

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2013 pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Machali, 2014). Dalam dunia pendidikan kegiatan pengembangan potensi dan sikap para siswa, tidak mengenal batas usia. Siswa merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem pendidikan. Demi mewujudkan suatu tujuan pendidikan di Indonesia, maka diberlakukan Kurikulum 2013 yang merupakan pembaharuan dari kurikulum 2016. Dalam hal ini Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sudah terintegrasi, maksudnya suatu model kurikulum yang dapat mengintegrasikan keterampilan, tema, konsep, dan topic di dalam peserta didik (Poerwanti dan Amri dalam Sulaeman, 2015).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan

dalam proses kognitifnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut, siswa perlu didorong untuk bekerja dalam memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras dalam mewujudkan ide-idenya (Machali, 2014). Maksudnya siswa harus aktif dalam menentukan permasalahan yang terjadi sehingga siswa aktif pula dalam mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Siswa dapat dikatakan mampu memecahkan masalah apabila siswa tersebut mampu mengidentifikasi suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya ke dalam penyelesaian masalah tersebut. Kemampuan inilah yang biasanya dikenal sebagai *High Order Thinking Skills*. *High Order Thinking Skills* merupakan suatu kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mengubah pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif dalam menentukan suatu keputusan untuk menyelesaikan masalah ke dalam situasi baru (Dinni, 2018). Dalam hal pemecahan masalah, Sujak dan Surya-Dharma (Widodo & Kadarwati, 2013) menyatakan bahwa pendidik prihatin terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa-siswi di Indonesia. Hal tersebut didukung oleh penelitian dalam bidang matematika, sains dan literasi yang dilakukan oleh PISA (*Program for International Students Assessment*) yang menyatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia menempati 69 dari 76 negara di dunia (OECD, 2018).

Berkaitan dengan penjelasan tersebut, maka perlu diupayakan proses pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengaktifkan para siswa selama

proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah para siswa ialah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu para siswa dalam proses memecahkan masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif (Triyono, Senam, Jumadi, & Wilujeng, 2017). Pada model pembelajaran ini, ketika para siswa dihadapkan dengan suatu permasalahan, siswa tersebut dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru. Sehingga, para siswa tidak hanya menghafal dalam berpikir tetapi juga dapat memperluas cara berpikir mereka dalam proses pemecahan masalah.

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas para siswa terutama dalam hal kreativitas verbal dalam pemecahan masalah siswa. Kreativitas verbal yang dimaksud ialah kemampuan dalam membentuk ide-ide atau gagasan baru serta mengkombinasikan ide tersebut dengan konsep dasar berdasarkan informasi yang sudah ada. Penumbuhan kreativitas verbal ini diharapkan dapat memacu keaktifan para siswa dalam proses pemecahan masalah.

Berdasarkan penelitian ilmiah yang dilakukan (Zulyadaini, 2017), penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat memberikan variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada, dengan demikian dapat membuat para siswa

cenderung aktif dan kreatif dalam menggunakan pemikirannya untuk memecahkan masalah pada soal yang diberikan. Dengan demikian, ketika siswa tersebut dihadapkan dengan suatu pertanyaan, maka siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya dengan cara memperluas proses berpikir. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Priambodo, Listiara, & Astuti, 2013) menunjukkan bahwa penerapan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan kreativitas verbal siswa karena pada proses penelitiannya siswa tersebut diharuskan aktif untuk berdialog.

Materi zat aditif dan zat adiktif kelas VIII pada semester ganjil bisa diajarkan menggunakan model *Creative Problem Solving*. Karena para siswa dapat aktif dalam memecahkan masalah dalam materi, misal siswa mampu mengetahui ciri-ciri makanan dan minuman yang mengandung zat aditif, mengetahui solusi dalam penggunaan zat aditif buatan, mengetahui dampak penyalahgunaan zat adiktif, serta mengetahui solusi untuk mencegah atau mengatasi dampak penyalahgunaan zat adiktif tersebut. Zat aditif ialah bahan tambahan yang digunakan pada makanan dan minuman dengan tujuan dapat mempengaruhi sifat dan bentuk pada produk makanan dan minuman yang dihasilkan. Sedangkan untuk zat adiktif ialah zat yang apabila dikonsumsi maka akan mempengaruhi suatu kinerja tubuh manusia sehingga dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan, dikarenakan terjadinya ketergantungan pada saat mengonsumsi zat adiktif tersebut (Anggreni, 2015).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka diberlakukan penelitian tentang “Pengaruh Kreativitas Verbal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Pembelajaran *Creative Problem Solving*” yang akan dilaksanakan di SMP Ma’arif NU Benjeng pada semester ganjil yang bertempat di daerah Benjeng Gresik.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas, maka identifikasi dari beberapa permasalahan yaitu:

1. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, karena guru hanya menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi bahkan konvensional.
2. Hasil kemampuan pemecahan masalah siswa sangatlah rendah.
3. Kurangnya pelatihan kreativitas verbal siswa dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana pengaruh kreativitas verbal siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*?
2. Bagaimana kreativitas verbal siswa setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?

3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*?

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh kreativitas verbal siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*.
2. Mengetahui kreativitas verbal siswa setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
3. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*.
4. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*.
5. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diperoleh manfaat pada penelitian ini yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving*.

F. Batasan Penelitian

Batasan-batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Dalam proses penelitian ini penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dilihat dari kemampuan verbal dalam pemecahan masalah siswa.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam proses penelitian ini ialah Zat Aditif dan Zat Adiktif.
4. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII A SMP MA'ARIF NU BENJENG yang terletak di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik pada tahun pelajaran 2019/2020.
5. Variabel terikat berupa kemampuan pemecahan masalah oleh siswa. Tahapan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa antara lain mengenali masalah, merencanakan strategi, menerapkan strategi, mengevaluasi solusi (Heller, dkk dalam Sujarwanto, Hidayat, & Wartono, 2014).

G. Definisi Istilah

1. *Creative Problem Solving*

Creative Problem Solving merupakan salah satu model yang dapat membantu siswa dalam memecahkan sebuah masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif. Model ini dapat membantu siswa untuk merealisasikan tujuan atau imajinasinya menjadi kenyataan (Treffinger, Isaksen, dan Dorval dalam Triyono et al., 2017).

2. Kreativitas Verbal

Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk berpikir secara lancar, luwes, orisinal, dan rinci yang dituangkan melalui kata (Stenberg dan Kaufman dalam Priambodo et al., 2013).

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan solusi melalui suatu proses yang melibatkan pemerolehan dan pengorganisasian informasi. Pemecahan masalah melibatkan pencarian yang layak untuk mencapai tujuan (Santrock dalam Sujarwanto et al., 2014).