

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia pendidikan selalu dituntut untuk bisa beradaptasi dan memunculkan inovasi-inovasi yang efektif agar dapat menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini dunia pendidikan tengah dihadapkan dengan era *society 5.0* yang merupakan konsep hidup yang menekankan dan fokus pada tanggung jawab sosial serta peningkatan kualitas hidup yang lebih maju dan penemuan-penemuan pusat inovasi baru. Harahap dkk., (2023) mengemukakan bahwa tantangan dunia pendidikan di era *society 5.0* yaitu mempersiapkan masyarakat yang lebih kreatif, inovatif, produktif, adaptif dan juga kompetitif. Hal tersebut sejalan dengan kecakapan hidup pada abad 21 yang menuntut masyarakat untuk memiliki keterampilan *Critical thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication* atau biasa dikenal dengan istilah 4C.

Revolusi industri 5.0 dalam dunia pendidikan perlu menekankan pada peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilannya dengan menerapkan *soft skill* dan *hard skill* menggunakan berbagai teknologi yang semakin canggih. Menurut Mahmudi (dalam Johan & Kurniasari 2012) berpikir kreatif menjadi penentu keunggulan suatu bangsa dan merupakan komponen penting untuk kesuksesan seseorang. Kemampuan berpikir kreatif membuat seseorang menjadi lebih mudah dalam menghadapi dan mengatasi masalah (Happy & Widjajanti, 2014). Alfahmi (2019) juga berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif akan

memunculkan gagasan baru atau mengembangkan ide dari pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Pada usia anak di jenjang Sekolah Dasar (SD), kemampuan berpikir kreatif anak sedang berkembang. Tetapi, kemampuan berpikir kreatif pada anak tidak muncul begitu saja namun harus adanya bimbingan dari orang lain agar dapat memiliki kemampuan berpikir yang luwes, fleksibel, orisinal, dan terperinci. Oleh karena itu, guru pada jenjang SD harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Ada dua unsur yang terlibat dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa yaitu unsur guru dan unsur siswanya itu sendiri. Perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Siswa sebagai objek pembelajaran diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya dan guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan stimulus kepada siswa. Namun kenyataannya di lapangan, saat ini masih banyak pembelajaran yang belum berorientasi kepada siswa atau masih menggunakan sistem *teacher center* (Fauziah, 2018).

Hasil penelitian Sekar dkk., (2015) mengemukakan kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri 2 Pemaron secara keseluruhan masih tergolong kategori sedang dan perlu ditingkatkan. Bahkan dalam penelitian Mukhlis & Herianingtyas (2021) berdasarkan hasil observasi siswa memperoleh kategori kurang kreatif pada pembelajaran IPS yang diukur melalui empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir original dan kemampuan berpikir terperinci.

Kenyataan yang terjadi di lapangan tersebut disebabkan oleh banyak faktor yang diantaranya seperti temuan dalam penelitian Amrullah (2017) yaitu pembelajaran masih menggunakan satu model pembelajaran untuk beberapa materi. Guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan informasi mengenai materi yang diajarkan, meminta anak-anak mengerjakan soal yang terdapat dalam buku, membahas soal yang telah dikerjakan, kemudian menyimpulkan secara bersama-sama. Menurut Amrullah (2017) cara mengajar tersebut tidak efektif untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang tepat. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara memperbaiki kualitas dalam mengelola proses belajar mengajar di kelas. Susanto (dalam Amrullah, 2017) menyatakan bahwa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif perlu diberikan sebuah rangsangan berupa masalah. Merujuk pada pendapat tersebut, salah satu model yang dianggap tepat adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan konsep pembelajaran yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang relevan dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata (Sofyan dkk., 2017).

Masalah yang diangkat dalam model PBL merupakan masalah yang dapat menimbulkan banyak hipotesis sehingga siswa terlatih untuk menyelesaikan masalah dan memerlukan kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah tersebut (Bilgin, 2009). Dalam penelitian ini, masalah yang dirumuskan dalam pembelajarannya yaitu muatan IPS pada materi ragam bentang alam dan

keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Melalui muatan tersebut, diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dirangsang ketika memikirkan solusi dari sebuah masalah yang disajikan pada tahap awal model PBL. Sofyan dkk., (2017) mengemukakan bahwa penggunaan model PBL tidak hanya mengharapkan siswa mendengarkan mencatat, kemudian menghafal materi, akan tetapi melalui model PBL siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

Berdasarkan temuan para ahli dan kondisi di lapangan maka pada penelitian ini akan mengkaji tentang penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
3. Bagaimana kendala guru dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini akan memperkaya proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya mengenai model *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa serta dapat menambah referensi bahan kajian penelitian dalam aspek kemampuan berpikir kreatif.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi peserta didik agar dapat terus mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dan bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan suatu masalah.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan pengetahuan bagi guru dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas mengajarnya agar dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa salah satunya dengan model *problem based learning* (PBL).

## E. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah penafsiran terhadap penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu: (1) Orientasi; (2) Mengorganisasi; (3) Membimbing; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi.

2. Kemampuan berpikir kreatif adalah aktifitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasa dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah. Indikator dalam kemampuan berpikir kreatif memuat empat indikator yaitu: (1) kelancaran (*fluency*), (2) kelenturan (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).
3. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang menerapkan teori, konsep, dan prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala dan masalah sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat.