

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pesatnya kemajuan teknologi sebagai ciri pendidikan abad ke-21 memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Dimana, era ini menuntut reformulasi tatanan pendidikan dengan mengutamakan inovasi serta mengedepankan inovasi dan kreativitas agar proses pembelajaran inovatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik (Adi Satria & Muntaha, 2021). Pendidikan di masa abad 21 ini juga menuntut siswa agar sanggup menguasai keterampilan yang terdiri dari berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kerja sama, kreativitas serta inovasi. Salah satu keterampilan yang sangat bernilai untuk dikembangkan dalam masa tersebut merupakan kreativitas siswa yang mampu untuk menimbulkan inspirasi, metode, maupun model yang baru guna menyelesaikan sesuatu permasalahan (Zubaidah, 2020)

Berlandaskan penilaian sistem pendidikan pada PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2018 secara rinci menunjukkan Indonesia berada pada peringkat 74 pada kategori kemampuan membaca, peringkat 73 kategori kemampuan matematika dan peringkat 71 kategori kemampuan sains dari 79 negara yang ikut serta dalam PISA (Pisa, 2021). Penilaian PISA bukan hanya dinilai melalui 3 kategori saja yaitu; kategori sains, kategori kemampuan membaca dan kategori kemampuan matematika. Akan tetapi, PISA juga Menilai aspek dari ketiga kategori tersebut salah satunya adalah tingkat kreativitas siswa, hal ini didukung oleh sumber Informasi (Pisa 2022 Creative Thingking) dimana, penilaian PISA menguji kapasitas siswa dalam menghasilkan ide-ide dalam berbagai konteks atau domain. penilaian tersebut mencakup 4 domain yaitu; ekspresi tertulis, ekspresi visual, pemecahan masalah sosial dan pemecahan masalah ilmiah. Empat domain diatas tentunya tidak lepas dari 3 kategori penilaian PISA yaitu kemampuan membaca, kemampuan matematika dan kemampuan sains,. Akan tetapi jika di lihat dari hasil PISA tahun 2022 Secara khusus untuk kategori kemampuan sains, terjadi peningkatan peringkat yaitu peringkat 67 dari 81 negara yang ikut serta dalam survei PISA 2022 (Kemendikbud, 2022). Namun bila ditinjau

dari skor, terjadi penurunan sebesar 13 poin, pada tahun 2018 mencapai skor 396 sedangkan tahun 2022 mencapai skor 383 (Pisa 2022 Dan Pemulihan Pembelajaran Di Indonesia 5, 2023). Hasil evaluasi PISA hendak digunakan selaku evaluasi peningkatan mutu pembelajaran di Indonesia dalam 5 tahun ke depan. Perihal ini akan menyoroti bernilainya kompetensi dalam rangka tingkatan mutu serta menanggapi tantangan abad ke- 21, salah satunya yakni kreativitas (Tohir, 2019). Kreativitas siswa dapat mempengaruhi prestasinya di sekolah dan meningkatkan peluang keberhasilannya dalam bidang pendidikan. (Huda, 2020).

Kreativitas merupakan kapasitas seseorang untuk menghasikan ide- ide otentik yang bisa digunakan guna memecahkan permasalahan ataupun untuk mengidentifikasi ikatan baru antara hal- hal yang sudah ada sebelumnya. seseorang yang memiliki kreatifitas, tidak harus selalu menciptakan suatu yang seluruhnya otentik melainkan juga dapat memadukan inspirasi serta konsep yang terdapat sebelumnya untuk menghasilkan sesuatu yang betul- betul baru. Dikarenakan, seseorang yang kreatif fokus pada ide-ide dalam pemecahan masalah yang dihadapi (Zakiah et al., 2020). Kreativitas dalam kehidupan seseorang dapat dikembangkan melalui proses belajar, yang difasilitasi oleh kemampuan membimbing proses belajar dan memberikan dorongan kepada peserta didik untuk terus berusaha kreatif serta menghadapi kegagalan ketika sesuatu tidak berjalan sesuai rencana. dimana kreativitas tersebut dapat di eksplor melalui hal-hal yang baru maupun menggunakan suatu yang telah ada dan di perbarui kesesuatu yang lebih baru (Sari et al., 2020). tiga mutu kreativitas ialah orisinalitas, tujuan, serta imajinasi. Berpikir pada tingkatan ide- ide imajiner merupakan langkah awal mengarah kreativitas. Pemikiran- pemikiran imajiner ini memiliki tujuan, serupa memecahkan sesuatu permasalahan ataupun menimbulkan ide- ide baru guna tingkatan kinerja, serta menciptakan suatu yang otentik, yang bisa berbentuk sistem, model, ataupun alat selaku upaya inventif yang digunakan untuk menghasilkan suatu yang unik serta berguna (flores, 2019). Kreativitas dibagi dalam 4 dimensi serta terdiri beberapa indikator ialah dimensi *Press*, *Procces*, *Person*, serta *Product* dengan indikator unik, bersifat baru, bernilai, positif, bersifat *heuristic* yang menunjukkan ada perbandingan dan belum pernah di lakukan. Berdasarkan asumsi bahwa kreativitas

tidak dapat direduksi hanya pada satu dimensi, maka siswa yang dikatakan memiliki kreativitas adalah mereka yang memiliki empat dimensi kreativitas: *Press, Process, Person, dan Product* (Abdjul & Uloli, 2020).

Di Indonesia, pada penilaian indeks perbandingan *Global Innovation Index* (GII) 2019 untuk karya kreatif serta inovasi membuahkan hasil yang mengecewakan dengan skor 29,8. Menyusul Kamboja, Indonesia terletak di peringkat kedua terbawah dan disusul pada laporan Indeks Kreativitas Global tahun 2021, Peringkat Indonesia yang menduduki peringkat 87 dari 132 negeri hal ini pun menunjukkan Indonesia terletak pada peringkat terbawah. Bersumber pada data diatas, disimpulkan bahwa tingkatan kreativitas di Indonesia masih terkategori rendah (Suaedah et al., 2024). Hal inipun didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Handoyo (2018) di sekolah mi ma'had islamy Palembang kelas X mengungkapkan bahwa kreativitas belajar siswa berada pada kategori kurang memuaskan dengan persentase hanya sebesar 69,24%

Rendahnya kreativitas di Indonesia juga di dukung oleh beberapa fakta lapangan yang di temukan di SMAN 71 Jakarta. Pada tahun ajaran 2021/2022 peneliti dari Universitas Kristen Indonesia bernama kumala menemukan permasalahan yang sama dan sudah melakukan penelitian tentang Analisis Kreativitas dengan menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Local Wisdom pada kelas XI dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Pada tahun ajaran 2023/2024 Peneliti kembali menemukan masalah yang sama di kelas X. dalam hal ini, hasil observasi yang diperoleh melalui kerja sama dengan guru Kimia di SMAN 71 Jakarta menunjukkan bahwa kreativitas siswa di SMAN 71 Jakarta perlu dikembangkan lebih lanjut. Hal ini terbukti pada penyampaian gagasan atau ide, siswa lebih cenderung menggunakan hal-hal yang praktis seperti *gadget* untuk memecahkan suatu masalah dan beberapa siswa tetap diam lalu bertanya kepada teman saat guru sedang mengajar dimana, siswa tersebut meminta temannya untuk menjelaskan kembali penjelasan gurunya, selanjutnya terdapat beberapa siswa tetap diam, tetapi ketika ditanya siswa tersebut tidak dapat menjawab. hal inipun terlihat bahwa disepanjang proses pembelajaran, siswa tidak selalu mampu mengungkapkan ide, pemikiran, atau kemauannya untuk menghadapi

tantangan yang dihadirkan guru selama pembelajaran di kelas. Hasil observasi yang dilakukan didukung dengan hasil wawancara terhadap guru pamong yang mengatakan bahwa peserta didik SMA Negeri 71 Jakarta secara kognitif pintar namun jika ditinjau dari kreativitas masih belum terlihat, hal ini terbukti pada ketidakikutsertaan peserta didik dalam mengikuti kegiatan lomba kreativitas, seperti lomba karya tulis, lomba desain poster, lomba fotografi, lomba videografi, lomba penulisan kreatif, dan lain sebagainya. dari fakta-fakta diatas dapat kemukakan bahwa kreativitas begitu esensial dalam menunjang proses kelancaran pembelajaran yang lebih baik hal ini didukung oleh penelitian yang di lakukan Lestari, M. O., & Halim, A.K. (2022) bahwa Kreativitas begitu esensial untuk dimiliki oleh setiap orang. Sebab, kreativitas juga berpengaruh pada proses pembelajaran agar tercapainya pendidikan yang lebih baik (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022) mengungkapkan bahwa tujuan meningkatkan kretivitas ini adalah untuk tercapainya proses pembelajaran yang menyenangkan dan baik sehingga meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik.

Menumbuhkan Kreativitas peserta didik, tentu ada hal yang harus dilakukan antara lain melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran dan memanfaatkan model, metodologi, pendekatan, atau strategi pembelajaran yang sesuai (Sholikhah et al., 2018). Hal ini sudah dilakukan oleh sejumlah peneliti tentang bagaimana model pembelajaran yang berbeda-beda untuk dapat meningkatkan kreativitas. Model *Cooperative Problem Solving* digunakan dalam penelitian Dakhi (2022) untuk meningkatkan kreativitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari 60% menjadi 96,67%. Kajian “Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa” juga dilakukan oleh Sholihah, (2020) hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa sebesar 21.61 %. Hasil penelitian lainnya (Mukaromah et al., 2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran Snowball Throwing meningkatkan kreativitas siswa sebesar 78,75% pada semester I dan 82,89% pada semester II. Akan tetapi, dari beberapa penerapan model pembelajaran diatas masih terdapat kelemahan dalam proses penerapannya. maka, peneliti melakukan penelitian menggunakan model yang berbeda dari penelitian

sebelumnya untuk meningkatkan kretivitas siswa yaitu dengan menerapkan Model pembelajaran *Design thinking*. Model pembelajaran *Design Thinking* merupakan salah satu pendekatan terbaru dalam pendidikan yang menumbuhkan kreativitas siswa, memudahkan pembelajaran, dan dapat memberikan hasil belajar yang lebih kreatif dengan menjadikan proses pembelajaran lebih lugas, jelas, dan terorganisir, (Name et al., 2021). Temuan Oktavio et al., (2022) juga menguatkan *statement* tersebut dimana, menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Design thinking* secara tidak langsung menumbuhkan kreativitas dan mampu merancang inovasi kegiatan dan produk wisata dalam mengembangkan wisata berbasis masyarakat desa Peniwen. oleh (Aryanto et al., 2020) Menyatakan model pembelajaran *design thinking* dapat meningkatkan kreativitas dan model pembelajaran *design thinking* dapat dijadikan pilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta dapat mendalami materi dengan mudah sehingga dapat bertahan lama dalam ingatan dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Tri et al., 2023).

Model pembelajaran *design thinking* juga umumnya dikaitkan dengan proses memahami kebutuhan manusia dan merumuskan solusi sebagai pengguna dan penerima manfaat melalui proses eksplorasi. Hal ini mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku dan kondisi manusia yang sesuai dengan harapan dan menyatu dengan proses-proses sistemik yang berkaitan erat satu sama lain.. (Adi Satria & Muntaha, 2021). Struktur model pembelajaran *design thinking* ini fleksibel dan mudah digunakan untuk membantu guru, serta mendorong kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini juga membantu para praktisi *Design Thinking* untuk menyadari bahwa *Design Thinking* adalah salah satu pilar utama kreativitas abad ke-21. (Azhari & Cs, 2020). Namun dari sedikit penelitian mengenai model pembelajaran *Design Thinking* untuk menumbuhkan kreativitas siswa, masih sedikit yang dilaksanakan dan dievaluasi. Hal ini berdasarkan temuan penelitian yang dipilih secara acak dari *Google Scholar*. Banyak sekolah yang belum menerapkan, bahkan ada yang belum mengenal model *Design Thinking*. Selain itu, model *Design Thinking* belum digunakan pada materi kimia di SMA. Temuan ini didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Penerapan Model Pembelajaran *Design thinking* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Pada Materi Perkembangan Teori Atom"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan berikut menjadi fokus utama penelitian ini:

1. Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran *design thinking*?
2. Seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *design thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, tujuan berikut menjadi fokus utama penelitian ini:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *design thinking*
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *design thinking*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dijadikan sebagai acuan ataupun referensi bagi pengembangan dunia pendidikan khususnya terkait dengan alternatif cara dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *design thinking*

2. Manfaat Praktis

Bagi Guru : penelitian ini menjadi salah satu komponen kunci bahan ajar inovatif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan *design Thinking* sebagai model pengajaran.

Bagi Siswa : penelitian ini memberikan sumbangan pada ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *design thinking* sebagai media pembelajaran efektif, inovatif dan kreatif dalam materi struktur atom.

Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini hendaknya mampu memberikan wawasan tentang bagaimana meningkatkan kreativitas siswa.

Bagi peneliti : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya

