BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikirannya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Marliani, N. (dalam Nelpita Ulandari, et al., 2019) menyatakan bahwa, kemampuan berpikir kreatif adalah suatu daya untuk memanifestasikan ataupun menumbuhkan hal-hal yang baru, dengan kata lain sesuatu yang tidak sama yang bersifat unik melalui gagasan-gagasan yang dimanifestasikan dari mayoritas orang. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Erdogan et al., (2014) mengemukakan bahwa “*Creative thinking is a thinking style which enables the individuals to produce new and authentic products, find new solutions, and reach a synthesis*” pendapat tersebut menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang memungkinkan individu menghasilkan produk dan otentik, menemukan solusi baru dan mencapai sintesis. Menurut Yuli et al., (2015) berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan - kemungkinan baru, membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Al-Tabany (2014) masalah yang sering terjadi pada pendidikan formal adalah masih rendahnya daya serap siswa dalam berpikir kreatif. Meskipun kreatifitas siswa dapat tumbuh dan

berkembang melalui latihan, namun pada kenyataannya pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengarahkan siswa untuk menghafal, sedangkan guru masih jarang mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif. Sedangkan menurut Kuswantoro et al., (2023) proses pembelajaran yang dilakukan saat ini masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang berkembang secara mandiri melalui berpikir kreatif dalam penemuan dan proses berpikir. Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan untuk memunculkan suatu ide atau gagasan untuk penyelesaian masalah. PBL merupakan model yang digunakan untuk melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi.

Pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan, pembelajaran kewarganegaraan di SD masih belum sesuai petunjuk Permendiknas. Salah satu mata pelajaran terpenting dalam kewarganegaraan sebenarnya adalah mata Mata pelajaran yang kurang diminati siswa dan yang pada umumnya dipandang sebelah mata. Untuk mempelajari masih berpusat pada guru dan komunikasi guru-siswa masih satu arah yaitu dikendalikan oleh guru agar siswa ikut serta dalam proses pembelajaran rendah. Siswa menjadi pasif dan merasa bosan dan tidak mampu antusias dimana membuat pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna dan kurang dibenarkan. Seperti halnya dalam observasi terhadap pembelajaran di SD Maleber Selatan 314, sudah banyak dipekenalkan model pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk dapat berpikir kreatif.

Tetapi masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga memicu lemahnya pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Penggunaan Model (PBL) *Problem Based Learning* dapat membantu guru dalam menuangkan kreativitasnya siswa di depan kelas sebagai

fasilitator, karena dalam pengembangannya ini didasarkan atas prinsip rangsangan kemandirian atas sebuah masalah yang diberikan oleh guru.

Ada banyak sekali model pembelajaran yang bisa di gunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa, salah satu nya yaitu Model Pembelajaran (PACE) Merupakan model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan memiliki tahap/fase Proyek, Aktivitas, Pembelajaran kooperatif, dan Latihan. Dapat menumbuhkan tindak berpikir kreatif pada siswa. Pada penelitian yang di lakukan oleh Wardhani (2020) penerapan model pembelajaran (PACE) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa tingkat tinggi terbukti efektif. Penelitian sebelumnya mungkin telah membuktikan efektivitas Model PACE dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada tingkat pendidikan tertentu, misalnya, di tingkat sekolah menengah atau perguruan tinggi. Namun, ada celah dalam penelitian yang belum mengeksplorasi bagaimana model ini dapat diterapkan dengan sukses pada kelompok usia yang lebih muda, seperti anak-anak usia sekolah dasar atau prasekolah.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Cintia et al., (2018) menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, namun dalam beberapa hal penggunaan model *discovery learning* sangat sulit di aplikasikan karena menurut teori yang di sebutkan oleh Lefudin (2014) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* kurang maksimal di gunakan karena kondisi serta sistem yang belum mendukung penemuan sendiri, sementara secara realistis didominasi hanya menerima dari guru. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan pembelajaran konvensional yang berpaku terhadap guru dan menjadikan siswa pasif di dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran (PKn) dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan Berpikir Kreatif siswa dalam pembelajaran, serta akan menjadi sebuah jawaban dari permasalahan tersebut. Melihat dari penelitian sebelumnya tentang penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif hasilnya sangat baik.

Penelitian yang di lakukan oleh Lestari & Herdyanto (2021) menyatakan bahwa, PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keaktifan siswa pada pembelajaran. Penelitian yang di lakukan oleh Nurhayati et al., (2021) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Apni Manurung (2019) pembelajaran berbasis masalah (PBM) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Maka dari permasalahan yang telah diuraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat peningkatan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
3. Bagaimana kendala guru dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menelaah:

1. Peningkatan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran PPKn
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif
3. Kendala guru dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru/Pendidik: Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan keterampilan mengelola pembelajaran yang berbasis pada permasalahan aktual. Guru akan terlatih dalam mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah, mendorong mereka untuk berpikir kritis, dan merangsang kreativitas dalam menemukan solusi atas permasalahan yang ada.
2. Bagi Peserta didik/Siswa: Siswa akan belajar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah nyata yang relevan dengan dunia nyata. Model ini akan meningkatkan motivasi belajar karena siswa akan merasakan relevansi langsung antara apa yang mereka pelajari dengan situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka akan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting untuk masa depan mereka.

3. Bagi Sekolah: Penelitian PBL dapat menjadi landasan untuk mengukur efektivitas kurikulum berbasis masalah di sekolah. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan fokus pada pemecahan masalah dan aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata.
4. Bagi Peneliti: Menjadi kontribusi bagi pengembangan metode PBL yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Selain itu, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana PBL dapat diimplementasikan dengan baik dalam lingkungan pembelajaran, serta memberikan informasi bagi para mahasiswa dan calon guru tentang keefektifan metode pembelajaran ini.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model yang dilakukan atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata untuk memberikan tantangan kepada peserta didik dimana peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah nyata atau kasus yang kompleks untuk membangun pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis. (PBL) akan diukur melalui indikator-indikator seperti partisipasi aktif siswa dalam pengidentifikasian, analisis, dan pemecahan masalah, kemampuan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi yang relevan, serta peningkatan dalam pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Dalam model pembelajaran (PBL) ini ada langkah langkah yang harus di ambil seperti: 1) orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan

menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Berpikir Kreatif merupakan sebuah proses pemikiran yang mengembangkan sebuah ide tidak biasa dan menghasilkan pemikiran baru untuk bisa memiliki ruang lingkup yang luas, serta dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang di dapat dengan pemikiran yang baik. Dalam Berpikir Kreatif ini ada beberapa indikator yang harus diperhatikan yaitu *Fluency*, *Flexibility*, *Originality* dan *Elaboration*.
3. Kelas V dalam penelitian ini merupakan kelas V Sekolah Dasar. Dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan materi penerapan nilai – nilai pancasila