

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad 21 ini dimana teknologi dan informasi telah memasuki setiap sendi kehidupan masyarakat dan merubah pola hidup yang ada, membuat semakin banyaknya dinamika hidup yang muncul di masyarakat. Selain itu pada abad 21 mobilitas antar negara akan mengalami perubahan menuju mobilitas terbuka dimana setiap orang bebas untuk tinggal, dan bekerja dimanapun diseluruh dunia. Hal ini akan menjadikan setiap negara di belahan bumi manapun menjadi arena persaingan yang ketat dan bebas bagi setiap orang dalam mencari pekerjaan tanpa memikirkan dari negara, dan dari suku atau ras apa mereka berasal .

Pada abad 21 ini manusia tidak hanya dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang mempuni saja namun harus beriringan dengan kreativitas, maka dari itu untuk mencetak manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang mempuni serta kreativitas yang tinggi haruslah dimulai dari perbaikan mutu pendidikan Indonesia terlebih dahulu. Mutu pendidikan di Indonesia sendiri haruslah dijadikan perhatian yang sangat serius baik oleh pemerintah maupun masyarakat yang berada didalamnya, sebab mutu pendidikan merupakan cerminan dari majunya suatu negara.

Dalam laman harian kompas (18/06/2016) menyebutkan berdasarkan penelitian yang diadakan oleh PISA pada tahun 2015 (*Program for Internasional Student Assesment*) Indonesia menempati peringkat ke 64 dari 76 negara yang diteliti, hasil penelitian berdasarkan kemampuan membaca, matematika dan sains. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih berada dibawah rata rata, maka dari itu untuk mencapai mutu pendidikan Indonesia yang baik dan berkualitas haruslah dilakukan berbagai perubahan dan inovasi. Perubahan dan inovasi yang dilakukanpun haruslah direncanakan dengan matang agar menghasilkan sumber daya manusia yang mempuni yang membawa

negara Indonesia pada perubahan yang diharapkan. Sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 yang tercantum dalam pasal 3 bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat , berilmu, cakap, kereataif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai cita cita yang diharapkan negara Indonesia sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 maka sekolah dijadikan sebagai lembaga sosial dengan sistem sekolah sebagai agen untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan pengajaran dan pembelajaran. Proses pembelajaran tersebutlah yang mempengaruhi kualitas dari peserta didik yang dihasilkan dalam sistem pendidikan sekolah.

Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan serta memperbaiki prilaku, sikap, dan membentuk kepribadian peserta didik. Pembelajaran tidak hanya serta merta sebagai proses transfer ilmu semata namun memiliki suatu tujuan. Berkembangnya kehidupan masyarakat, membuat permasalahan yang ada dalam tatanan masyarakat pun semakin bertambah dan rumit hal tersebut pun dapat mempengaruhi dalam pembelajaran, karena salah satu tujuan dari proses pembelajaran adalah guna memecahkan permasalahan yang ada dimasyarakat.

Namun pada kenyataannya dilapangan setelah peserta didik kembali berada dilingkungan masyarakat kerap kali merasa kebingungan dan tidak mengerti bagaimana cara membantu memecahkan permasalahan yang ada dilingkungannya dengan menggunakan berbagai ilmu yang telah mereka pelajari di sekolah atau lembaga pendidikan. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran di sekolah yang kerap kali tidak memfasilitasi peserta didik kepada tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada dimasyarakat, karena guru hanya berfokus pada bagaiman peserta didik dapat menghafal berbagai macam ilmu pengetahuan yang telah diberikan dan mencari satu jawaban yang benar pada soal soal yang diberikan. Proses pembelajaran yang demikianlah yang menjadikan peserta didik

lebih pasif dan mematikan kreativitas dari peserta didik itu sendiri, padahal kreativitas sangat diperlukan untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat.

Kreativitas sendiri dapat dimaknai sebagai proses atau aktifitas untuk membuat suatu gagasan atau ide ide asli yang dihasilkan guna memecahkan permasalahan yang ada . Usman (1993, hlm. 19) menyatakan Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, kadang destruktif disamping konstruktif, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri. Kemudian kreativitas menurut Munandar (2002, hlm. 65) “suatu sistem penilaian proses yang tercermin dalam kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*) dalam berpikir”. Alternatif pada suatu masalah akan beragam bagi seseorang yang memiliki daya kreativitas tinggi.

Kreativitas juga merupakan suatu potensi yang dimiliki setiap manusia untuk berkompetitif dalam lingkungannya, namun keorisinilan kreatifivitas manusia tidak bersifat tetap melainkan akan terus menurun pada setiap jenjang umurnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut Ayan dalam Rachmawati dan kurniati (2010, hlm.36) menyatakan Keorisinilan kreaativitas mulai berkurang pada masa kanak kanak menuju dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal. Ayan menyajikan tabel tingkat usia dan persentase keorisinilan kreatifitas sebagai berikut

Tabel 1.1
Kemampuan Kreativitas Aspek Orisinil

Umur 5 tahun atau kurang	90%
Umur 7 tahun	20%
Dewasa	2%

Dalam tabel tersebut dapat terlihat bahwa semakin manusia bertambah umurnya keorisinilan dari kreatifitasnya semakin menurun. Namun keorisinilan kreatifitas menjadi hal yang penting karena hal ini dapat menjadikan suatu perubahan yang benar benar baru. Pada dasarnya kreativitas tersebut merupakan

potensi yang dimiliki oleh setiap individu dan harus terus dikembangkan guna berkompetitif dalam lingkungannya. Salah satu upaya guna meningkatkan kreativitas individu adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan pemberian atau penyajian suatu masalah yang dirancang dalam konteks yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Pembelajaran berbasis masalah tersebut menggunakan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas. Pembelajaran berbasis masalah tersebut dirasakan tepat untuk memunculkan kreativitas belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik manusia kreatif yaitu selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, dan berani menanggung resiko yang sulit sekalipun.

Sejalan dengan hal tersebut Ririn dalam skripsi Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Siswa Berfikir Kreatif di SMP Negeri 42 Palembang (2012). Menyatakan bahwa kreativitas dari siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah lebih besar yaitu rerata 73,02. Sementara kelas yang tidak diberikan perlakuan metode pembelajaran berbasis masalah rerata nilai kreativitasnya adalah 56,50. Dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemberian permasalahan terhadap siswa dapat meningkatkan kreativitas karena setiap siswa di tuntut untuk menggali informasi sebanyak banyaknya untuk memberikan solusi terhadap masalah yang telah disajikan.

Menurut Cita dalam Sutanto (2007 hlm.7) Pembelajaran yang dibangun melalui pengalaman langsung di banding teori dalam kelas membatasi kreativitas. Pembelajaran diluar kelas dapat mengasah kreativitas pada peserta didik. Pernyataan tersebut dapat dimaknai sebagai, pembelajaran di luar ruang dapat meningkatkan pemahaman serta kreativitas dari peserta didik, karena peserta didik terlibat dan merasakan langsung mengenai permasalahan yang ada di lingkungannya, dan menjadikan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, selain itu pembelajaran di luar ruang dapat membentuk karakter dari peserta didik tersebut. Hal ini sejalan dengan pembelajaran berbasis masalah pada program tani ternak terpadu dimana peserta didik terjun dan merasakan langsung mengenai

masalah dalam bertani dan berternak sehingga memunculkan kreativitas dalam menyikapi permasalahan yang ada.

Sejalan dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah, dari hasil wawancara dengan kepala Sekolah Alam Bandung, Program Tani-Ternak Terpadu pun berangkat dari pemikiran bahwa peserta didik jangan hanya mengetahui permasalahan permasalahan yang ada di lingkungan khususnya mengenai pertanian dan perternakan didalam buku IPA saja, namun dirasakan harus pula memiliki pengalaman langsung agar dapat membantu permasalahan sesungguhnya di lapangan pada kemudian hari. Selain itu program Tani-Ternak Terpadu pun diadakan terkait kepentingan dalam mencari pengetahuan seluas luasnya yang dapat *diekslore* langsung oleh peserta didik Sekolah Alam bandung sendiri.

Vygotsky (1993) menyatakan “intelektual berkembang ketika individu menghadapi pengalaman baru dan membingungkan dan ketika mereka berusaha mengatasi deskripsi yang timbul oleh pengalam pengalaman”.

Pemberian pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dapat berdampak besar terhadap proses pembelajaran, karena peserta didik mengalami secara langsung mengenai apa yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman yang di gambarkan oleh Edgar Dale dalam Susilana dan Riyana (2008, hlm.7) “pengalaman hasil belajar diperoleh dari pengalaman langsung yang kongkrit, kenyataan yang ada pada lingkungan sekitar seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal”.

Pengalaman belajar yang melibatkan seluruh panca indra berupa penglihatan, pendengaran, dan perabaan akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam mata pelajaran menjadi lebih mudah diingat dan sukar untuk lupa. Sejalan dengan kerucut pengalaman edgardale warsita (2008, hlm.12) membagi empat jenis pengalaman belajar (1) mengamati dan berinterksi dengan lambang verbal, misal mendengarkan ceramah (2) mengamati dan berinteraksi dengan mediated event misal menonton slide, TV/DVD, dan film (3) mengamati dan beriteraksi dengan actual events misal role play, demosntrasi. (4) terlibat dalam pengalaman langsung misal bertani, beternak, mencangkul.

Berkaitan dengan kerucut pengalaman Edgarddale, Bobbie Deporter dan Mike dalam Warsono dan Hariyanto (2012 hlm.4) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari membaca adalah sebesar 10%, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari mendengarkan adalah sebesar 20%, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari melihat gambar, melihat video, dan mendemonstrasikan adalah sebesar 30%, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari terlibat dalam diskusi adalah sebesar 50%, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari penyajian/ presentasi adalah sebesar 70%, dan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dari bermain peran, simulasi, dan mngerjakan hal nyata adalah sebesar 90%, dari hal tersebut dapat terlihat bahwa pemberian pengalaman langsung terhadap peserta didik memiliki persentase yang besar, hal ini dapat diartikan bahwa pemberian pengalaman langsung lebih bermakna bagi peserta didik.

Permasalahan yang telah dipaparkan tersebutlah yang melatar belakangi peneliti untuk merumuskan judul penelitian sebagai “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kreativitas belajar Siswa kelas V pada Program Tani-Ternak Terpadu di Sekolah Alam Bandung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka secara umum masalah yang diteliti adalah “ Apakah pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa pada program Tani-Ternak Terpadu ?”

Masalah tersebut akan dirumuskan kedalam beberapa sub masalah sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa aspek *fluency* (keterampilan berpikir lancar) pada program Tani-Ternak Terpadu ?
2. Apakah pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa aspek *Flexibility* (keterampilan berpikir lues) pada program Tani-Ternak Terpadu ?

3. Apakah pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa aspek *elaboration* (keterampilan berpikir rinci) pada program Tani- Ternak Terpadu ?
4. Apakah pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa aspek *originality* (keterampilan berpikir orisinal) pada program Tani-Ternak Terpadu ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa pada program tani ternak terpadu di Sekolah Alam Bandung. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa pada aspek *Fluency*
2. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa pada aspek *Flexibility*
3. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa pada aspek *Elaborasy*
4. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa pada aspek *Originality*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan tersebut, diharapkan dapat memberikan mafaat bagi berbagai pihak yang terkait dalam komponen penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memebrikan kontribusi pada kajian keilmuan tentang penggunaan dan penerapan pembelajaran berbasis masalah pada program tani ternak terpadu, serta dapat dijadikan salah satu acuan dalam pengembangannya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan pendalaman pemahaman dalam bidang pengembangan metode

pembelajaran dan juga memberikan gambaran lebih jelas bagi peneliti dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran berlangsung.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru agar proses pembelajaran lebih inovatif dan juga untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah disekolah pada mata pelajaran lainnya.
- d. Bagi departmen kurikulum dan teknologi pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam inovasi variasi pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum disekolah dasar.

E. Stuktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Pada Program Tani-Ternak Terpadu di Sekolah Alam Bandung, penelitian bermaksud untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa yang diterapkan pada program Tani-Ternak Terpadu. Adapun stuktur organisasi dari penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Struktur Organisasi Skripsi

2. BAB II KAJIAN TEORI

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis

3. BAB III METODE PENELITIAN

- a. Lokasi dan Sampel Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Pendekatan dan Metode Penelitian
- d. Definisi Operasional
- e. Teknik Pengumpulan Data
- f. Analisis Data

4. BAB IV

- a. Pemaparan Data
- b. Pembahasan Data

5. BAB V SIMPULAN