsi materi kimia yaitu model bentuk molekul.

Bab III metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan analisis pengumpulan data.

Bab IV temuan dan pembahasan yang berisikan hasil analisis kebutuhan guru kimia dan peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan, aktivitas guru dan peserta didik dalam implementasi LKPD yang dikembangkan, dan efektivitas penggunaan LKPD yang dikembangkan.

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 kedepannya. Sedangkan pada bagian rekomendasi berisikan saran untuk penelitian lebih lanjut.

Daftar pustaka berisikan rujukan yang digunakan pada penelitian ini.

Lampiran berisikan lembar-lembar instrumen yang digunakan dan pengolahan data hasil penelitian.

**Feni Nuraeni, 2018**

*LKPD BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE, DAN SHARE PADA PEMBUATAN MODEL BENTUK MOLEKUL BERBAHAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMA KELAS X*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)