

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang cerdas merupakan modal utama dalam membangun suatu negara Kesatuan Republik Indonesia ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, tahap pertama untuk membangun negara adalah dengan memberikan pendidikan yang berkualitas sehingga bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lainnya.

Pendidikan yang baik yakni ketika pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber pelajaran pada suatu lingkungan belajar.

Proses pendidikan tentunya terikat erat dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan upaya untuk menciptakan kondisi dan pelayanan kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa lainnya. Salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang kegiatan belajar mengajar yaitu terdapat dalam surat Al-Kahf ayat 66 yang artinya : “ *bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu* “ (QS. Al-Kahf:66). Maksud dari ayat tersebut yaitu dengan adanya aspek pendidikan, seorang pendidik hendaknya menuntun anak didiknya menjadi pribadi yang berkembang, yakni pendidik sebagai fasilitator serta pendamping saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Pentingnya pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan salah satunya dengan cara mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Salah satu

contoh dari strategi pembelajaran yang menarik yaitu dengan penerapan Penerapan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik hal tersebut memungkinkan siswa untuk memperoleh nilai-nilai penting saat kegiatan belajar mengajar.

Proses kegiatan belajar mengajar secara saintifik mencakup beberapa aktivitas, diantaranya yaitu mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan atau observasi, melakukan penalaran, melakukan eksperimentasi atau mencoba, dan mengembangkan jaringan. Pendidikan saat ini seharusnya dapat membentuk kepribadian siswa yang memiliki karakter atau individu yang memiliki kreatif. Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun dalam bidang yang berbeda-beda. Yang terpenting bagi dunia pendidikan yakni bahwa bakat tersebut dapat dikembangkan dan ditingkatkan.

Kreatifitas dan kecerdasan memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Sebuah karya kreatif membutuhkan lebih dari sekadar kecerdasan, bagi seseorang yang kreatif bahwa orang tersebut akan memperkaya penyelesaian masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban dengan berbagai cara serta sudut pandang bersifat unik dan berbeda dengan yang lain atau dengan kata lain tidak umum. Sehubungan dengan pengembangan kreatifitas siswa, perlu meninjau beberapa aspek dari kreatifitas yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk.

Yang *pertama* yaitu pribadi, kreatifitas adalah ungkapan atau ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yaitu yang mencerminkan originalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik tersebut dapat menimbulkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya tidak mengharapkan semua melakukan dan menghasilkan hal-hal yang

sama atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa dalam menemukan bakat-bakatnya serta dapat menghargai kreatifitas tersebut. *Kedua* yaitu pendorong, bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, atau jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu, bakat yang kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Seperti di dalam keluarga, sekolah, lingkungan maupun dalam masyarakat. Hal ini perlu ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku individu maupun kelompok yang kreatif. *Ketiga* yaitu proses, untuk mengembangkan kreatifitas siswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan yang kreatif dengan membantu mengusahakan saran dan prasarana yang akan diperlukan. Dalam hal ini yang terpenting yaitu memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu dengan persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungan. Proses bersibuk diri secara kreatif tanpa terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Perlu diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kreatif serta tidak menunjak siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

*Keempat* yaitu produk, kondisi ini memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk yang kreatif dan bermakna yang mana kondisi pribadi serta kondisi lingkungannya mendukung. Jika keduanya mendorong dan mendukung seseorang untuk menciptakan produk yang kreatif dan bermakna dalam proses kegiatan belajar mengajar maka hal ini akan lebih menggugah siswa untuk berkreasi dalam membuat sebuah proyek pada saat kegiatan belajar mengajar.

Fakta yang terjadi dilapangan , dari beberapa aspek kreatifitas yang sudah dijelaskan tersebut masih rendah terutama dalam aspek pribadi siswa. Dari observasi yang telah dilakukan yang berjumlah 25 orang siswa,

hanya 4 orang siswa yang selalu ingin mengemukakan pendapat dan ingin berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sedangkan 13 orang siswa malu-malu dan tidak memberanikan diri untuk mengemukakan pendapat serta 7 orang siswa hanya diam dan memperhatikan. Telihat banyak siswa yang belum memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat serta rendahnya minat untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Di samping itu masalah lain yaitu pada siswa yang mudah bosan pada saat kegiatan belajar mengajar, mereka lebih suka berbicara dengan teman sebangku, bermain-main sendiri sehingga materi pembelajaran tidak terserap dengan baik.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kopeng 2 tanggal 23 Januari 2018, bahwa rendahnya minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran yang berbasis tema. Karena materi pembelajaran menggabungkan semua mata pelajaran yang satu dengan yang lain terkecuali mata pelajaran Matematika dan PAI. Siswa belum mengerti perpindahan dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lain. Sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif terutama dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir pada siswa.

Hasil ulangan harian siswa dari subtema 3 terdapat dalam pembelajaran 1 sampai 6 yang belum ditambah dengan penilaian dari guru. Dilihat pada nilai pembelajaran IPA dengan KKM 60. Hasil belajar siswa 67% dari 16 siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM sedangkan 33% siswa 8 siswa sudah tuntas atau sudah memenuhi KKM. Maka dari itu banyak siswa yang belum tuntas pada nilai pembelajaran IPA di subtema 3 tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, dengan hal tersebut peneliti ingin menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yakni dengan menggunakan model (*Project Based Learning*) PjBL terutama pada tema-tema di kelas IV, seperti cita-citaku dan indahnya keberagaman negeriku.

Model pembelajaran ini yakni sebuah model pembelajaran berdasarkan pada pembuatan sebuah tugas proyek yang akan dikerjakan oleh siswa melalui proses kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan keterampilan berpikir terutama dalam pengembangan kreatifitas pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa diharapkan dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang dilakukan secara mandiri. Pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif tetapi dapat meningkatkan kecerdasan siswa dalam merancang dan membuat sebuah proyek yang akan dibuat serta dapat mengatasi permasalahan ketika membuat sebuah proyek.

Keterampilan berpikir kreatif yang perlu dimiliki siswa antara lain sebagai berikut, yaitu: (1) berpikir kreatif, yakni menghasilkan ide baru, (2) menyelesaikan masalah, yakni mengenal masalah, membuat rancangan dan mengimplementasi rencana tindakan sosial, (3) membuat keputusan, yakni menetapkan tujuan dan batasan, mengembangkan alternatif, mempertimbangkan risiko, mengevaluasi, dan memilih alternatif terbaik, (4) melihat gambaran ide, yakni mengorganisasikan dan memperoleh simbol, gambar, grafik, benda, dan informasi lain, (5) mengetahui bagaimana belajar, yakni menggunakan teknik belajar secara efisien untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan baru, (6) menalar, yakni menemukan aturan prinsip yang membawahi hubungan antara beberapa benda atau pola dan menerapkannya untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Sukmadinata (2012:125) mengemukakan bahwa “berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang bersifat menggali, menghidupkan imajinasi, intuisi, menumbuhkan potensi-potensi baru, membuka pandangan-pandangan yang dapat menimbulkan kekaguman, merangsang pikiran-pikiran yang tidak terduga. Berpikir kreatif menuntut ketabahan, disiplin diri dan perhatian yang kuat. Keterampilan berpikir kreatif membantu pembelajaran yang dapat memberikan nilai-nilai moral serta

sosial dalam kehidupan. Keterampilan berpikir kreatif pada siswa yakni mengetahui apa yang terkandung dalam pembelajaran ketika pembelajaran itu dilakukan, terutama dalam menerapkan model (*Project Based Learning*) PjBL. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang akan berkembang dengan sendirinya serta didukung dengan adanya fakta yang telah terjadi.

Keterampilan berpikir kreatif yang telah dilakukan peneliti terdahulu pada kegiatan proses pembelajaran yakni oleh Waluyo dengan judul “ *Penerapan Problem Posing (Pengajuan Masalah) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa Sekolah Dasar* “. Penelitian ini berhasil dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran serta hasil kegiatan pembelajaran menjadi meningkat. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif yang akan dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran yakni dengan penerapan model (*Project Based Learning*) PjBL yang mana siswa dituntut untuk memecahkan suatu masalah sehingga meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan ide yang tidak biasa, serta membuat keputusan. Sehingga kegiatan tersebut meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa serta meningkatkan hasil belajar dari siswa. Maka hal tersebut yang melandasi peneliti ini mengambil solusi yakni dengan “ *Penerapan Model (Project Based Learning) PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Kelas IV Pada Sekolah Dasar* “.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka rumusan penelitian ini yakni:

1. Bagaimana pelaksanaan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan model (*Project Based Learning*) PjBL di kelas IV Sekolah Dasar ”  
?

2. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model (*Project Based Learning*) PjBL di kelas IV Sekolah Dasar ” ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model (*Project Based Learning*) PjBL di kelas IV Sekolah Dasar”.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model (*Project Based Learning*) PjBL di kelas IV Sekolah Dasar”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yakni secara teoritis maupun praktis:

#### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini dapat mengembangkan model (*Project Based Learning*) PjBL sebagai model yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Model ini sesuai guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

#### **b. Manfaat praktis**

##### **1. Bagi siswa**

- a) Siswa diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- b) Siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran.

2. Bagi guru
  - a) Dapat menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dilakukan.
  - b) Dapat meningkatkan kreatifitas guru sebagai pengajar dan pendidik.
  - c) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada model (*Project Based Learning*) PjBL.
3. Bagi sekolah
  - a) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang dilaksanakan disekolah.
  - b) Dapat meningkatkan kerjasama antara guru dengan siswa saat pembelajaran.
  - c) Dapat memberikan rujukan teori yang baru bagi pembelajaran.