

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Perubahan di dunia akan serba maju memerlukan ruang lingkup pendidikan yang mampu menerapkan dan menyesuaikan suatu hal agar generasi yang kreatif dapat memajukan dunia dan negaranya. Negara yang kreatif akan maju dengan lebih mudah dan cepat daripada negara lain. Dunia pendidikan, terutama pembelajaran, harus memiliki kemampuan inti dalam keterampilan siswa dalam melakukan pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini harus memiliki dua kompetensi inti pada keterampilan, yaitu adanya keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan berfikir kreatif. Pendidikan yang tidak bisa jauh dari kompetensi abad 21 yang harus dimiliki pendidik. Keterampilan abad-21 yang lebih banyak didengar keterampilan 4C, yang dimana ada kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi (Saputra dalam Adilah & Haryanti, 2023).

Permasalahan pada siswa dalam keterampilan 4C khususnya berfikir kreatif menjadi salah satu faktor menghambatnya kemajuan negara dalam dunia pendidikan. Rendahnya keterampilan berfikir kreatif siswa pada saat belajar menyebabkan kondisi menjadi tidak efektif dan monoton, yang berdampak kurang memahami dalam materi yang disampaikan. Siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif pasti dapat memunculkan pemikiran yang inovatif dengan daya tangkap yang besar untuk hasil yang optimal (Djupanda dalam Adilah & Haryanti, 2023). Siswa yang kreatif akan memiliki cara

berpikir dan kekuatan tangkapan yang sangat baik dengan siswa yang tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif. Karena berfikir kreatif adalah komponen penting dari keberhasilan proses belajar, bahkan dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil pembelajaran siswa. Maka, keterampilan tersebut harus ditingkatkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan artikel yang peneliti temukan mengenai berfikir kreatif dari studi *trends in international mathematic and science study* (TIMSS) 2011, Indonesia berada di posisi 3 terbawah dari 32 partisipasi negaranya. Selaras dengan hasil survei program penilaian siswa internasional (PISA) 2012 juga serupa, siswa Indonesia berada di posisi 64 terbawah dari 65 negara yang berpartisipasi. Fakta di lapangan dalam pembelajaran masih kurang dan terbelang rendah dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Permasalahan cenderung didominasi guru untuk berbicara dan waktu pengajaran hanya untuk mentrasfer informasi, siswa tidak menerima sepenuhnya aktivitas dalam pembelajaran itu sendiri (Wahyuni & Witarsa, 2023).

Hasil peneliti untuk mengatasi permasalahan diatas, maka model yang akan digunakan peneliti dalam permasalahan kemampuan berfikir kreatif, peneliti menyimpulkan, akan menggunakan strategi yang membuat keterlibatan siswa kehidupan nyata. Strategi yang dimaksud yaitu penggunaan belajar kooperatif yang peran utamanya siswa dalam proses pembelajarannya. Model *problem based learning* membantu pembelajar yang aktif secara mandiri maupun kelompok (Erika dalam Adiilah & Haryanti, 2023). Model *problem*

*based learning* juga mampu memecahkan permasalahan secara berfikir kreatif maupun berfikir kritis dengan menemukan ide atau gagasan baru dari setiap jawaban permasalahan yang ditemukan.

Hasil wawancara, dalam permasalahan rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar, anak kurang aktif dan merasa jenuh dalam proses pembelajaran monoton terpacu hanya untuk materi agar tersampaikan. Siswa tidak banyak terlibat didalam proses pembelajaran, hal tersebut berdampak pada kemampuan kognitif maupun psikomotoriknya khususnya dalam pembelajaran IPA yang dapat melibatkan materi dengan permasalahan kejadian siswa dikehidupannya. Keterlibatan tersebut akan membuat siswa jauh lebih paham akan materi yang disampaikan dan pembelajaran akan jauh lebih menantang dan menyenangkan, sehingga siswa akan mampu mengembangkan ide maupun pendapatnya tentang pengalaman yang dirasakan dalam kehidupan sehari-harinya. Hasil data wawancara yang diperoleh, dimana akan dibuat dan memilih satu model dengan tujuan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berfikir kreatif yang dimana tujuan dari IPA itu sendiri untuk menanamkan konsep-konsep dasar guna dimana akan dapat memecahkan suatu permasalahan nantinya. Dalam pemilihan model ini dapat memberikan strategi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa dan lebih inovatif pada pembelajaran. Keterbuhungan model yang dipilih dengan rendahnya berfikir kreatif siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA yaitu dimana model ini memfokuskan permasalahan di lingkungan sekitarnya. Karena pada dasarnya tujuan dari kemampuan berfikir kreatif itu sendiri adalah menemukan ide atau

membuat sesuatu yang baru dari sebuah permasalahan yang terjadi. Adapun keterkaitan dalam mata pelajaran IPA itu sendiri yang dimana menghubungkan proses pembelajaran dengan alam ataupun lingkungan sehari-hari pada siswa.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan temuan dan permasalahan dalam beberapa artikel dan wawancara, maka peneliti akan mengkaji permasalahan tersebut dengan memilih model *problem based learning* untuk meningkatkan atau mengembangkan berfikir kreatif. Adapun hasil yang akan diperoleh penelitian, mengaharapkan sekolah dan pendidik dapat membantu mengembangkan potensi siswa khususnya dalam memberi peluang untuk siswa agar tidak ragu dan takut dalam mengemukakan pendapatnya. Oleh karena itu, dalam mengeluarkan keterampilan 4C pada pembelajaran IPA khususnya pada siswa pada keterampilan berfikir kreatif, maka guru sebagai pendidik harus peka dalam responsif terhadap kebutuhan siswa. peran guru harus dapat menghidupkan suasana belajar yang bergairah, menginspirasi serta memberi pengalaman baru pada siswa. Pada model ini memfokuskan bahwa prosesnya tidak terpacu pada guru, tetapi keterlibatan siswa lebih banyak. Nilai positif dari model *problem based learning* ini membuahakan hasil pemahaman dan pengetahuan serta dapat belajar dengan aktif untuk mendapatkan pengetahuannya dengan cara gurupun menjadi lebih dekat siswa. Selain itu, berbagai penyelesaian masalah yang dihadapinya dapat mencari solusi dengan cara menemukan ide baru.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif pada materi sumber energi pada kelas IV SD?” Rumusan masalah tersebut diuraikan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat peningkatan berfikir kreatif pada materi sumber energi pada siswa kelas IV SD melalui penerapan model *problem based learning*?
2. Bagaimana respon siswa kelas IV terhadap penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif pada materi sumber energi?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif materi sumber energi pada siswa kelas IV SD?

## **C. Tujuan masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif pada materi sumber energi pada kelas IV SD? Adapun tujuan khusus penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui peningkatan berfikir kreatif pada materi sumber energi pada siswa kelas IV SD melalui penggunaan model *problem based learning*?

2. Mengetahui Respon siswa kelas IV terhadap penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif pada materi sumber energi?
3. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif materi sumber energi pada siswa kelas IV SD?

#### **D. Manfaat Peneliti**

Manfaat dilaksanakannya penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut penjelasan manfaat sebagai berikut.

##### **1. Manfaat teori**

Diharapkan hasil yang didapatkan akan memperkaya proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya mengenai *model problem based learning* dapat mengeluarkan kecakapan memecahkan suatu permasalahan, peningkatan dalam pemahaman serta pengetahuan yang dapat melibatkan aktif peserta didik (Koeswati dalam Handayani & Koeswanti, 2021). Selain itu, model *problem based learning* juga menjadi gaya belajar yang membuat aktif siswa serta bentuk dari teori konstruktivis sosial (Grant dalam Zainal & Fitriani, 2022). Bentuk model pemecahkan masalah secara individual maupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan (Duch dalam Hartati & Billa, 2023). Adanya kejelasan, penggunaan model *problem based learning* merupakan peralihan dari paradigma pengajaran dengan sebuah permasalahan nyata yang di kehidupan nyata.

## **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi siswa, dapat menjadi kesempatan siswa dengan suasana belajar baru dan menantang dengan model yang bervariasi dan inovatif.
- b. Bagi guru, memberikan penyampaian materi secara alternatif menggunakan model *problem based learning*.
- c. Bagi sekolah, menjadi wadah informasi terkait model *problem based learning*.

## **E. Definisi operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model *problem based learning* pembelajaran berbasis masalah. Dalam penerapannya, metode problem based learning terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dengan memperkenalkan siswa pada masalah. Kemudian, metode pembelajaran diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* terdiri dari : a) orientasi pada siswa b) mengorganisasi siswa untuk belajar c) membimbing penyelidikan individual dan kelompok d) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Berfikir kreatif tidak berkembang seiring dengan perkembangan fisik, ini adalah kemampuan untuk mencari, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif serta berpikir secara logis untuk membuat penilaian dan keputusan yang tepat (A. Firdaus dalam Manurung, Fahrurrozi,

Utomo, & Gumelar, 2023). Adapun empat indikator berpikir kreatif, yakni a) *originality* b) *fluency* c) *flexibility* d) *elaboration* (Torrance dalam Sofyan, Dalilan, & Deddy, 2022).