



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan membawa perubahan yang signifikan terhadap segala aspek kehidupan. Pada dasarnya ilmu pengetahuan dan teknologi akan berkembang terus seiring dengan perkembangan manusia melalui akal yang telah di berikan Allah SWT sebagai ciri dari makhluk hidup lainnya yang diciptakan Allah SWT. Seperti dalam Al-qur'an surat Az-zumar ayat 18 yang menyatakan :

الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ ۗ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ هَدَاهُمُ اللَّهُ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمْ أُولُو  
الْأَلْبَابِ

“(yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah orang-orang yang berakal”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa hanya manusia makhluk Allah yang diberi akal untuk dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Melakukan apa yang diperintahkan Allah SWT dan menjauhi larangannya serta mengembangkan ilmu pengetahuan melalui akal yang diberikan oleh Allah SWT. Dengan ilmu pengetahuan manusia dituntut untuk memperbaiki kekurangan yang ada serta menciptakan hal baru yang berguna bagi kehidupan. Persaingan antar bangsa yang semakin meningkat menuntut bangsa Indonesia untuk dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang mampu memanfaatkan akal dan pikiran yang diberikan Allah SWT untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi untuk siap ikut serta melawan persaingan global. Salah satu cara agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia.

Sayangnya masalah di dunia pendidikan sudah begitu kompleks, salah satunya adalah buruknya kualitas pembelajaran. Seperti pernyataan dari Susanto (2014) “salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang di terapkan para guru di sekolah”. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu peroses interaksi yang

terjadi dalam satu ruangan belajar antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan pendidik (Djadjuri, dkk. 2015).

Seiring dengan berkembangnya IPTEKS, Kurikulum di dunia salah satunya di Indonesia telah mengalami perkembangan dan beberapa kali perubahan, pengembangan kurikulum merupakan bagian dari strategi peningkatan capaian pendidikan. Djadjuri (2015) mengungkapkan dalam bukunya pergantian atau perubahan kurikulum pendidikan Indonesia dari mulai tahun 1947 sampai kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013, perubahannya memiliki alasan tersendiri, karena menyesuaikan pada perkembangan IPTEKS dan karakteristik anak usia sekolah. Tahapan perubahan yang diungkapkan Djadjuri (2014:70) sebagai berikut.

“Kurikulum tahun 1947 dengan nama Rencana Pelajaran, tahun 1952 dengan nama Rencana Pembelajaran Terurai, Tahun 1962 dengan nama Rencana Pendidikan, tahun 1968 dengan nama Kurikulum 1968, tahun 1975 dengan nama Kurikulum 1975, tahun 1994 dengan nama kurikulum 1994, tahun 1999 dengan nama Suplemen Kurikulum 1999, tahun 2004 dengan nama Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), tahun 2006 dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan tahun 2013 dengan nama Kurikulum 2013”

Berkembangnya kurikulum maka berkembang pula pada proses pembelajarannya. Peningkatan mutu pembelajaran di sekolah akan mendapatkan perbaikan perbaikan secara berkelanjutan, seiring dengan berkembangnya kurikulum. Kurikulum yang saat ini dipakai adalah kurikulum 2013 yang salah satu ciri dari kurikulum tahun 2013 adalah pembelajaran tematik. Menurut Majid (2014:80)

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model terpadu (*integrated instruction*) yang juga merupakan sistem pembelajaran yang menuntut siswa, baik secara individu maupun kelompok untuk aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik berangkat dari suatu tema yang dirancang dari berbagai mata pelajaran. Pembelajarannya tematik menjadi bermakna karena dalam kegiatannya akan membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa dituntut untuk dapat menemukan pengetahuannya sendiri, menemukan konsep

konsep, memecahkan masalah serta memperoleh keterampilan melalui pengalaman langsung dan pengetahuan yang telah dimilikinya. Dalam menemukan konsep dan pengetahuan secara mandiri bisa didapatkan melalui proses pembelajaran berbasis masalah dan menemukan solusi dengan berbagai alternatif sehingga dalam pembelajaran tematik tidak hanya sebatas menemukan pengetahuan sebagai informasi, tetapi juga dapat memahami konsep dan teori secara mendasar.

Pembelajaran tematik tidak hanya kegiatan aktif siswa tetapi juga perlu menciptakan pembelajaran yang membangun kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun data yang ditemukan oleh peneliti dari hasil wawancara terhadap guru kelas V.B SDN Baros Kencana CBM pada hari Selasa 28 November 2017 menunjukkan bahwa masih rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa, dilihat dari proses pembelajaran siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuan yang didapatkan dari proses pembelajaran dan siswa hanya mengandalkan pendapat guru serta siswa belum mandiri dalam menemukan jawaban, itu artinya siswa belum dapat melahirkan jawaban alternatif dan mengembangkan pengetahuannya dengan menciptakan gagasan baru. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi langsung yang menunjukkan bahwa hanya 2 orang siswa yang berani dalam mengungkapkan pendapat, mengembangkan gagasan, melontarkan beberapa pertanyaan, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Sedangkan 35 siswa lainnya terlihat pasif, hanya mengandalkan penjelasan guru. Idealnya berpikir kreatif berarti siswa mampu menemukan jawabannya sendiri, menciptakan alternatif jawaban lainnya, serta menciptakan gagasan baru. Sejalan dengan pendapat menurut Menurut Ambarjaya (2012:35) makna kreatif yaitu menghasilkan sesuatu yang baru berupa ide dan gagasan yang terlahir dari proses berpikir. Masalah yang telah ditemukan dapat dibuktikan dengan dokumen rekap nilai UAS semester ganjil yang diperoleh siswa kelas V.B yang menunjukkan bahwa dari 42 siswa rata-rata hanya 20 siswa yang melampaui nilai KKM atau sekitar 53% siswa belum mencapai KKM. Maka dalam pembelajarannya perlu mengembangkan pembelajaran yang mendorong keterampilan berpikir kreatif siswa.

Ketika kondisi lapangan tidak sesuai dengan kondisi ideal, maka terjadi kesenjangan sehingga memunculkan masalah, maka dari itu peneliti memiliki alternatif penyelesaian yang dapat menciptakan pembelajaran yang mendorong ke arah berpikir kreatif. Salah satunya yaitu menciptakan pembelajaran dengan pendekatan masalah, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Mursidik, dkk (2014) dalam mendorong berpikir kreatif siswa yaitu dengan melalui pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat Amir (dalam Mursidik. Dkk, 2014) yang menyatakan bahwa pendekatan masalah adalah salah satu pembelajaran yang melibatkan para siswa untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan membawa siswa aktif dalam aktivitas belajar.

Pemecahan masalah atau menyelesaikan masalah berarti siswa mulai menerapkan pengetahuan yang dimilikinya, siswa akan menggali, menghubungkan antara teori dengan masalah yang ada. Alternatif penyelesaian masalah yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa guna menciptakan pembelajaran yang mendorong ke arah berpikir kreatif perlu adanya pengajuan masalah dan memecahkan masalah sebagai penerapan konsep dan pengetahuan yang dimiliki. Maka dari itu peneliti menyarankan penggunaan model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) dalam proses belajar mengajarnya. Menurut (Poedjiadi, 2010) terdapat enam ranah yang akan terlibat dalam model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) yang salah satunya adalah kreativitas siswa.

Menurut (Smarabawa. dkk, 2013) penerapan model Sains Teknologi Masyarakat (STM) siswa dibiasakan untuk membangun gagasannya, membangun pengetahuannya dan diberikan kesempatan sebanyak banyaknya untuk memperoleh pengalaman yang nyata mengenai fenomena alam yang mereka temukan di lingkungan sehari-hari. Hal tersebut terjadi karena di dalam sintaks model Sains Teknologi Masyarakat (STM) berangkat dari isu isu terhangat yang terjadi di masyarakat sampai kepada penyelesaian masalah atau analisis isu. Penerapan model yang seperti itu yang saat ini diharapkan dibalik tuntutan karakteristik pembelajarn tematik kurikulum 2013. Namun pada hasil observasi secara langsung yang dilakukan peneliti pada proses magang 2, dari beberapa RPP yang di rancang oleh guru kelas V yang berbeda pula di SDN Baros Kencana

CBM menunjukkan bahwa belum adanya penggunaan model berbasis teknologi dan masyarakat, khususnya model pembelajaran Sains Teknologi dan Masyarakat (STM). Model-model pembelajaran yang lebih sering dipergunakan seperti model pembelajaran kooperatif, dengan metode *Example non Example*, *Student Teams Achivement Division* (STAD), *Role Playing* dan metode lainnya.

Ditinjau dari beberapa masalah diatas membuktikan bahwa penerapan model Sains Teknologi Masyarakat (STM) dalam pembelajaran tematik di SDN Baros Kencana CBM sangat diperlukan khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model Pembelajaran Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) juga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan 3 ranah terpenting dalam pembelajaran tematik, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor secara untuh.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah yang melatar belakangi penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan langkah-langkah model Sains Teknologi Masyarakat dalam pembelajaran?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model Sains Teknologi Masyarakat (STM)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan langkah-langkah model Sains Teknologi Masyarakat dalam pembelejaran IPA
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model Sains Teknologi Masyarakat (STM)

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa
- b. Menggali pengetahuan yang dimiliki siswa dengan mengangkat isu-isu di masyarakat
- c. Melatih siswa dalam pemecahan masalah dan menentukan solusi.
- d. Membangun sikap para ilmuwan dalam diri siswa

### **2. Bagi Guru**

- a. Mampu mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam dan diluar kelas.
- b. Memberikan kesempatan kepada guru untuk berperan aktif mengembangkan pembelajaran
- c. Mampu merencanakan dan melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan jaman.
- d. Mampu melakukan peningkatan dan perbaikan alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran.
- e. Meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran