

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Tematik menurut Poerwadarminta (dalam Majid, 2014:80) merupakan pembelajaran terpadu berbentuk tema dengan mengaitkan beberapa materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Hal ini dilihat dari pemahaman siswa dalam memahami berbagai konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan konsep lain yang telah dikuasainya. Pembelajaran tematik dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa sesuai dengan permasalahan yang dihadapinya. Maka dari itu, pembelajaran tematik tidak terlepas dari pengembangan proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang menekankan pada proses pembelajaran secara ilmiah dengan cara merumuskan dan menyelesaikan suatu permasalahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum bahwa dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan secara aktif untuk menemukan dan menerapkan ide-ide yang didapatnya secara sendiri sehingga siswa dapat memecahkan masalahnya tersebut. Proses pembelajaran pendekatan saintifik ini terdiri dari lima pengalaman belajar pokok, yaitu: mengamati; menanya; mengumpulkan informasi; mengasosiasi; dan mengkomunikasikan. Pada kenyataannya di sekolah ini sudah menerapkan kelima pengalaman belajar pokok tersebut dengan melakukan praktek, diskusi, dan demonstrasi yang sesuai dengan materi bahasan. Tetapi sekolah ini tidak mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga mengakibatkan siswa masih rendah dalam kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menemukan, menghasilkan, dan mengembangkan gagasan yang baru. Dalam proses pembelajaran menekankan pada pengeksplosian kemampuan siswa dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah melalui kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh siswa, karena dapat mengembangkan suatu gagasan atau ide pada hasil jawaban dalam kemampuan mengungkapkan pendapatnya secara luas. Namun pada kenyataannya, setiap siswa memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda sehingga jawaban dari suatu masalah akan beragam. Kemudian siswa pun diberi kesempatan oleh guru untuk menyelesaikan masalahnya dengan cara sendiri. Untuk itu, diperlukan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi dan mengatasinya sesuai dengan potongan ayat Al-Qur'an berikut ini:

.....كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “.....Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan”. (QS. Al-Baqarah : 219)

Dari ayat Al-Qur'an yang terkandung di atas jika dihubungkan dengan kemampuan berpikir dalam Islam bahwa kita sebagai umat manusia dapat memberikan bakat kreatif dalam berkreasi dengan akal pikirannya, untuk dapat menemukan hal yang baru dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.

Bahan ajar kurikulum 2013 berorientasi pada buku teks yang berupa buku pedoman guru dan siswa. Namun untuk dapat mendukung proses pembelajaran dengan melakukan penilaian pada aspek berpikir kreatif harus mengembangkan bahan ajar lainnya yaitu adanya Buku LKS. Tetapi kenyataannya, sekolah ini lebih berpacu pada buku pedoman guru dan siswa. Hal ini dilakukan karena bahan ajar lainnya, dianggap sebagai buku tambahan bersifat referensi dengan cara guru meminta orang tua menyediakan bahan ajar siswa untuk belajar dirumah. Maka dari itu, sangat sulit untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif di SDN Gunungpuyuh CBM terhadap siswa kelas IV.A relatif masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai laporan hasil pengamatan siswa pada pembelajaran tematik IPA tentang

hewan, yang terdiri dari: mengidentifikasi semua bagian tubuh hewan, menuliskan hasil pengamatannya dalam bentuk diagram ven dengan detail dan sistematis serta menunjukkan semangat yang tinggi selama kegiatan belajar. Dari pengamatan yang dilakukan masih ada siswa yang kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, sehingga siswa belum bisa menyampaikan laporan secara detail dalam bentuk tabel atau diagram ven yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis terhadap guru kelas IV.A pada hari Selasa, 05 Desember 2017. Pembelajaran di SDN Gunungpuyuh CBM telah mengimplementasikan Kurikulum 2013 sesuai dengan perubahan kurikulum menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yang sebelumnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006). Perubahan kurikulum di Indonesia saat ini berdampak pada perubahan pendekatan kurikulum sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Permendikbud R.I Nomor 67 Tahun 2013 bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu secara merata dari kelas I-VI. Mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Di kelas IV.A terdapat tiga permasalahan yang menjadi kendala yaitu: pertama, dalam proses pembelajaran di kegiatan eksplorasi, terlihat dari siswa yang belum mampu mencari permasalahan sendiri yang mengharuskan guru terlibat lebih banyak dibandingkan siswa. Kemudian rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa karena tidak adanya aktivitas belajar yang mendukung dengan menggali informasi rasa ingin tahu siswa yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dari pertanyaan guru dan siswa hanya memiliki kecerdasan intelektualnya saja tanpa mengembangkan gagasan atau ide secara mendalam.

Selanjutnya permasalahan kedua, bahwa Sekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013 secara merata dari kelas I-VI. Namun dalam proses pembelajaran di kelas IV.A, belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi karena lebih mengutamakan penggunaan pendekatan saintifik

(mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) yang sudah ditentukan dalam kurikulum 2013, sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa jenuh dalam belajar.

Serta permasalahan ketiga yaitu tidak adanya bahan ajar lain untuk mendukung potensi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Jika dilihat dari buku pedoman siswa, soal mengenai kemampuan berpikir kreatif tidak banyak. Sehingga sangat diperlukan bahan ajar lain seperti LKS dengan cara membuat soal yang disesuaikan dengan materi bahasan yang sedang dipelajari dalam kegiatan pemecahan masalah.

Untuk mendukung bukti yang sudah dipaparkan di atas bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal ini dilihat dari penilaian latihan siswa dalam tema 6 mengenai cita-citaku. Persentase nilai siswa yang dibawah KKM sebesar 64% sedangkan diatas KKM sebesar 36%. Maka dari itu, untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif perlu adanya tindakan dalam mengatasi permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, siswa mengalami kesulitan dalam mencapai kemampuan berpikir kreatif siswa tanpa adanya model pembelajaran yang bervariasi. Dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir dalam menemukan dan mewujudkan ide siswa dengan cara belajar memecahkan masalah sendiri. Adapun beberapa solusi alternatif untuk menerapkan model pembelajaran yang berbasis masalah, yaitu: Model *Creative Problem Solving* (CPS), *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning*. Dari beberapa alternatif yang telah diungkapkan di atas maka peneliti memilih Model *Creative Problem Solving* (CPS). Sejalan dengan pendapat Suyatno (dalam Amalia, 2013:152) menyatakan bahwa: adanya solusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara variasi dalam pembelajaran pemecahan masalah melalui gagasan berpikir kreatif. Model *Creative Problem Solving* (CPS) ini memiliki kelebihan salah satunya, yaitu: siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah sehingga dapat mengurangi beban siswa dalam menghafal. Serta membantu siswa dalam

belajar secara individual dapat diatasi dengan dibentuk kelompok diskusi atau presentasi.

Dalam hal ini, penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa telah terbukti dari salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rolia, dkk (2017). Penelitian yang menjadi relevan dengan penulis yaitu adanya kesamaan dari kedua variabel yang digunakan. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan menggunakan tes berupa essay. Model CPS yang digunakan untuk mendorong siswa berpikir kreatif dengan menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Adapun perbedaannya dilihat dari penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur dalam penelitian ini hanya pada indikator berpikir lancar, luwes, orisinal, dan merinci sedangkan penulis menambahkan dengan berpikir menilai.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan maka penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) di Kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah PTK

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) di Kelas IV SD?

C. Tujuan PTK

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan PTK ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD.

2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) di Kelas IV SD.

D. Manfaat PTK

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat mendorong siswa terlibat dalam pemecahan masalah melalui kemampuan berpikir untuk mencari dan menemukan masalah dengan menciptakan pembelajaran ilmiah yang mencakup tiga aspek yaitu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran melalui model *Creative Problem Solving* (CPS).
- 2) Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS).
- 2) Untuk meningkatkan motivasi guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
- 3) Untuk menjadi bahan evaluasi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk mempermudah peneliti dalam membuat laporan PTK pada proses pembelajaran di kelas.