

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dan sumber daya manusia. Potensi siswa dapat dikembangkan dengan bantuan seorang guru yaitu memberikan fasilitas dan dorongan atau motivasi dalam aktivitas belajar. Guru membutuhkan strategi pembelajaran yang efektif dan kreatif agar dapat mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga didapatkan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru seharusnya sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi sebagian guru tidak mampu mengembangkan tujuan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA.

Menurut Fowler dalam Trianto (2010), IPA merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang alam semesta. Benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama pengamatan dan deduksi.

Pendidikan IPA merupakan kumpulan yang sistematis dan berkaitan dengan gejala-gejala alam, serta dirumuskan menggunakan pengamatan ilmiah. Pendidikan IPA merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang dapat dirumuskan kebenarannya secara empiris dan bahkan diperlukan

oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pendidikan yang dilakukan secara langsung berkaitan dengan lingkungan sekitar.

Pendidikan IPA terdapat tiga disiplin ilmu, yaitu Biologi, Fisika, dan Kimia. Pada setiap disiplin ilmu, diperlukan alat atau perlengkapan pembelajaran yang berisi skenario pembelajaran atau biasanya disebut perangkat pembelajaran. Pendidikan IPA membutuhkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa dapat berperan aktif.

Menurut Permendikbud No.65 tahun 2013, perangkat pembelajaran merupakan penyusunan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian dan skenario pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan suatu kegiatan perencanaan yang disusun sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Perangkat pembelajaran ini meliputi silabus, RPP, LKS, THB, bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan standar isi.

Selama ini kurang banyak ditemui perangkat pembelajaran yang mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah. Guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Guru mempunyai fungsi sebagai motivator dan fasilitator yang mempengaruhi upaya siswa dalam memecahkan masalahnya sendiri. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPA sekarang, perangkat pembelajaran yang digunakan guru kurang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah melalui proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang ada juga kurang meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan siswa kurang berperan aktif.

Permasalahan tersebut diperlukan adanya desain atau model pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien agar sumber belajar siswa di kelas bukan hanya dari guru. Guru hanya dapat memfasilitasi dan menciptakan suasana dan kondisi kelas sehingga menjadi nyaman dan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk belajar siswa dan membuat siswa menjadi aktif yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Huda, 2013).

Model *Creative Problem Solving* yang selanjutnya disingkat *CPS* berasal dari kata *creative*, *problem*, dan *solving*. *Creative* merupakan sebuah ide yang memiliki unsur baru atau unik, nilai, dan relevansi. *Problem* adalah setiap situasi yang memberikan tantangan, kesempatan, atau kekhawatiran. *Solving* adalah merancang cara untuk menjawab, menghadapi, atau menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, *CPS* dapat diartikan sebagai proses, metode, atau sistem untuk mendekati suatu masalah dengan cara yang imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif (Sulistiyowati, 2014).

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk memunculkan ide dan dapat memusatkan keterampilannya. Jika siswa sudah mempunyai ide maka siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan siswa lain. Jika terdapat suatu permasalahan, maka siswa akan aktif mencari tahu solusi masalah tersebut.

Materi pelajaran yang dapat dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman siswa salah satunya adalah materi sistem pencernaan. Materi sistem pencernaan dalam IPA merupakan materi yang dapat berkaitan secara langsung dengan kehidupan siswa sehari-hari. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dilakukan dengan pemusatan pengajaran dan siswa dapat memecahkan masalah, sehingga dalam materi sistem pencernaan siswa dapat menemukan ide-ide baru dan siap jika diberikan sebuah pertanyaan atau permasalahan. Maka siswa dapat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS), dengan CPS diharapkan dapat memberikan model yang baru dalam perangkat pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran menggunakan *Creative Problem Solving* (CPS) pada pembelajaran IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah ada sebelumnya sehingga kurang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah melalui proses pembelajaran.
2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga siswa kurang meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan siswa kurang berperan aktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diambil adalah:

1. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*?
2. Bagaimana tingkat keterbacaan LKS pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan bahan ajar dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*.
2. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan LKS pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*.
3. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan bahan ajar dengan menggunakan model *Creative Problem Solving*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

Mendapatkan perangkat pembelajaran yang layak menggunakan model *Creative Problem Solving*.

F. Batasan Permasalahan

Agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas maka perlu adanya pembatasan masalah, penelitian ini membatasi masalah :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Perangkat pembelajaran difokuskan pada Silabus, RPP, LKS dan bahan ajar.
3. Materi yang dipilih adalah sistem pencernaan.
4. Model pengembangan Dick and Carry..

G. Definisi Istilah

1. Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Zuhdan, 2011).
2. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Huda, 2013).