

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mengajar dan belajar seperti yang diharapkan oleh masyarakat untuk kehidupan yang lebih baik (Nasution, 2014). Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena berkenaan dengan perkembangan dan perubahan tingkah laku peserta didik dalam pembentukan karakter peserta didik kearah yang lebih baik dan lebih bermanfaat bagi kehidupan dan bagi lingkungan sekitar. Peserta didik merupakan objek yang harus dididik, dilatih dan dibimbing sedangkan pendidik merupakan motivator yang bertanggung jawab untuk mendidik dan mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan dan mampu memberikan perubahan yang baik bagi peserta didik untuk kehidupannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2014). Belajar berkaitan dengan proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik masih kurang adanya keterampilan berpikir hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga kurangnya kemampuan dalam menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk

mencapai tujuan pembelajaran kearah yang lebih baik (Sitiatava, 2013). Pembelajaran tidak terlepas dari adanya pendidik, peserta didik dan lingkungan. Pendidik merupakan seseorang yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik sehingga pendidik harus bisa memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran dengan baik. Salah satu yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu model pembelajaran dan media pembelajaran khusus nya pada mata pelajaran yang teoritis seperti pembelajaran IPA dan matematika.

Pembelajaran IPA pada MTs/SMP merupakan pembelajaran IPA terpadu yang teoritis. Menurut (Saminanto, 2011) proses pembelajaran ipa disekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang bersifat menghafal. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang memandang peserta didik sebagai objek dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif. Guru harus bisa mengemas proses pembelajaran dengan menarik, menggunakan media atau model pembelajaran agar pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna dan mampu menjawab permasalahan yang dijumpai peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Asih, 2014) proses pembelajaran IPA yang bermakna mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia karena konsep belajar bermakna dalam pembelajaran IPA akan menjawab permasalahan yang dijumpai peserta didik dalam kehidupan sehari - hari fakta yang ada dilapangan proses pembelajaran IPA masih berorientasi pada hasil (result oriented) yaitu pencapaian nilai hasil ujian.

Pembelajaran bermakna bisa ditingkatkan dengan model pembelajaran yang menarik atau media pembelajaran yang kreatif. Menurut (Fauzan, 2014)

kemampuan pemecahan masalah merupakan hasil utama dari suatu proses pembelajaran karena pemecahan masalah dikatakan sebagai target belajar. Kemampuan pemecahan masalah siswa harus mampu memecahkan masalah yang terdapat di dalam buku teks atau yang diberikan oleh guru juga yang terkait dalam kehidupan nyata, untuk itu perlu dirancang masalah yang dapat membantu siswa untuk membuat hubungan antara pembelajaran dengan kehidupan mereka. Berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah merupakan komponen yang penting dalam proses belajar mengajar .

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menurut (Shoimin, 2014) CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Berdasarkan hasil penelitian (Hariawan, 2014) menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran CPS secara signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah fisika pada materi elastisitas dan gerak harmonik sederhana kelas XI SMA. (Saminanto, 2011) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran CPS lebih tinggi dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran langsung.

Model pembelajaran CPS dianggap sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan dan memecahkan masalah secara kreatif sehingga proses belajar mengajar menjadi aktif dan tidak membosankan. Materi yang akan diambil yaitu materi tentang zat aditif dan zat adiktif. Materi ini dianggap cocok karena dalam materi ini terdapat permasalahan yang harus diselesaikan dengan pemikiran

kreatif dan dihubungkan dalam kehidupan sehari – hari. Untuk mengetahui penerapan dari model pembelajaran *creative problem solving* maka saya berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *puzzle* untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah dari latar belakang diatas maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran IPA kurang menarik dan kurang diterapkannya pembelajaran bermakna.
2. Kurangnya model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Kurangnya berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *puzzle* untuk melatih ketrampilan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Creative problem solving* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa ?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ?

4. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *puzzle* untuk melatih ketrampilan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa.
3. Untuk mengetahui ketrampilan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar dengan inovasi baru menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* menggunakan media *Puzzle* dan manfaat untuk siswa penelitian ini dapat melatih ketrampilan berpikir kreatif siswa .

F. Batasan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Model yang digunakan yaitu model *Creative Problem solving*.
2. Media yang digunakan yaitu media *puzzle*.

3. Keterampilan yang diukur yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa dengan indikator *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *Elaborasi* (elaboration).
4. Materi yang digunakan yaitu zat aditif dan zat adiktif pada makanan KD 3.6 semester ganjil, kelas VIII.

G. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut (Shoimin, 2014) mendefinisikan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan.
2. Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan metode, gagasan atau memberikan pandangan baru terhadap suatu persoalan gagasan lama (Husamah, 2013).
3. Media *Puzzle* menurut (khomsoh, 2013) *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.