BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses komunikasi transaksional yang melibatkan guru, siswa, media, bahan ajar dan komponen lainnya sehingga tercipta proses interaksi belajar mengajar dalam suasana edukatif. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi tujuan penting bagi peningkatan mutu pendidikan dan pencapaian tujuan pendidikan. Seiring dengan pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia, sistem pembelajaran yang diterapkan mengikuti arah pengembangan kurikulum yang sedang dikembangkan. Kurikulum yang dikembangkan saat ini adalah kurikulum 2013 yang telah diimplementasikan di semua jenjang sekolah salah satunya pada tingkat sekolah dasar dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu melalui pendekatan tematik, di mana sebagai salah satu implementasi dari kurikulum terpadu 2013 yang diterapkan di sekolah dasar saat ini. Depdiknas (Trianto, 2011:147) mengungkapkan definisi pembelajaran tematik bahwa "pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa."

Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar melalui pembelajaran tematik terpadu mengarahkan pada pembelajaran bermakna dengan pengemasan materi pelajaran secara bertema. Mata pelajaran di sekolah dasar yang awalnya terpisah ke dalam sepuluh mata pelajaran, dikembangkan dengan pengintegrasian materi berdasarkan tema yang disusun. Pembelajaran tematik memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung berdasarkan tema yang akan memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual)

dan bermakna. Adapun pentingnya aspek kreativitas yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tematik, dalam hal ini guru perlu menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya seluas mungkin. Aspek kreativitas berintegrasi dalam pembelajaran yang berorientasi pada kebermaknaan belajar, yang menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa dalam aktualisasi diri dan mengonstruksi pengetahuan khususnya dalam berpikir kreatif (divergen).

Kreativitas merupakan kemampuan mengekspresikan diri dengan menghasilkan gagasan, berpikir kritis, dan karya yang bersifat imajinatif. Menurut Clarkl (Munandar, 2009) "kreativitas merupakan aktivitas mengekspresikan pengalaman dalam mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain." Begitu pentingnya kreativitas dikembangkan dan ditingkatkan sejak dini terlebihnya pada jenjang sekolah dasar, dengan potensi kreativitas yang dimiliki siswa sejak dini, maka kemampuan berpikir dan bertindak kreatif akan berkembang melalui aktivitas dalam mempelajari sesuatu yang baru, rasa ingin tahu, mengembangkan imajinasi dan menciptakan sesuatu yang baru.

Saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih belum memprioritaskan pada pengembangan kreativitas siswa. Padahal pada dasarnya setiap anak masing-masing mempunyai potensi kreatif yang penting untuk dikembangkan. Hal ini selaras dengan pernyataan Munandar (2002:15) yang menyatakan bahwa "pendidikan di sekolah masih berorientasi pada pengembangan kecerdasan (intelegensi) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup". Pernyataan tersebut menunjukan bahwa dalam pencapaian pembelajaran yang bermakna sangat penting kedua aspek tersebut, yakni pengembangan kecerdasan dan pengembangan kreativitas diselaraskan menjadi prioritas dalam pembelajaran di sekolah, namun saat ini sekolah hanya memprioritaskan pada pengembangan intelegensi siswa saja sehingga pengembangan dan peningkatan kreativitas siswa tidak terlihat.

Adapun berkaitan dengan permasalahan mengenai kreativitas menurut Ayan (dalam Rachmawati dkk., 2012:36) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa :

> "hasil riset menunjukan kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal. Nilai perbandingan jawaban orisinal (unik) dan standar (biasa) yang dihasilkan adalah sebagai berikut."

Tabel 1.1

Tingkat Orisinalitas Berdasarkan Usia

Umur 5 atau kurang	90 % orisinal
Umur 7	20 % orisinal
Orang Dewasa	2 % orisinal

Berdasarkan data terlihat bahwa tingkat orisinalitas manusia semakin bertambahnya umur akan semakin menurun. Tentunya berdampak pada penurunan potensi kreativitas setiap orang. Oleh karena itu, diperlukan program-program pembelajaran yang berorientasikan pada pengembangan kreativitas sebagai upaya peningkatan potensi kreativitas yang dimiliki setiap anak khususnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu melalui pembelajaran yang berorientasikan pada peningkatan kreativitas adalah untuk membangkitkan kebermaknaan belajar dalam pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Munandar (2009) terdapat empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

> *Pertama*, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. *Kedua*, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Permasalahan pengembangan kreativitas di Indonesia juga dipengaruhi oleh faktor penghambat potensi kreatif anak Indonesia. Menurut Rachmawati, dkk. (2012) faktor pengambat potensi kreatif anak, meliputi hambatan diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, dan latar belakang sejarah dan budaya. Melihat pada salah satu faktor penghambat, yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas siswa di sekolah yakni pada sistem pendidikan, dalam sebuah penelitian Munandar dalam Rachmawati dkk. (2012:9) mengemukakan bahwa :

> "karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru diantaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugas".

Sekolah Dasar Percontohan Negeri (SDPN) Setiabudi Bandung adalah salah satu sekolah dasar yang telah menerapkan pembelajaran tematik terpadu sejak tahun ajaran 2013/2014. Pembelajaran tematik baru diterapkan di kelas satu dan kelas empat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas empat SDPN Setiabudi, pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan masih belum berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan masih mengarah pada tuntasnya kegiatan pembelajaran tematik dalam hal ini penyampaian materi belajar dan pencapaian nilai tertinggi namun tidak mengarahkan juga pada pengembangan kreativitas berpikir anak dalam kegiatan belajarnya. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa masih belum berani mengembangkan ide-ide, memberikan banyak gagasan-gagasan dalam berpendapat, memberikan jawaban yang bervariasi dan memberikan gagasannya dalam sudut pandang yang berbeda dalam kegiatan belajar di kelas. Kemudian dalam kegiatan pembelajaran, siswa belum diarahkan pada pengembangan berpikir secara divergen, yakni kemampuan untuk mengusulkan banyak ide atau gagasan yang berbeda (pemikiran kreatif). Selain itu guru belum memahami aspek kreativitas berpikir yang dimunculkan perilaku kognitif siswa khususnya pada aspek berpikir lancar (*fluency*) dalam memberikan banyak pertanyaan maupun jawaban, berpikir luwes (*flexibility*) dalam memberikan jawaban yang beragam dan elaborasi dalam mengungkapkan

gagasan secara terperinci atau detail. Sehingga belum diketahui pengembangan diri siswa akan rasa ingin tahu, ketertarikan, konsentrasi, imajinasi, kelancaran berpikir yang terarah dalam mengonstruksi kebermaknaan hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas guru dalam hal ini berperan penting sebagai pengelola pembelajaran perlu menjadikan pembelajaran yang aktif dan bermakna dengan mengasah kompetensi siswa dalam mengembangkan kreativitas berpikir siswanya. Guru memang tidak dapat mengajarkan kreativitas kepada siswa, tetapi dapat mendorong kreativitas itu muncul, mengarahkan dan merangsang pengembangan kreativitas berpikir siswa. Pengimplementasian pembelajaran tematik perlu didukung oleh pengelolaan model pembelajaran yang mengaktifkan aktivitas siswa dengan mengarahkan pada proses belajar secara bermakna. Menurut Sukandi (2001, dalam Trianto, 2011) " pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari ". Pembelajaran yang akan mengarahkan peserta didik di mana dengan mendekatkan proses belajarnya dengan dunia kehidupan sehari-hari akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pentingnya pembelajaran tematik menjadikan terkonstruknya kompetensi siswa dikarenakan pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan aktivitas siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga adanya penemuan pengetahuan yang dilakukan melalui pengalaman secara langsung. Pembelajaran tematik juga menekankan pada pembelajaran yang aktivitasnya siswa belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*) dan menghasilkan suatu pengalaman yang dijadikannya sebagai hasil belajar yang bermakna. Melalui proses belajar yang bermakna siswa terdorong untuk memunculkan tindakan kreativitas berpikirnya baik secara berpikir lancar, berpikir luwes dan terperinci dalam mengonstruksi pengetahuan yang didapatnya sebagai hasil belajar.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional, pengimplementasian pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar perlu ditunjang dengan kemampuan (kecakapan) guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu berimprovisasi dan berkreasi dalam menyiapkan kegiatan

pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang mengaktifkan kreativitas berpikir siswa di kelas. Perlunya penerapan pembelajaran secara bertema ditunjang dengan model dan metode pembelajaran yang berpusat pada aktivitas kreativitas siswa. Siswa dalam hal ini ikut berperan aktif dan mengalami pengalaman belajar secara langsung maupun didemonstrasikan. Guru memerlukan alternatif model pembelajaran yang berbasis pada pengaktifan belajar dan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran menekankan keragaman dalam belajar tiap individu sehingga proses belajar tidak hanya berupa pentransferan pengetahuan saja namun lebih pada pembangunan (konstruksi) pengetahuan yang dimiliki individu. Pembelajar bebas mengaitkan pengetahuan yang diadopsinya dengan lingkupan luar untuk membangun atau mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman nyata. Belajar merupakan proses penciptaan pemahaman, yang menuntut aktivitas kreatif dan produktif dalam konteks nyata. Penerapan pembelajaran secara aktif, kreatif dan bermakna, menjadikan keberagaman pengetahuan siswa yang diperolehnya dapat dikembangkan dengan baik melalui pengalaman konkrit dan pembelajaran berbasis pengembangan kreativitas, salah satunya dengan menerapkan alternatif model pembelajaran yang diajukan peneliti, yaitu Model *Experiential Learning*.

Model *experiential learning* didasarkan pada teori Kolb (1984) yaitu merupakan sebuah model pembelajaran holistik dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang melalui transformasi pengalaman. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan akan kebutuhan lingkungan belajar dengan menyediakan kesempatan siswa belajar untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya. Penerapan model *experiential learning* ini dapat mendukung pembelajaran tematik di mana sama-sama berorientasikan pada pembelajaran secara nyata dan bermakna yang mana juga dapat mendukung pembelajaran yang mengembangkan dan meningkatkan kreativitas berpikir siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti mengajukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Model *Experiential Learning* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan. Setiap siswa memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda. Berdasarkan penjelasan di latar belakang masalah dapat diidentifikasikan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan belum berorientasi pada peningkatan kreativitas siswa.
2. Pembelajaran yang dilakukan masih mengarah pada tuntasnya kegiatan pembelajaran tematik terpadu dan keberhasilan hasil belajar (pencapaian nilai tertinggi) namun belum mengarah pada proses pengembangan kreativitas siswa.
3. Model pembelajaran yang diterapkan cenderung kurang mengembangkan kreativitas siswa, karena guru tidak mengarahkan pada kegiatan pembelajaran yang mengasah kreativitas berpikir siswa.
4. Siswa belum mampu dan diarahkan pada berpikir secara divergen dalam pembelajaran tematik terpadu.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum rumusan masalah pokok yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan model *experiential learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar ?"

Adapun peneliti mencantumkan batasan masalah terkait dengan penelitian ini untuk perumusan masalah secara khusus, yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan kreativitas difokuskan pada aspek kreativitas berpikir siswa (divergen).
2. Peningkatan kreativitas berpikir didasarkan pada ciri kreativitas. Pada penelitian ini mengambil tiga aspek sebagai pengukuran kreativitas

berpikir, yaitu kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), dan kemampuan berpikir merinci (*elaboration*).

3. Model pembelajaran yang dijadikan variabel penelitian adalah model *experiential learning* yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD.
4. Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas IV SDPN Setiabudi Bandung.

Secara terperinci permasalahan penelitian tersebut dirumuskan dalam tiga pertanyaan, sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir merinci (*elaboration*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir lancar (*fluency*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir luwes (*flexibility*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh dari penggunaan model *experiential learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir merinci (*elaboration*) dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDPN Setiabudi Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak dalam peningkatan kualitas belajar dan perkembangan kreativitas siswa. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat penelitian secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu pengembangan keilmuan teknologi pendidikan dengan memberikan sumbangan pemikiran dan bahan kajian terhadap penggunaan model pembelajaran yang efektif terutama penerapan model *experiential learning* sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar dalam mengonstruksi pengetahuan yang diperolehnya dan meningkatkan kreativitas berpikir yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran dalam mengelola pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan dan bermakna dengan mengimplementasikan model *experiential learning* dalam proses pembelajaran yang berkualitas.

c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan teknologi pendidikan, khususnya kajian tentang model pembelajaran.

F. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Model *Experiential Learning* Dan Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. Dalam bab ini berisikan penjelasan landasan teoretis yang mendukung data penelitian, meliputi konsep belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model *experiential learning*, konsep kreativitas, dan konsep pembelajaran tematik.

Bab III Metode Penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai metode penelitian yang akan dilakukan yang terdiri dari lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik uji instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur atau langkah-langkah penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini dibahas mengenai analisis data hasil temuan berkaitan dengan penelitian dan deskripsi hasil penelitian serta pembahasan mengenai hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian. Saran berisikan rekomendasi dari peneliti yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya.