

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak terlepas dari kondisi belajar dan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Santika (2020) bahwasannya pendidikan adalah proses yang dimaksudkan untuk mencapai kondisi belajar dan proses pembelajaran peserta didik yang aktif untuk dapat mengembangkan potensi pada diri peserta didik sehingga nantinya akan diperoleh nilai spiritual, karakter diri, pengontrolan diri, moral serta kecerdasan yang berguna bagi diri peserta didik, masyarakat, serta negara.. Oleh sebab itu berhasilnya pembelajaran dipengaruhi oleh guru, kemauan peserta didik, sarana dan prasaran pembelajaran, serta masyarakat dalam proses pembelajaran.

Pendidikan selalu berhubungan dengan kurikulum dan kompetensi inti dalam pembelajaran. Seperti menurut Ikhsan (2018), penyusunan Kurikulum dimaksudkan agar tujuan pendidikan nasional yang memperhatikan sesuai susunan perkembangan peserta didik terhadap lingkungan, adanya pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian, sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan dapat terwujud. Pendidikan nasional juga merujuk dari budaya nasional, Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Kurikulum yang banyak digunakan dalam proses pembelajarana adalah kurikulum 2013.

Dalam pengembangan kurikulum 2013 akan merujuk pada kompetensi Inti dan kompetensi Dasar. Hal ini ditegaskan dengan pemikiran Muh Syauqi Malik (2020) bahwasanya Kurikulum 2013 memiliki Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar Pelajaran baik Pendidikan Dasar dan Menengah, memiliki empat kompetensi, yaitu sikap, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi-kompetensi tersebut dapat diperoleh berdasarkan berbagai kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Selain itu dalam kurikulum 2013, guru juga dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skills (HOTS) dan kreativitas adalah salah satu bagian yang terdapat di dalam HOTS. Kreativitas adalah kemampuan berpikir yang terkait dengan karya baru seperti ide, cara pemecahan masalah, metode serta prosedur-prosedur baru dalam melakukan sesuatu. Yeni, R., & Kurniati (2010) juga menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang berkaitan dengan mental individu yang menciptakan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang memiliki sifat imajinatif, estesis dan fleksibel yang efektif dalam banyak bidang untuk memecahkan suatu masalah.

Ilmu Kimia adalah ilmu yang mempelajari mengenai komposisi, struktur, dan sifat zat atau materi dari skala atom hingga molekul serta transformasi dan interaksi mereka untuk membentuk materi yang ditemukan di kehidupan sehari-hari. Menurut Leba et al., (2021), kimia adalah ilmu yang mempelajari komposisi komponen materi, struktur dan sifat materi, perubahan materi, dan konsep terkait dinamika dan energi. Konsep-konsep ini mencakup simbol dan rumus kimia abstrak, serta perhitungan yang sangat kompleks. Hampir semua topik pembelajaran kimia memerlukan penjelasan dan bimbingan dari guru. Ada banyak konsep yang perlu dijelaskan oleh guru secara terstruktur, terutama yang mendasar dan procedural seperti misalnya adalah materi Asam Basa.

Materi asam basa ini merupakan salah satu materi yang dekat dengan kehidupan siswa. Dimana asam basa yang dikenal dalam kehidupan diantaranya buah-buahan, detergen, obat maagh sampai dengan terjadinya fenomena/gejala alam seperti hujan asam. Sehingga, materi asam basa ini memiliki konsep yang relevan kedepannya karena sangat dibutuhkan dalam perkembangan kehidupan siswa dimasa depan (Ahmad et al., 2018) Untuk mempelajari hal tersebut, maka sangat diperlukan kreativitas belajar siswa agar siswa dapat memahami secara mendalam mengenai keberadaan sains dan menemukan solusi atas permasalahan yang ditemukan dilingkungan, terkhusus pada materi asam basa ini. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model *Creativ problem solving*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di SMA N 1 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa salah satu materi kimia yang sulit dipahami siswa adalah Asam Basa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa yang masih dibawah KKM yaitu 70. Selain itu guru juga menginformasikan bahwa penilaian kemampuan kreativitas hanya dilakukan dari lembar kinerja seperti praktikum, tidak mengimplementasikan dalam proses pembelajaran dan soal yang berbentuk soal yang merujuk pada kreativitas siswa.. Melihat hasil wawancara dari guru kimia tersebut, kreativitas masih jarang dilatih dan diukur dari proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa yaitu model *creative problem solving*.

Kreativitas dibutuhkan dalam penyelesaian masalah yang ada dikehidupan sehari-hari yang memunculkan adanya tuntutan-tuntutan baru. Hal ini sejalan dengan pemikiran Nurfadilah & Siswanto (2020) kreativitas dibutuhkan siswa

untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata dan menyesuaikan dengan tuntutan-tuntutan baru yang timbul dalam kehidupan nyata. Sesuai dengan itu, kreativitas perlu diajarkan kepada siswa sehingga membekali siswa untuk menjalani kehidupan dimasa yang akan datang. Sejalan dengan itu Khumaeroh & Sumarni (2020) juga menegaskan bahwa kreativitas merupakan salah satu tolak ukur dari kemampuan berpikir divergen yang dibutuhkan siswa untuk menemukan solusi dalam permasalahan sehingga dapat menciptakan berbagai macam alternatif konsep baru dalam kegiatan belajarnya.

Model pembelajaran *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kreativitas sebagai kemampuan dasar dalam memecahkan suatu masalah. Ada beberapa tahapan yang perlu diketahui dalam pembelajaran *Creative Problem Solving*, diantaranya adalah klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan serta implementasi (Ginting, 2019). Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem Solving* ini siswa diharuskan untuk aktif selama masa pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dilakukan juga dengan mengkolaborasikan model pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa tidak hanya menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, namun dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan *STEAM*. Agar tingkat pemahaman konsep siswa semakin meningkat perlu adanya pendekatan pembelajaran yang dapat banyak melibatkan siswa. Pendekatan pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep

yang disajikan bisa beradaptasi dengan peserta didik (Fathurrohman, 2017). Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan adalah Pendekatan *STEAM*. Pendekatan *STEAM* muncul sebagai tanggapan terhadap kebutuhan untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam bidang Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) (Quigley, 2017). *STEAM* menggabungkan "arts" (seni) dengan pembelajaran *STEM* untuk tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, inovasi, keterampilan pemecahan masalah, dan manfaat kognitif lainnya (Liao, 2016), dan untuk meningkatkan keterampilan kerja (misalnya kerja tim, komunikasi, kemampuan beradaptasi) yang diperlukan untuk karier dan kemajuan ekonomi (Colucci-Gray dalam Nurfadilah, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengaruh Model *Creative Problem Solving* dengan menggunakan Pendekatan *STEAM* Terhadap Kreativitas Siswa pada Materi Asam Basa di Kelas XI SMA Negeri 1 Muaro Jambi**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan model *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM* terhadap kreativitas belajar siswa pada materi Asam Basa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM*?

4. Bagaimana pelaksanaan model oleh guru terhadap penggunaan model *creative problem solving* berbasis *STEAM*?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan model *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM* terhadap kreativitas siswa pada materi Asam Basa.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model *creative problem solving* dengan pendekatan *STEAM*
4. Untuk mengetahui pelaksanaan model oleh guru terhadap penggunaan model *creative problem solving* berbasis *STEAM*

1.4 Batasan masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas di SMA Negeri 1 Muaro Jambi, yaitu kelas XI MIPA 1 dan MIPA 4 secara offline.
2. Aspek kreativitas yang diamati dalam penelitian ini adalah mencakup 5 aspek yaitu fluency, flexibility, originality, sensitivity dan elaboration.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pihak yang terkait, yaitu :

1. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran kimia khususnya pada materi Asam Basa.
2. Bagi guru, mendapatkan alternatif model untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran kimia dalam segi berpikir kreatif yang dapat memperbaiki suasana belajar yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, sebagai salah satu peluang pengenalan model pembelajaran yang bisa diterapkan disekolah untuk menunjang proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kreativitas siswa.
4. Bagi peneliti, dapat menjadi bekal pengetahuan saat menjadi tenaga pengajar dan menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar.

1.6 Definisi istilah

Adapun beberapa definisi operasional yaitu :

1. Model *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah dengan diberi penguatan keterampilan dan solusi secara kreatif.
2. Pendekatan *STEAM* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

3. Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya yang nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.