

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era saat ini perkembangan teknologi dan pendidikan berkembang dengan pesat, salah satu faktor penunjang keberhasilan bidang tersebut yaitu kreativitas yang dimiliki setiap manusia dalam keberhasilan mengatasi masalah sehari-hari. Menurut Dariyo (2003) Kreativitas merupakan kemampuan yang dibutuhkan seseorang dalam mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dalam diri untuk mencapai pribadi yang dewasa dan berkualitas. Tingkat kreativitas di Indonesia termasuk kedalam jajaran tingkat paling rendah berdasarkan Global Creativity Index (GCI) 2015 yaitu menempati peringkat ke -115 dari 139 negara. Survei yang dilakukan oleh *Martin Prosperity Institute* tersebut berdasarkan tiga indikator indeks kreativitas negara yaitu teknologi, talenta (SDM), dan toleransi (Florida, 2015).

Dalam perkembangan penelitian, kreativitas memiliki banyak definisi sebagai berikut, Munandar (2014) mengatakan kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan atau keluwesan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan. Menurut Haefele (dalam Munandar, 2014) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Menurut Semiawan,R,Conny (2009) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

Pentingnya kreativitas untuk dikembangkan setiap individu tercermin pada muatan sikap dalam kurikulum 2013 untuk lingkungan pendidikan di Indonesia. Salah satu implementasinya yaitu, mengembangkan kemampuan kreatif siswa yang dipadukan dengan nilai dan moral yang berkembang di masyarakat. Selain itu, berdasarkan visi dan misi pendidikan nasional yang tercatat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, salah satu perannya yaitu untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Moreno (2010) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang

sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Salah satu media pembelajaran yang mendukung dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu lembar kerja siswa (LKS). Menurut Widjajanti (2008) LKS adalah salah satu sumber belajar sekaligus media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Salirawati (2006) penyajian pembelajaran kimia dengan menggunakan LKS menuntut adanya partisipasi aktif dari siswa, karena LKS merupakan bentuk usaha guru untuk membimbing siswa secara terstruktur, melalui kegiatan yang mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk mempelajari kimia. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Normarita, dkk (2015) yang menyatakan bahwa keberadaan LKS itu sangat menarik dan juga meningkatkan keterampilan kreatif siswa dengan baik.

Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk membangun kreativitas siswa melalui pendekatan pemecahan masalah yaitu model SSCS (Search, Solve, Create, dan Share), seperti yang dikemukakan oleh Pizzini dan Shepardson (dalam Utami, 2011) bahwa model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, And Share) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Model pembelajaran SSCS melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat siswa untuk bertanya serta memecahkan masalah-masalah yang nyata. Model pembelajaran SSCS memiliki empat fase yaitu Search, Solve, Create, And Share.

Penelitian yang dilakukan oleh Feni,N (2018) di kelas X pada pokok bahasan model bentuk molekul, dan Gita (2018) di kelas VII pada pokok bahasan pembuatan alat penjernihan air. Mereka menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan model SSCS (search, solve, create, and share) memberikan pengaruh yang baik secara signifikan terhadap kemampuan kreatif siswa dengan hasil memuaskan yang ditandai oleh adanya hasil produk kreatif siswa yang beragam dan kreatif sesuai dengan penilaian yang telah dilakukan peneliti. Sejalan dengan itu, penelitian ini akan difokuskan pada pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kreatif siswa pada materi polimer untuk siswa SMA kelas XII.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa di SMA Negeri Tuah Kemuning terhadap keberadaan LKS untuk membangun kreativitas siswa pada materi polimer diperoleh hasil bahwa baik guru maupun siswa masih memerlukan adanya LKS yang dapat membangun kreativitas pada materi polimer tersebut. Pada penyusunan LKS berbasis kreativitas ini digunakan indikator kreatif menurut William (1968), untuk desain LKS dengan model *SSCS* bermuatan nilai kreatif yang sesuai dengan materi polimer peneliti memilih salah satu Kompetensi Dasar pada kelas XII yaitu KD 4.11 “Menganalisis hasil penelusuran informasi mengenai pembuatan dan dampak suatu produk dari makromolekul”.

Penelitian ini selain untuk mendesain LKS yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, juga untuk mengetahui keterlaksanaan LKS pada saat proses pembelajaran, untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa, dan bagaimana kualitas produk kreatif yang dihasilkan siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana keterlaksanaan LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII?”

Rumusan masalah tersebut dijabarkan secara rinci melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran selama menggunakan LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII?
2. Bagaimana tingkat kreativitas siswa yang diperoleh setelah menggunakan LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII?

3. Bagaimana kualitas produk kreatif yang dihasilkan siswa melalui penggunaan LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu, menghasilkan suatu media pembelajaran berupa LKS model *Search, Solve, Create, dan Share* pada pembuatan plastik berbahan alami untuk membangun kreativitas siswa SMA kelas XII.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan)

Hasil penelitian berupa media pembelajaran ini dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam bidang kimia.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran melalui pendekatan *Search, Solve, Create, dan Share* sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kreativitas siswa

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa dalam ruang lingkup yang lebih luas

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab 1 : Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab 2 : Bab ini membahas mengenai pustaka mengenai teori dan konsep yang berkaitan dengan skripsi.

Bab 3 : Bab ini membahas mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, alur penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data.

Bab 4 : Bab ini membahas mengenai temuan dan pembahasan penelitian

Bab 5 : Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran penelitian.