

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide atau hal-hal yang baru, berbeda, atau inovatif. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreatifitas diartikan sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk diterapkan sejak SD karena dapat melatih dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menciptakan gagasan baru. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kreatif sejak dini dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

Berbicara mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif di Indonesia bangsa ini berada pada peringkat 91 dari 136 negara yang disurvei dalam Global Index innovation 2021. Peringkat tersebut jauh dibawah negara Malaysia dan Singapura.

Membahas soal kreativitas, pemerintah telah menuangkan pada kurikulum 2013 yang diterapkan disemua jenjang pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik. National Education Association (n.d.) telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “The 4Cs.” “The 4Cs” meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kemampuan tersebut merupakan salah satu

keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat memiliki pemahaman atau ide untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah sehingga mampu bersaing dengan individu lainnya. Namun, masih tampak terlihat ada dan bahkan banyak peserta didik yang belum memiliki kemampuan tersebut.

Penelitian Damaiyanti, *et al.*, (2023) mengemukakan analisis hasil observasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa belum mencapai ketuntasan berpikir kreatif dikarenakan sampai saat ini sistem belajar masih menggunakan sistem *teacher center* atau pembelajaran berpusat pada guru. Siswa cenderung ragu dan takut untuk mengemukakan pendapat. Siswa berpikir bahwa apa yang dikatakan guru benar. Guru juga menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat. Guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran ceramah dan tidak memberi celah untuk siswa berpendapat sehingga siswa menjadi tidak percaya diri dan pasif.

Berdasarkan hasil observasi di sebuah Sekolah Dasar yang ada di Cimahi, diperoleh hasil kompetensi kemampuan berfikir kreatif siswa di sekolah tersebut masih tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru jarang memberikan soal HOTS untuk melatih berpikir kreatif siswa, guru lebih sering memberikan siswa soal berupa hafalan sesuai dengan materi yang dipelajari dan terpaku pada buku teks.

Terkait dengan permasalahan diatas, perlu dilakukan perbaikan dalam hal metode pembelajaran. Adapun model yang mampu menstimulus keterampilan komunikasi siswa salah satunya dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Model tersebut adalah model yang cocok diterapkan untuk memenuhi

tujuan pendidikan abad ke-21 karena melibatkan 4Cs (berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi).

Masalah dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan permasalahan dunia nyata (Ardianti,*et.al.*,2021). Permasalahan bersifat open-ended sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berfikir kreatif untuk memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan baru. Dengan penggunaan model pembelajaran ini juga dapat memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, memiliki rasa ketertarikan untuk menyelesaikan masalah dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Penelitian sebelumnya mengenai Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif oleh Handayani dan Koeswanti (2021) diperoleh penjelasan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai terendah 2,65%, tertinggi 19,90%, serta rata-rata peningkatan 11,28%. Hal serupa disimpulkan dalam penelitian penerapan model pembelajara *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa oleh Cintia,*et.al.*, (2021) dimana hasil yang diperoleh adanya peningkatan presentase kemampuan berpikir kreatif dari yang 33,3% menjadi 81,2%. Adapun penelitian lain yang membahas hal serupa dilakukan juga oleh Shinta,*et.al.*, (2019) dalam penelitian Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dimana hasil diperoleh adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum dan sesudah model Model *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan.

Oleh karena itu pada penelitian ini akan dikaji penerapan model Problem Based Learning (PBL) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang berbeda dengan penelitian sebelumnya khususnya perbedaan pada subject penelitian, mata pelajaran, dan penggunaan model pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, serta temuan para ahli dan kondisi di lapangan maka pada penelitian terkait penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat menarik untuk dibahas sebagai bentuk 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 kemampuan berpikir kreatif ketika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi oleh dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Kendala apa yang dihadapi oleh Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan memperkaya proses pembelajaran di SD khususnya mengenai model *Problem Based Learning* (PBL). Diharapkan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) ini menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis sebagai berikut :

Bagi guru : Sebagai referensi untuk melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) agar tidak monoton hanya menggunakan model umum saja.

Bagi siswa : Dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, berdiskusi kelompok untuk memecahkan masalah pada pembelajaran kurikulum 2013 dan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan permasalahan dan kehidupan di abad ke21

Bagi peneliti : Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut untuk kepentingan kependidikan, dapat memperluas wawasan, memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan untuk menjadi guru profesional saat pembelajaran di sekolah dasar.

E. Definisi Operasional

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

1. *Problem based learning* (PBL) merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif dalam pemecahan permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik agar peserta didik berpikir kritis, memperoleh pengetahuan baru, dan dapat memecahkan sebuah masalah yang ada.. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya adalah: (1) mengorientasi peserta didik, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu/kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki untuk membuat sesuatu yang baru dan inovatif. Dengan berpikir kreatif dapat membantu mencari solusi yang inovatif dalam memecahkan suatu masalah.

Indikator berpikir kreatif yaitu : (1) Berpikir Lancar (Fluency), (2) Berpikir Luwes (Flexibility), Berpikir Elaboratif (Elaboration), dan Berpikir Orisinal (Orisinality).

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang menerapkan teori, konsep, dan prinsip ilmu social untuk mempelajari pengalaman, peristiwa, gejala dan masalah social yang terjadi di masyarakat secara nyata.