

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Seiring berkembangnya zaman, kehidupan manusia pun banyak mengalami perubahan. Standar Proses Pendidikan di Sekolah Dasar dan Menengah (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar di sekolah bersifat aktif, memotivasi, memungkinkan siswa belajar dengan nyaman, dan memberikan wadah yang mendukung, berkreasi, dan berbasis kreativitas pada kemampuan minat, bakat dan perkembangan psikofisik peserta didik. Salah satu tujuan pendidikan nasional Menteri Pendidikan dan Kebudayaan adalah menumbuhkan kreativitas pada peserta didik (Cahyaningsih dan Ghufro, 2016:41-45). Hal ini juga sejalan dengan kurikulum 2013 dan syarat pembelajaran abad 21, salah satunya adalah keterampilan berkreasi dan memperbarui (Subekti, 2014:26-19). Tujuan tersebut dapat dicapai dengan membekali siswa dengan pengetahuan dan menumbuhkan pemikiran kreatif siswa. Berpikir kreatif siswa dapat tercipta dengan dilatih dan dibiasakan mengeksplorasi, menemukan dan memecahkan masalah sejak dini.

Permasalahan yang sering terjadi dalam pendidikan formal adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyerap pemikiran kreatif (Al-Tabany, 2014). Meskipun kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang melalui latihan, namun nyatanya selama proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan ceramah untuk

membimbing siswa untuk berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Sementara itu, proses pembelajaran saat ini masih didominasi oleh guru, dan siswa belum mampu berkembang secara mandiri melalui berpikir kreatif dalam proses penemuan dan berpikir (Utomo, T. dkk, 2014:9). Hal ini sejalan dengan penelitian (Ariyani & Prasetyo, 2021) bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah terutama pada siswa kelas V SD. Hal ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran yang ada bersifat monoton dari masa ke masa dan kegiatan pembelajaran tersebut hanya fokus ke guru.

Para ahli menyebutkan pentingnya kemampuan berpikir kreatif khususnya dalam pembelajaran IPA, mengingat bahwa pendidikan yang baik adalah upaya yang berhasil memungkinkan seluruh siswa mencapai tujuan yang dimaksud yaitu mampu memahami materi pembelajaran yang dipelajarinya di dalam kelas (Nasution dalam Sylvana, 2019). Dengan kata lain, pendidik harus mampu merancang proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya mencapai tujuan inti pembelajaran tetapi juga memahami dan menyerap materi pembelajaran secara utuh. Sehubungan dengan hal tersebut, permasalahan yang dihadapi siswa sekolah dasar saat ini adalah kurangnya berpikir tinggi, termasuk berpikir kreatif dalam menemukan permasalahan pembelajaran berupa materi atau peristiwa yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran saintifik, guru masih menerapkan model pembelajaran eksplanatif dengan metode ceramah. Siswa juga kurang termotivasi untuk mengulang pembelajaran IPA, sulit berkonsentrasi di kelas, rasa kantuknya menular ke siswa lain, dan merasa bosan dalam belajar. Sesuai dengan temuan,

penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Penyebab rendahnya kemampuan tersebut adalah kurangnya motivasi yang kuat atau keinginan yang kuat dalam memecahkan masalah serta kurangnya perhatian siswa pada saat menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (Abdurrozak Rizal, 2016). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Novi dkk, (2021) mengenai “Model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA siswa kelas IV SD”. Implikasi penerapan model pembelajaran *problem based learning* yaitu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V Sekolah Dasar mulai dari peningkatan terendah 0,61 sampai yang tertinggi sebesar 18,15% (Maulida, 2020). Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian kegiatan belajar mengajar yang menitik beratkan pada pemecahan masalah yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Erwin, 2018:149). Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah yang kurang terstruktur dalam dunia nyata dalam proses belajarnya (Saputri, 2020)

Model pembelajaran berbasis masalah sangat erat kaitannya dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari, sehingga siswa dapat merasakan langsung permasalahan yang dipelajarinya, dan pengetahuan yang diperolehnya tidak hanya bergantung pada guru saja. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu

inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir pemecahan masalah melalui berpikir terbuka dan penggunaan model kolaboratif dalam proses pelaksanaannya. Model pembelajaran *problem based learning* ialah strategi pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk memahami bagaimana belajar dan bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan tantangan di dunia nyata (Musyadad dkk, 2019).

Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam memecahkan masalah yang terjadi disekitarnya. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini akan mengeksplorasi penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada tingkat berpikir kreatif siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V Sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran siswa kelas V SD?
2. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran siswa SD kelas V dilihat dari Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa?

3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan siswa kelas V SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*?

### **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Proses penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran siswa kelas V SD.
2. Efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran siswa SD Kelas V dilihat dari peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif siswa.
3. Kendala dihadapi oleh Guru dan Siswa Kelas V SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### **D. Manfaat Penelitian**

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

Penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang pemahaman konsep model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

- b. Bagi guru diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif dan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk meningkatkan hasil belajar disekolah secara aktif.

#### **E. Definisi Operasional**

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

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah. Langkah-langkah yang harus di perhatikan, yaitu : 1) Penyajian Masalah, 2) Pengorganisasian Kelompok, 3) Pencarian Informasi, 4) Diskusi Kelompok, 5) Penyusunan Solusi, 6) Presentasi Solusi, 7) Refleksi.
2. Berpikir kreatif merupakan suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.