

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan Negara berkembang yang masih terus berupaya memperbaiki kualitas pendidikannya. Upaya perbaikan sekolah terus dilakukan oleh pemerintah akan tetapi masih belum berhasil mengatasi masalah perbaikan kualitas atau mutu sekolah. Berbagai macam fenomena dan hasil penelitian maupun survey yang terjadi di Indonesia terutama yang berkaitan dengan permasalahan pendidikan terjadi di sekolah, sudah mulai dijadikan sebagai acuan dalam upaya perbaikan sekolah walaupun belum sepenuhnya maksimal.

Berkenaan dengan kreativitas di Indonesia, Supriadi (1944) telah mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 dengan tingkat kreativitas anak usia 10 tahun di berbagai Negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Yang mana Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan dengan Negara lainnya. Apa yang menyebabkan fenomena ini? Banyak faktor yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia. Beberapa faktor tersebut diantaranya adalah pola asuh orang tua yang cenderung otoriter serta sistem pendidikan yang kurang mendukung.

Dunia pendidikan perlu lebih menyadari bahwa salah satu hal yang paling penting untuk membentuk kreativitas siswa adalah dengan guru yang kreatif. Guru tersebut harus memiliki keinginan dan tekad yang kuat untuk menjadi pembelajar yang aktif.

Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu peradaban. Kemajuan suatu Negara dapat diukur dari kualitas pendidikannya. Salah satu tolak ukur yang dapat dilakukan melalui pendidikan dengan meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari kurikulum yang berlaku. Pada saat ini Indonesia memberikan kurikulum 2013 yang merupakan peralihan dari kurikulum KTSP.

Pada kurikulum 2013 menuntut pembelajaran yang berpusat kepada siswa atau yang biasa kita sebut *student center*. Dimana guru berperan sebagai fasilitator, ia bertugas memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga

siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Untuk menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran guru harus mengetahui dan menguasai apa saja yang diperlukan dalam proses pembelajaran, misalnya model, pendekatan, metode, media pembelajaran LKPD. (Asma Nur 2018: 77-80).

Menurut Syaikhudin (2013), kreativitas seorang guru dapat dilihat dari pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban dari setiap guru sebagai pendidik. Faktor lain memberikan pengaruh terhadap kinerja guru adalah profesionalisme guru. Hal ini dibuktikan secara empiris pada hasil penelitian Saputra (2011) bahwa terdapat hubungan positif antara profesionalisme guru dengan kinerja guru. Dimana profesionalisme menunjuk pada penampilan seseorang sebagai profesional atau penampilan suatu pekerjaan sebagai suatu profesi.

Kurangnya profesionalisme guru banyak terjadi di Indonesia. Hal ini seperti dijelaskan oleh Dahrin (2000) bahwa profesionalisme guru dan tenaga kependidikan masih belum memadai utamanya dalam hal bidang keilmuannya. Mutu dan profesionalisme guru memang belum sesuai dengan harapan. Banyak diantaranya yang tidak berkualitas dan menyampaikan materi yang masih keliru sehingga mereka tidak atau kurang mampu untuk menyajikan dan menyelenggarakan pendidikan yang benar-benar berkualitas.

Adapun upaya untuk menunjang keberhasilan pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan, strategi, model atau metode pembelajaran serta media atau alat peraga yang menarik dan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran itu sendiri. Penggunaan pendekatan atau metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan dominan masih membuat peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode ceramah hanya berpusat pada guru saja, sehingga peserta didik kurang leluasa untuk aktif dan berkreasi dalam pembelajaran yang dimana pada akhirnya membuat peserta didik kurang fokus pada pelajaran dan membuat peserta didik lebih cepat bosan. (Muiawan, 2016: 52).

Setiap individu memiliki potensial untuk menjadi kreatif. Kreativitas lebih dari penggunaan imajinasi seseorang yang mencakup gaya hidup, ciri kepribadian.

Kreativitas bergantung kepada dua faktor utama yaitu potensi bawaan (*nature*) dan pengaruh lingkungan (*nurture*). Untuk mendukung perkembangan potensi kreatif dalam pendidikan, diperlukan desain pembelajaran yang memfasilitasi keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuannya, mencoba, menguji, menemukan ide-ide kreatif baru. (SN Tekeng, 2016: 90-91).

Menurut Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan suatu upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat tentang empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product*.

Dimana kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Utami Munandar mengatakan alasan mengapa kreativitas pada siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi orang akan dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan suatu kebutuhan setiap manusia untuk dapat mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, dari kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu disadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai macam permasalahan yang menghimpit manusia.

Peserta didik merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda-beda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal dan non formal maupun informal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya.

Salah satu indikator yang menemukan kualitas suatu generasi masyarakat dapat ditentukan dari pendidikan yang diperoleh semasa hidupnya.

Kreativitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat mendorong atau juga dapat menghambat upaya kreatif seseorang. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif tersebut dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Mengingat yang dapat ditemukan (identifikasi) yang dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Hurlock (1978:2), menyatakan para psikologi, sosiologi, dan ilmuwan lainnya telah mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Meskipun telah diketahui, kreativitas merupakan salah satu objek penelitian ilmiah yang paling diabaikan. Terdapat alasan bagi pengabaian tersebut. *Pertama*, adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas biasanya disebut dengan “jenius”, diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Suatu keyakinan bahwa orang-orang dilahirkan dengan “percikan” kejeniusan yang hebat atau tidak sama sekali. *Kedua*, karena keyakinan bahwa hanya sedikit orang yang mempunyai kemampuan berkreasi, dianggap bahwa penelitian harus memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang mempengaruhi sebagian besar penduduk, dan bukan pada mereka yang kreatif yang relatif sedikit jumlahnya. *Ketiga*, telah diperdebatkan bahwa mereka yang tekun bekerja dan mampu, yaitu mereka memiliki kecerdasan dan dorongan berprestasi tinggi, cenderung lebih berhasil dalam kehidupannya daripada mereka yang kreatif. *Keempat*, adanya keyakinan tradisional bahwa orang yang kreatif tidak harus sesuai dengan jenis kelamin. *Kelima*, kreativitas sulit dipelajari dan bahkan lebih sulit lagi diukur. Dengan penekanan masa kini pada pengukuran kualitas manusia yang berbeda misalnya kecerdasan, kepribadian, atau kemampuan mekanis tidaklah mengherankan apabila para ilmuwan mengabaikan penelitian dibidang yang mengandung berbagai kesulitan metodologis tersebut.

Penelitian sebelumnya tidak menggunakan LKPD, tetapi menggunakan alat peraga atau media kotak cahaya pada mata pelajaran sifat-sifat cahaya. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka perlu adanya inovasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang relevan dan konkret untuk menjembatani kesulitan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu alat bantu pengajaran berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. (Majid Abdul, 2015: 374). Di UPT SDN 060874 Medan ini belum menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar lembar kerja peserta didik, untuk itu maka peneliti berharap peserta didik mempelajari materi sifat-sifat cahaya secara baik, dapat menentukan arahan yang terstruktur dalam memahami materi yang telah disampaikan, dan dapat memancing keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan lembar kerja peserta didik dalam materi sifat-sifat cahaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Kreativitas Materi Sifat-sifat Cahaya Kelas IV”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas kurang mendapat perhatian karena sistem pendidikan yang lebih mengembangkan kemampuan akademik seperti membaca dan berhitung.
2. Metode Pengembangan LKPD belum optimal digunakan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan LKPD berbasis Kreativitas.
2. Penggunaan LKPD berbasis Kreativitas.

Karena keterbatasan peneliti, maka berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi mengenai proses pelaksanaan pengembangan media dan penggunaan melalui LKPD dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan, maka masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Kreativitas di Kelas IV yang valid, praktis, dan efektif ?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

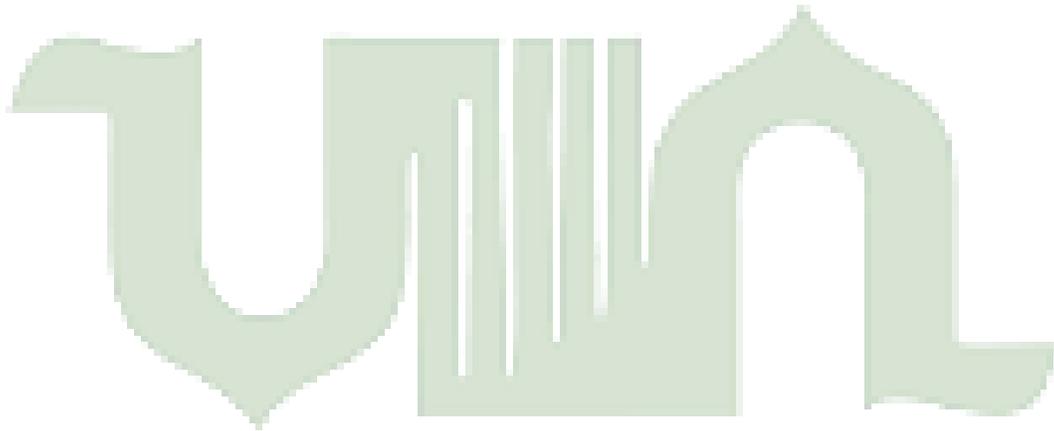
Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui bagaimana pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Kreativitas di kelas IV. Dengan begitu, berdasarkan hasil penelitian nantinya guru dapat membuat LKPD berbasis Kreativitas. Disisi lain penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang sejenis sebagai contoh sampel maupun bahan perbandingan.

### **1.6 Spesifikasi Produk**

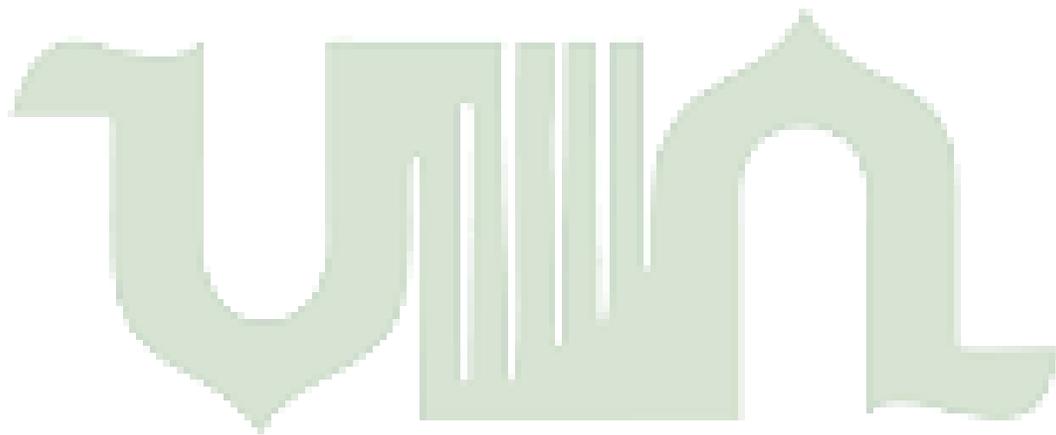
Perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini berupa LKPD Berbasis Kreativitas. Untuk spesifikasi produk pengembangan dapat diidentifikasi di bawah ini:

1. Pengembangan LKPD Berbasis Kreativitas pada penelitian yaitu dilengkapi dengan cover, identitas peserta didik, mencantumkan KD yang digunakan, dan menjelaskan tujuan apa yang ingin dicapai.
2. LKPD berbasis Kreativitas yang akan dikembangkan yaitu memuat gambar dan informasi kemudian seputar soal yang akan dikerjakan siswa.
3. LKPD berbasis Kreativitas dilengkapi dengan perintah dan pertanyaan untuk memecahkan masalah yang ada.

4. Dilengkapi dengan kolom soal dan jawaban untuk peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM  
SUMATERA UTARA MEDAN



UNIVERSITAS ISLAM  
SUMATERA UTARA MEDAN