

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum 2013 proses belajar berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, serta perancang pembelajaran agar siswa aktif mencari pengetahuan baru (Nada et al., 2018). Guru sebagai seorang pendidik tidak sekedar membuat siswa menjadi tahu atau berkompeten, tetapi juga harus membuat siswa menjadi pribadi lebih kreatif. Kenyataannya, tidak semua individu muncul sebagai pribadi kreatif, ada pula yang muncul sebagai pribadi kurang kreatif. Hal tersebut dapat disebabkan karena rangsangan dari lingkungan, atau proses pembelajaran yang kurang menantang. Bentuk kreatif salah satunya dapat dilihat dari berpikir kreatif. Sejalan dengan itu (Ananda, 2019) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pemikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Menurut Gais (Faturohman & Afriansyah, 2020) menyatakan bahwa HOT menjadi salah satu tujuan dari kurikulum 2013 yang harus dicapai oleh siswa. Sedangkan menurut (Anita, 2018) kemampuan berpikir kreatif penting bagi siswa sebagai bekal untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dalam kehidupan nyata. Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada sesuatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ketika seseorang merumuskan suatu masalah,

memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berpikir (Kurniawati, 2018). Sejalan dengan itu menurut Siregar (2020) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia namun juga melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dan menentukan alternatif-alternatif dengan berbagai ide yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahannya.

Menurut Mihardi (Sulastri et al., 2022) Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan penting yang memberikan banyak manfaat bagi siswa. Siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif akan dapat menemukan ide-ide baru sehingga mampu menyelesaikan masalah. Dengan kata lain, siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif akan memiliki pola pikir dan daya tangkap yang tinggi jika dibandingkan siswa yang tidak mempunyai keterampilan berpikir kreatif. Perbedaan nyata antara siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif dengan siswa yang tidak mempunyai keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari kualitas jawaban yang diberikan. Siswa yang berpikir kreatif akan memberikan jawaban yang lebih jelas.

Menurut Noer (Hagi & Mawardi, 2021), peningkatan kompetensi keterampilan berpikir kreatif siswa berarti bahwa meningkatkan perolehan nilai kompetensi siswa dalam menafsirkan permasalahan, kelancaran, keluwesan, dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dapat dikatakan mencerna permasalahan jika siswa memperlihatkan apa yang dipahami dan apa yang dipertanyakan, siswa mempunyai kelancaran saat menyelesaikan permasalahan dan mempunyai solusi atau jawaban yang beragam dan benar secara nalar. Siswa mempunyai keluwesan dalam memecahkan permasalahan dengan beberapa cara yang berbeda dengan benar. Siswa mempunyai inovasi dalam memecahkan permasalahan jika bisa membuat jawaban yang berbeda dari jawaban yang sebelumnya (Nawati et al., 2023). Sedangkan menurut Cintia (2018) menyatakan bahwa

berpikir kreatif menuntut seorang anak untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, mempunyai variasi jawaban, memiliki kemampuan menguasai suatu konsep permasalahan, menyampaikan ide atau gagasan suatu topik permasalahan.

Berbagai mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa disekolah hanya dihafalkan dan berada pada level kognitif tingkat pertama yaitu pemahaman informasi dari sumber yang diberikan oleh guru, meliputi bahan ajar dan media (Ati et al., 2021). Hal tersebut kurang sejalan dengan Standar Nasional Pendidikan (PP No. 19 tahun 2005 Bab IV tentang Standar Proses pasal 19) yang menyebutkan bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik itu sendiri dengan mengajarkan bagaimana cara belajar (*learning how to learn*).

Akan tetapi pada kenyataannya, keterampilan berpikir kreatif siswa di Indonesia saat ini cenderung masih rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil studi *Trends in International Mathematic and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi 3 terbawah dari keseluruhan 32 negara yang berpartisipasi. Hasil serupa juga terlihat dari hasil studi *Programme for International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2012 hasil survey PISA tahun 2012 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia berada pada posisi 64 dari 65 negara yang berpartisipasi. Selain itu, kenyataan dilapangan pada proses pembelajaran di beberapa Sekolah Dasar menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa belum dikembangkan ('Adiilah & Haryanti, 2023). Pentingnya kompetensi berpikir siswa ini mendorong para guru dan praktisi pendidikan, sehingga memunculkan upaya dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan berpikir yaitu melalui

penerapan pembelajaran yang benar dan tepat untuk meningkatkan kompetensi berpikir siswa. Menurut Handayani & Koeswanti (2021) salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan keberhasilan pembelajaran dalam melatih siswa untuk mandiri dan mampu berpikir kreatif yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai materi pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, maka perlu penerapan suatu pendekatan pembelajaran yang bisa mengatasi masalah tersebut. Pendekatan pembelajaran yang di maksud yaitu pendekatan yang membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki serta mampu membuat siswa kreatif dalam menyelesaikan soal yang di hadapi. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa salah satunya yaitu model *Problem Based Learning* (Utami et al., 2020). Model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk diselesaikan, karena model *Problem Based Learning* menghadapkan siswa pada suatu permasalahan nyata yang terdapat di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan melalui kemampuan berpikir kreatif (Sasmita & Harjono, 2021). Menurut Purnamaningrum (Handayani & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan membantu siswa dalam menggunakan kemampuan kognitif orisinal dan proses memecahkan masalah yang memungkinkan menggunakan intelegensinya dengan cara yang unik dan diarahkan menuju pada sebuah solusi dari masalah yang ditemukan.

Tujuan pembelajaran *problem based learning* menurut Hmelo-Silver (Abdullah In Hi dan & Joko, 2018) adalah untuk membangun pengetahuan yang luas dan fleksibel, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang efektif, mengembangkan pembelajaran mandiri, mendorong siswa untuk bekerja secara efektif dalam kelompok, dan juga meningkatkan motivasi

siswa. Model pembelajaran *problem based learning* mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan memecahkan masalah secara mandiri sebagaimana yang dikemukakan Rusman (Apriani, 2018) pembelajaran *problem based learning* merupakan inovasi pembelajaran karena pembelajaran *problem based learning* sangat mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa melalui proses kerja kelompok atau kelompok yang sistematis sehingga siswa dapat terus memperkuat, menyempurnakan, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat ideal apabila diterapkan di Sekolah Dasar (Saputri, 2020). Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahap, yaitu: a) mengorientasikan siswa pada masalah; b) mengorganisir siswa untuk belajar; c) membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok; d) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya; e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Nuraini & Kristin, 2018). Menurut Nur (Anggreini & Harjono, 2020) menyatakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* mencakup mengarahkan siswa pada permasalahan yang ada, mengatur siswa untuk proses belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan, dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Semua sintaks dan langkah-langkah ini berperan penting dalam implementasi efektif *Problem Based Learning* dengan penekanan pada pemecahan masalah, kolaborasi, dan evaluasi hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai banyak keunggulan tetapi juga memiliki kelemahan, adapun keunggulan dari model *Problem based Learning* ini adalah dengan PBL akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Peserta didik belajar memecahkan suatu masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan (Novelni & Sukma, 2021). Menurut Sanjaya dalam Wulandari (2017), kelemahan

model *Problem Based Learning* antara lain: 1) siswa tidak mempunyai minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa ragu untuk mencoba, 2) keberhasilan model pembelajaran PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, 3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari (Nuraini & Kristin, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas V di SDN Gentramukti". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di tingkat SD. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pendidikan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi berbagai situasi kehidupan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti?
2. Apakah terdapat peningkatan dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti?

3. Bagaimana respon siswa dan guru dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti?
4. Bagaimana kesulitan siswa dan guru dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Proses pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti.
2. Peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti.
3. Respon guru dan siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti.
4. Kesulitan guru dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V di SDN Gentramukti.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

1. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga meningkatkan kualitas proses pembelajaran

- b. Sebagai masukan pertimbangan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning*
- c. Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menyenangkan namun tetap efektif dalam pembelajaran

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- b. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
- c. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam berpikir kreatif melalui metode *Problem Based Learning* karena materi dikaitkan dengan masalah sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Sebagai usaha meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika dan memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik kelak dengan menerapkan metode *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif sangatlah diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi yang begitu cepat dan persaingan global yang sangat pesat dengan tuntutan pembelajaran menggunakan metode berbasis teknologi. Kemampuan berpikir kreatif juga diperlukan siswa agar dapat mengungkapkan ide-ide dalam penyelesaian masalah. Maka sebuah konsep atau rumus jika diberikan secara langsung akan menjadi hapalan tetapi apabila

sebuah pembelajaran yang bertujuan untuk menemukan konsep maka disanalah siswa harus berpikir kritis dan berpikir kreatif. Indikator berpikir kreatif meliputi lima indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban

2. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa belajar dengan usaha menyelesaikan masalah yang diambil pada kehidupan dengan terarah untuk membangun wawasan siswa. Pembelajaran ini mendorong terbentuknya kompetensi berpikir tingkat tinggi siswa dan mengembangkan kompetensi berpikir siswa. Sintak dalam tahapan *Problem Based Learning* ada 5 tahap yang harus dilaksanakan dalam *Problem Based Learning*, yaitu: a) orientasi siswa pada masalah; b) mengorganisasi siswa dalam belajar; c) bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok; d) mengembangkan dan penyajian hasil karya; e) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.