

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang dapat menunjang pembangunan di masa yang akan datang ialah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menghadapi serta memecahkan permasalahan dalam lingkungannya. Pendidikan harus mampu meraih kemampuan batin serta kemampuan kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut sangat berguna ketika seseorang harus menelusuri kehidupan di masyarakat serta dunia kerja, sebab peserta didik harus mampu menerapkan apa yang dipelajarinya di sekolah untuk menghadapi permasalahan yang dialami dalam lingkungannya disaat ini ataupun yang akan tiba (Al-Tabani, 2014).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dikatakan bahwa pada proses pembelajaran diselenggarakan dengan berbasis aktivasi secara menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang, dan memotivasi peserta didik memberi ruang dalam perkembangan keterampilan abad ke-21 yaitu berpikir kritis, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam salah satu aspek keterampilan abad 21 yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*) didefinisikan sebagai keterampilan seseorang dalam penggunaan proses berpikirnya agar memberikan hasil gagasan yang baru, didasarkan pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun pendapat, dan intuisi dari seseorang. (Ahmadi, Setyono, & Amri, 2011).

Salah satu masalah di dunia pendidikan pada saat ini adalah dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran menjadi kurang kondusif disebabkan metode ceramah kurang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi pereaksi pembatas merupakan bagian dari stoikiometri (perhitungan kimia) tidak efektif bila

Fathia Syifa Nafi'ah, 2022

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN SHARING AND JUMPING TASK PADA TOPIK PEREAKSI PEMBATAST UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK

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

diajarkan dengan metode ceramah sebab karakter materi pereaksi pembatas bersifat abstrak memerlukan keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk memahaminya (Valentie, 2020). Berdasarkan fakta di lapangan, nyatanya belum banyak guru yang tergiur untuk menggunakan model-model pembelajaran yang kreatif. Seringkali ditemukan di dalam kelas, guru masih menggunakan model konvensional yaitu model ceramah. Fenomena tersebut merupakan contoh dari model pembelajaran yang kurang dapat mendukung untuk menumbuhkan keterampilan berpikir peserta didik. Bahkan dapat membuat peserta didik menurunkan minat belajarnya. Model pembelajaran ini yang dapat membuat peserta didik kurang aktif di kelas untuk menggali dan menemukan pengetahuan/informasi yang baru dan memecahkan suatu permasalahan (Sudarma, 2013).

Penelitian yang mengkaji tentang keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari penelitian: (Wity Zestia, 2021; Aldig & Arseven, 2017; Cenberci, 2018; Basarmak, 2019; Syahrin,dkk. 2019; Perdana & Rudibyani, 2020). Penelitian-penelitian tersebut mengkaji tentang pengaruh penerapan berbagai model dan metode pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik sebagai hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Adapun penelitian lainnya yang mengkaji tentang pengembangan dan implementasi desain *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas yaitu pada penelitian Najdin Aqmarina (2017), namun pada penelitian tersebut keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan kolaboratif peserta didik.

Pada materi pereaksi pembatas misalnya menentukan pereaksi pembatas dan pereaksi berlebih diharapkan dalam proses pembelajarannya dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan sehari-hari maupun dalam memecahkan masalah lingkungan dari analogi-analogi pereaksi pembatas pada kehidupan sehari-hari yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat menumbuhkan atau mengembangkan sikap keterampilan berpikir kreatif peserta didik, karena berpikir

analogi merupakan bagian penting untuk mengembangkan berpikir kreatif peserta didik, sehingga dalam proses pembelajarannya guru memberikan pelajaran bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan informasi baru yang akan diterima. (Sudarma, 2013). Peserta didik dapat menghasilkan pengalaman yang bermakna dan melekat dipikiran, apabila pembelajaran dikaitkan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari maupun isu lingkungan, peserta didik akan dapat mengkaitkan konsep yang dipelajari dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Kurniasari, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, seharusnya ada upaya dari guru untuk mengembangkan desain pembelajaran yang dapat menumbuhkan situasi pembelajaran yang dapat mendorong proses belajar secara optimal. Desain pembelajaran harus dapat memberikan fasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang menjadi tuntutan yang harus dicapai di dalam pembelajaran pada abad 21. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan membuat desain didaktis. Desain didaktis adalah rancangan pembelajaran berupa bahan ajar berdasarkan penelitian hambatan belajar pada pembelajaran. Desain didaktis dirancang dengan tujuan untuk mengatasi hambatan belajar yang muncul, agar peserta didik mampu memahami konsep suatu materi secara utuh. Dengan menggunakan desain didaktis diharapkan peserta didik tidak lagi menemui hambatan-hambatan dalam pembelajaran (Abidin, 2014).

Desain didaktis pada penelitian ini berupa desain pembelajaran *sharing and jumping task* yang diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui proses pembelajaran pada materi pereaksi pembatas. *Sharing and jumping task* dikemukakan oleh Manabu (2012), *sharing task* merupakan penerapan pembelajaran kolaboratif, dimana pembelajaran kolaboratif atau pembelajaran berkelompok adalah metode yang lebih dapat menstimulasi pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. *Jumping task* merupakan kegiatan peserta

didik dalam pembelajarannya untuk memecahkan tantangan berupa pemberian soal dengan level tinggi dibantu orang lain dan bisa juga dibantu dengan menggunakan alat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dari itu perlu dilakukan pengembangan dan implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada materi pereaksi pembatas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada materi peraksi pembatas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik?”. Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas?
2. Bagaimana hasil implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas?
3. Bagaimana profil keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang tumbuh dalam implementasi pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk memperoleh desain pembelajaran, mendapatkan informasi hasil implementasi, dan mendapatkan informasi tentang profil keterampilan berpikir kreatif yang tumbuh pada peserta didik melalui implementasi desain pembelajaran *sharing and jumping task* pada topik pereaksi pembatas.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Bagi peserta didik, menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif pada materi pereaksi pembatas di dalam pembelajaran kimia;
2. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan atau mengembangkan penelitian sejenisnya;
3. Bagi guru, memberikan gambaran pembelajaran yang lebih baik kedepannya, agar peserta didik semakin termotivasi dalam belajar.

1.5 Pembatasan Masalah Penelitian

Penelitian agar lebih terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah.

1. Desain pembelajaran *sharing and jumping* task yang dikembangkan pada materi pereaksi pembatas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
2. Profil keterampilan berpikir kreatif peserta didik ditinjau berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif Munandar (dalam Hendriana, Eti & Sumarmo, 2017) yaitu (1) Mencetuskan ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan dengan lancar, (2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, (3) Memikirkan lebih dari satu jawaban, (4) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, (5) Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (6) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, (7) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (8) Memikirkan cara yang tidak lazim, (9) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya, (10) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, dan (11) Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

1.6 Struktur Organisasi

Bab I merupakan bagian pendahulu dari skripsi yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisikan teori yang relevan dengan penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan data.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian.

Bab V merupakan penutup dari skripsi yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.