

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan Indonesia dituntut mampu bersaing dengan negara lain. Sistem pendidikan di Indonesia berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang fungsi sistem pendidikan nasional yaitu (Depdikbud, 2003: 3):

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan 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 bertanggung jawab”.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdikbud, 2003: 3)

Kurikulum yang berlaku dalam Satuan Pendidikan Indonesia adalah Kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 tahun 2016, proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Kemendikbud, 2016: 1)

Dalam Permendikbud No 22 tahun 2016, keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan pada peserta didik karena kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. (Munandar, 1985: 45)

Berdasarkan dokumentasi, observasi, dan wawancara di SMP N 2 Gamping diperoleh informasi bahwa di dalam RPP sudah tercantum kegiatan yang memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif. Dari hasil observasi hanya muncul 2 indikator yaitu rasa ingin tahu dan mengemukakan ide. Namun 2 indikator yang teramati tersebut juga masih belum optimal terlihat saat diskusi kurang dari 25% peserta didik yang mengajukan pertanyaan maupun gagasan/ide serta ketika sesi tanya jawab peserta didik tidak aktif menjawab. Sementara indikator yang lain yaitu memprediksi, mensintesis dan membuat simpulan tidak muncul dan tidak terlihat saat observasi dilakukan. Hal ini karena belum difasilitasi oleh guru ditunjukkan dengan tidak dilaksanakan kegiatan percobaan yang direncanakan oleh guru dalam RPP. Di dalam RPP metode yang digunakan adalah metode ceramah namun didalam RPP tercantum juga kegiatan

percobaan. Apabila dianalisis maka metode yang digunakan dalam RPP kurang sesuai untuk memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif. Selain itu berdasarkan dokumentasi diketahui bahwa LKPD yang ada belum memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik karena LKPD yang terdapat di SMP N 2 Gamping berupa kumpulan soal, seharusnya LKPD berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Terdapat berbagai macam model pembelajaran, salah satunya *Problem Based Learning (PBL)*. *Problem Based Learning (PBL)* dirasikan tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena dalam keterampilan berpikir kreatif terdapat proses berpikir kreatif. Dalam proses berpikir kreatif terdapat kegiatan menemukan masalah (*problem finding activity*), kegiatan memecahkan masalah (*problem solving activity*) dan kegiatan implementasi solusi (*solution implementation activity*) ketiga kegiatan tersebut dapat difasilitasi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Dalam pembelajaran dibutuhkan pula ketersediaan bahan ajar. Demikian pula dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Bahan ajar dapat berupa bahan ajar non cetak dan bahan ajar cetak. Bahan ajar non cetak dapat berupa video, radio, bahan ajar berbasis web.

Bahan ajar cetak dapat berupa *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dari berbagai jenis bahan ajar, LKPD dirasakan tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena LKPD merupakan lembaran-lembaran kertas yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, sehingga peserta didik diberi kebebasan untuk mengemukakan jawaban. LKPD dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA.

Kompetensi dasar yang cocok dibelajarkan menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah KD 3.10 yaitu memahami lapisan bumi, gunung api, gempa bumi dan tindakan pengurangan resiko sebelum, pada saat dan pasca bencana sesuai ancaman bencana di daerahnya dan KD 4.9 yaitu mengomunikasikan upaya pengurangan resiko dan dampak bencana alam serta tindakan penyelamatan diri pada saat terjadi bencana sesuai dengan jenis ancaman bencana di daerahnya. Tema Gempa Bumi dipilih karena SMP N 2 Gamping berada di kabupaten Sleman di mana wilayah ini beberapa kali diguncang gempa bumi. Menurut data dari BMKG, pada tanggal 18 November 2016 terjadi gempa bumi pukul 19.19 WIB di Yogyakarta. Pusat gempa bumi berada di Laut 93 Km barat daya Gunung Kidul. Beberapa wilayah yang merasakan guncangan diantaranya kota Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul dan Klaten. Berdasarkan masalah yang peserta didik alami diharapkan peserta didik lebih mudah

memahami materi Gempa Bumi. Fenomena gempa bumi sering dijumpai oleh peserta didik sehingga tema gempa bumi cocok untuk melatih keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui “Pengembangan LKPD IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII SMP N 2 Gamping.”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah antara lain :

1. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 tahun 2016 keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran, namun dari hasil observasi hanya 2 indikator keterampilan berpikir kreatif yang teramati yaitu rasa ingin tahu dan mengemukakan ide tetapi juga masih belum optimal terlihat saat diskusi kurang dari 25% peserta didik yang mengajukan pertanyaan maupun gagasan/ide serta ketika sesi tanya jawab peserta didik tidak aktif menjawab. Sementara indikator yang lain yaitu memprediksi, mensintesis dan membuat simpulan tidak muncul dan tidak terlihat saat observasi dilakukan.

2. Proses pembelajaran seharusnya memberikan ruang untuk menuangkan kreativitas peserta didik namun dalam pelaksanaannya ruang tersebut masih kurang karena belum difasilitasi oleh guru ditunjukkan dengan tidak dilaksanakan kegiatan percobaan yang direncanakan oleh guru dalam RPP.
3. Untuk memunculkan keterampilan berpikir kreatif pemilihan model pembelajaran harus sesuai. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) namun dalam RPP guru tidak dicantumkan jenis model pembelajaran yang dipilih.
4. Selain pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk memunculkan keterampilan berpikir kreatif, pemilihan metode juga harus sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai adalah metode percobaan, namun dalam RPP guru metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah.
5. Seharusnya LKPD berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai namun LKPD yang terdapat di SMP N 2 Gamping hanya berupa kumpulan soal sehingga LKPD belum memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

6. LKPD seharusnya disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan, dan di SMP N 2 Gamping belum terdapat LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada poin 1, 3, 5 dan 6, mengenai keterampilan berpikir kreatif, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), bahan ajar LKPD. Penelitian ini berfokus pada Pengembangan LKPD IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan diatas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah potensi LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII berdasarkan penilaian dosen ahli dan guru IPA pada komponen kelayakan isi, komponen bahasa dan gambar, komponen penyajian dan komponen kegrafisan?
2. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII?

3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII dengan menggunakan LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* yang berpotensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII berdasarkan penilaian dosen ahli dan guru IPA pada komponen kelayakan isi, komponen bahasa dan gambar, komponen penyajian dan komponen kegrafisan.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII.
3. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII setelah menggunakan LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian adalah menambah ilmu pengetahuan dan bahan rujukan dalam pengembangan produk berupa

LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang layak serta sebagai acuan/referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan pengalaman peserta didik untuk memunculkan keterampilan berpikir kreatif.

b. Bagi Guru

Dapat dipakai sebagai alternatif dalam memilih bahan ajar. Serta dapat memotivasi guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang LKPD IPA.

c. Bagi Peneliti

Dapat melatih kemampuan membuat LKPD IPA khususnya LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa LKPD IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. LKPD IPA dalam bentuk bahan ajar cetak mengacu pada kurikulum 2013
- b. LKPD IPA yang dikembangkan dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif aspek mengemukakan ide, memprediksi, mensintesis, dan membuat simpulan.
- c. LKPD IPA dikembangkan dengan mengikuti sintaks *Problem Based Learning* (PBL) yaitu mengarahkan peserta didik kepada masalah, mempersiapkan peserta didik untuk meneliti, membantu penelitian mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- d. LKPD IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII.
- e. LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ditujukan untuk peserta didik kelas VII, dengan KD 3.10 yaitu memahami lapisan bumi, gunung api, gempa bumi dan tindakan pengurangan resiko sebelum, pada saat dan pasca bencana sesuai ancaman bencana di daerahnya dan KD 4.9 yaitu mengomunikasikan upaya pengurangan resiko dan dampak bencana alam serta tindakan penyelamatan diri pada saat terjadi bencana sesuai dengan jenis ancaman bencana di daerahnya.

H. Definisi Operasional Penelitian

1. LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Unsur Lembar Kerja Peserta Didik meliputi judul, petunjuk penggunaan LKDP, peta kompetensi, peta konsep, tujuan pembelajaran, orientasi masalah, identifikasi masalah, membuat dugaan, ayo kita lakukan (alat, bahan, dan langkah kerja), ayo mencari tahu, gambar rangkaian percobaan, data hasil percobaan, diskusi, simpulan, latihan dan daftar pustaka.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) adalah model pengajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah serta berorientasi pada proses belajar peserta didik (*student centered learning*). Sintak *Problem Based Learning (PBL)* dalam LKPD IPA yang dikembangkan meliputi mengarahkan peserta didik kepada masalah, mempersiapkan peserta didik untuk meneliti, membantu penelitian mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. *LKPD IPA berbasis Problem Based Learning*

LKPD IPA berbasis *Problem Based Learning* adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai dengan

berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) yaitu mengarahkan peserta didik kepada masalah, mempersiapkan peserta didik untuk belajar, membantu penelitian mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Unsur Lembar Kerja Peserta Didik meliputi judul, petunjuk penggunaan LKDP, peta kompetensi, peta konsep, tujuan pembelajaran, orientasi masalah, identifikasi masalah, membuat dugaan, ayo kita lakukan (alat, bahan, dan langkah kerja), ayo mencari tahu, gambar rangkaian percobaan, data hasil percobaan, diskusi, simpulan, latihan dan daftar pustaka.

4. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya berdasarkan data, atau unsur-unsur yang ada. Aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu mengemukakan ide, memprediksi, mensintesis, dan membuat simpulan.