

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya yang meliputi; menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan (Ayuni, 2015). Oleh karena itu peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam aktivitas pembelajaran sangat berperan untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi berbagai metode, dan mengeksplorasi alternatif solusi (Astutik, Sri, Susantini, Madladzim, & Nur, 2017). Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dikembangkan adalah berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek kognitif yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran di kelas karena dengan berpikir kreatif peserta didik akan mencoba persepsi, konsep, dan sudut pandang yang berbeda sehingga peserta didik dapat menggunakan berbagai cara untuk memecahkan masalah, menghasilkan ide atau gagasan yang lebih baik, lebih memuaskan dan lebih kreatif (Wulandari, Liliyansari, & Titin, 2011). Kemampuan berpikir kreatif dapat dibentuk melalui pembelajaran yang menekankan eksplorasi kemampuan peserta didik untuk memecahkan berbagai masalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi masalah dan mencetuskan gagasan yang baru mengenai masalah tersebut (McGregor, 2007). Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui tes kemampuan berpikir kreatif dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang diberikan dalam rangka mengetahui jawaban peserta didik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun perbuatan terkait aspek-aspek kreatifitas yang ingin digali (Munandar, 2009).

Selama ini, penerapan pembelajaran di Indonesia kurang untuk mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif (Redhana, 2019). Salah satu faktor yang menyebabkan pemikiran kreatif tidak berkembang selama pembelajaran adalah kurikulum yang pada umumnya dirancang dengan target materi yang luas,

sehingga pendidik lebih fokus menyelesaikan materi daripada pada proses pengajarannya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Panjaitan & Surya, 2017). Pada proses pembelajaran, kreativitas peserta didik dalam pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang penting dalam mengembangkan keaktifan (Nadillah, Pramadi, & Listiawi, 2017). Proses pembelajaran yang berkualitas harus mempersiapkan peserta didik untuk memiliki *Scientific literacy*, nilai, sikap, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) sehingga akan muncul sumber daya manusia yang dapat berpikir kritis, berpikir kreatif, membuat keputusan, dan memecahkan masalah (Tawil & Liliyansari, 2013).

Salah satu cara yang dapat diperkirakan membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity*. Model ini memungkinkan peserta didik menggunakan dan mengembangkan kemampuan kreativitas ilmiah untuk memperoleh penguasaan konsep saat peserta didik merumuskan permasalahan yang diberikan, merancang percobaan, memperoleh data, mendiskusikan, mengevaluasi ide, merefleksi proses pengumpulan data, dan mempertimbangkan kesimpulan teman (Astutik *et al.*, 2017). Model pembelajaran *Collaborative Creativity* ini sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh Albertus & Atrasina (2019) terhadap kemampuan literasi sains dan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi. Adapun penelitian model pembelajaran *Collaborative Creativity* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi pencemaran lingkungan masih relative sedikit, hal tersebut membuat peneliti ingin menganalisis penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi (Anggraini, Wahyuni, & Lesmono, 2015). Salah satu bentuk media pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Lembar kerja peserta didik merupakan media pembelajaran yang penting dalam membantu peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan yang peserta didik pikirkan sendiri dan

mendorong peserta didik untuk berpartisipasi di dalam aktivitas kelas (Erdal, 2013). Lembar kerja peserta didik membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. Tetapi pada kenyataannya LKPD yang telah dimiliki oleh peserta didik selama ini belum memfasilitasi peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Yustianingsih, Syarifuddin, & Yerizon, 2017). Isi Lembar kerja peserta didik lebih banyak di tekankan pada penjelasan rinci (definisi) dari sebuah konsep, kemudian di ikuti dengan contoh soal dan sejumlah soal-soal latihan. Selain itu, Lembar kerja peserta didik biasanya selama ini masih menyajikan materi yang padat sehingga tidak mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya (Dezricha & Rohati, 2014). Kondisi tersebut memerlukan adanya inovasi melalui penggunaan media pembelajaran seperti lembar kerja peserta didik yang inovatif. Penggunaan LKPD yang inovatif diharapkan dapat meminimalkan peran pendidik, mengaktifkan peserta didik serta mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi yang diberikan. Sehingga LKPD dapat mendukung pelaksanaan suatu model pembelajaran *Collaborative Creativity* dan diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan produktif dalam mengembangkan pengetahuannya.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan?

1.3. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*?
- b. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity*?
- c. Bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*?
- d. Bagaimanakah keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *Collaborative Creativity* dalam proses pembelajaran?

1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada materi pencemaran lingkungan. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini, antara lain:

- a. Menganalisis kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
- b. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
- c. Menganalisis respon siswa setelah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
- d. Mengemukakan keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *Collaborative Creativity* dalam proses pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain:

- a. Produk lembar kerja peserta didik yang dibuat ini diharapkan dapat membantu pendidik dan instansi sekolah untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*.

- b. Penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* diharapkan dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan infomasi tentang penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* pada materi pencemaran lingkungan.

1.6. Asumsi Penelitian

- a. Lembar kerja peserta didik (LKPD) dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*.
- b. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggali ide kreatif sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
- c. Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui tes tertulis dengan empat aspek yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*) (Munandar, 2009).

1.7. Hipotesis Penelitian

H_0 : Penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* tidak mempengaruhi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan.

H_1 : Penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan.

1.8. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun gambaran umum mengenai isi dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang penelitian mengenai pembelajaran yang seharusnya diterapkan oleh guru pada kurikulum 2013 dan pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) dan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir kreatif untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada bab ini terdapat beberapa sub-bab lainnya yaitu, rumusan masalah, pertanyaan

penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, hipotesis penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi kumpulan teori hasil kajian buku, jurnal, dan sumber lain mengenai variabel yang terlibat dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai landasan teoritis sehingga mendukung permasalahan yang diteliti. Adapun kajian pustaka yang dibahas pada bab ini berkaitan dengan model pembelajaran *collaborative creativity* (CC), lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai media pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif, dan materi pencemaran air yang disebabkan oleh sampah plastik.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis *pre-experimental* dan desain penelitian *One group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 1 Bandung kelas X MIPA 8 karena setiap kelas di SMAN tersebut memiliki karakteristik yang sama. Selain itu terdapat definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, berisi temuan dari penelitian serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian, yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Diuraikan hasil analisis data berupa data *pretest*, *posttest*, *N-gain*, hasil uji kelayakan penggunaan LKPD sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *collaborative creativity*, angket respon siswa terhadap penggunaan LKPD sebagai media pembelajaran, dan keterlaksanaan sintak pada model pembelajaran *Collaborative Creativity*.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian berupa simpulan, implikasi, dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian yang telah dilakukan.