

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam hal mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri, karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas (Siswanto, 2012). Salah satu tuntutan bagi dunia pendidikan di abad 21 ini yakni melahirkan siswa yang terampil, inovatif, berpikir kritis, mampu menyelesaikan masalah, kreatif, inovatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi serta memiliki karakter yang baik serta tangguh (Depdiknas, 2003; Marocco, et al., 2008; Sopandi, 2019).

Institusi pendidikan di Indonesia terus dikembangkan guna menjawab seluruh tuntutan serta tantangan yang ada pada abad 21 ini melalui serangkaian inovasi dalam bentuk pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan tumpuan harapan dari pemerintah yang mempunyai andil besar dalam proses pembentukan manusia holistik dan siap dalam menghadapi tantangan zaman (Anshory, 2018). Walaupun dunia senantiasa berubah namun manusia sebagai pelaku perubahan itu tidak serta merta mengikuti perubahan yang terjadi karena masih meyakini akan kebiasaan lamanya (Umanailo, 2018; Hartati, 2019). Sekolah dasar merupakan salah satu tempat belajar bagi siswa sekaligus untuk mengembangkan pembelajaran tematik di tingkat dasar.

Melalui sekolah dasar seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa akan terus dikembangkan melalui rentetan kompetensi-kompetensi dasar maupun pendidikan karakter yang akan menjadi bekal kelak untuk menjalani kehidupannya. Termasuk di dalamnya yaitu kemampuan untuk menelurkan berbagai gagasan serta ide-ide yang cemerlang yang mampu menjadi solusi atas segala permasalahan yang muncul di sekitarnya maupun di masa yang akan datang yang disebut dengan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan satu dari empat aspek dalam *21st Century Learning Skills* (Chu, 2017; Rahman, 2019) yaitu *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication* yang sedang

hangat dibicarakan beberapa tahun belakangan ini. Kemampuan berpikir kreatif juga termasuk ke dalam sepuluh teratas kemampuan yang akan menjadi penyeimbang perkembangan zaman di 2020 bersama dengan *complex problem solving, critical thinking, people management, coordinating with others, emotional intelligence, judgement and decision making, service orientation, negotiation*, dan *cognitive flexibility* (World Economic Forum, 2016).

Dalam prosesnya, kemampuan berpikir kreatif melibatkan sistem yang amat kompleks. Terlebih lagi dalam menyampaikan ide dan gagasan yang dimiliki secara baik dihadapan umum. Maka diperlukan penyeimbang untuk dapat mendorong kemampuan ini agar dapat terus maju dan berkembang. *Self-Esteem* yang merupakan sebuah cara bagi seseorang untuk mengevaluasi dirinya sendiri akan membantu individu tersebut dalam mengeskpresikan setuju atau tidak setuju terhadap penghargaan kepada dirinya, percaya bahwa dirinya mampu, penting dan berharga di mata orang lain (Coopersmith, 1967). *Self-Esteem* ini diharapkan mampu menjadi penyeimbang dari perkembangan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang khususnya siswa sekolah dasar.

Hasil dari ini beberapa lembaga survei yang secara khusus mengukur siswa usia sekolah dasar di Indonesia mengemukakan fakta mencengangkan dalam bidang matematika, literasi, dan sains bahwa siswa Indonesia memiliki hasil serta peringkat yang jauh dari Negara-negara lain bahkan tertinggal jauh dari negara tetangganya sendiri yaitu Malaysia dan Singapura (OECD, 2016; Mullis, dkk, 2016; INAP, 2019). Belum maksimalnya upaya yang dilakukan pemerintah melalui pendidikan khususnya di sekolah dasar perlu segera diatasi. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif. Metode pembelajaran inovatif yang diterapkan haruslah metode pembelajaran yang menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir dan mengembangkan kreativitas siswa.

Secara umum kemampuan yang dimiliki siswa belum mampu dikatakan unggul dan terdepan karena data yang terlihat hanya berupa skor atau nilai dari evaluasi tertulis yang diberikan oleh guru. Menurut Hastin (2018, hlm. 38-45) kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pola pikir siswa yang seharusnya muncul

pada proses pembelajaran menjadi hilang dan tertutupi oleh sikap malu dan takut serta merasa dirinya tidak cukup baik dari orang-orang di sekitarnya. Perasaan tersebutlah membuat kebanyakan siswa malu dan takut dalam menyampaikan ide serta gagasan yang dimilikinya di hadapan umum. Selain kondisi tersebut, lingkungan tempat tinggal dan tempat belajar siswa sehari-hari turut memberikan andil dalam proses terciptanya siswa yang kurang percaya diri dan merasa takut bahkan untuk sekedar menyampaikan pendapatnya dihadapan teman-temannya.

Lingkungan sebagai satu tempat yang luas bagi siswa memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan hidup seseorang, bahkan menjadi pengaruh yang sangat dominan dibanding pengaruh internal yang terdapat pada diri siswa itu sendiri (Anjarsari, 2017 hlm. 12-22; Syah, 2008). Karakter yang kuat dibangun dari persepektif kognitif yang dimiliki oleh seseorang. Seorang siswa akan merepresentasikan berbagai pengetahuan yang dimilikinya untuk memecahkan setiap persoalan yang ada apabila didukung oleh keadaan lingkungan yang mendukung pula.

Sebagai respons dari masalah sebelumnya diperlukan suatu metode, pendekatan atau inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* mereka. Mujis & Reynold (2008) menyarankan dengan memberikan tanggung jawab kepada siswa dalam proses belajar-mengajar. Tanggung jawab ini adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk berkontribusi secara aktif, kemudian guru juga harus menciptakan suasana belajar yang mampu menghargai tanggung jawab yang dilaksanakan siswa dengan memberikan pujian, tetapi tidak boleh berlebihan agar tidak mengurangi makna dari pujian tersebut.

Dari saran yang diberikan oleh Mujis serta Reynold (2008) diharapkan dapat dibuat suatu kondisi kelas yang pelaksanaan proses belajar-mengajarnya dapat meningkatkan baik kemampuan berpikir kreatif dan juga *self-esteem* siswa. Metode pembelajaran yang penulis ajukan untuk memenuhi kedua syarat itu adalah metode *discovery learning* dan *design action*. Metode *discovery learning* dan *design action* membelajarkan siswa untuk mengikuti setiap tahapan belajar secara aktif dan seluruhnya berpusat pada siswa. Hal ini akan lebih mampu membuat siswa terlibat dalam pemikiran tingkat tinggi (*high order thinking*)

seperti analisis, sintesis dan evaluasi (Bloom, dkk, 1956; Bonwell & Eison, 1991; Hackathorn, et al., 2010; Sopandi, 2019).

Design action menekankan pada penerapan pengetahuan lintas disiplin ilmu, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan isu-isu dunia nyata dengan memberikan masalah kompleks, siswa dituntut untuk mampu mengamati dan mendapatkan pemahaman, juga berpaku pada pembuatan protipe yang harus dibuat siswa. Hal-hal itulah yang menjadikan *design action* sebagai metode pembelajaran yang sangat potensial untuk menjadi pembelajaran bermakna dan menimbulkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa (INAP, 2019). Pada metode ini, siswa diharuskan untuk memiliki manajemen tim yang baik. Pengambilan keputusan dan pemecahan masalah terhadap proyek yang diberikan merupakan salah satu proses peningkatan kemampuan tim.

Dalam rangkaian proses kegiatan *design action* ini, siswa akan dipandu untuk terfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah, berpikir kreatif dan tugas-tugas bermakna lainnya. Ketika siswa menyelidiki dan mencari solusi untuk masalah, mereka memperoleh pemahaman tentang prinsip-prinsip dan konsep-konsep kunci. Pembelajaran menggunakan desain pemikiran dan aksi ini juga menempatkan siswa dalam lingkungan pemecahan masalah yang realistis dan kontekstual. Pelaksanaan aktivitas pemecahan masalah ini akan melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif dan pemecahan masalah menjadi sesuatu yang sulit jika siswa belum mampu membuat penjelasan yang tepat terhadap masalah yang diberikan untuk memudahkan pemahaman siswa. Dengan demikian, proyek dapat berfungsi untuk membangun jembatan antara fenomena di kelas dan pengalaman kehidupan nyata (Blumenfeld, dkk, 1991).

Pengerjaan proyek/ pembuatan purwarupa pada salah satu tahapan *design action* juga memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman yang mendalam karena siswa perlu memperoleh dan menerapkan informasi, konsep, dan prinsip, dan mereka memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi dalam berpikir (belajar dan metakognisi) karena siswa perlu merumuskan rencana, melacak

kemajuan, dan mengevaluasi solusi (Blumenfeld, dkk, 1991). Potensi- potensi baik dari *design action* ini akan terus berdampak baik pada kemampuan berpikir siswa, bahkan hingga mereka dewasa. Dalam penelitiannya, Boaler (2017) menyimpulkan bahwa orang dewasa yang berasal dari sekolah dengan pendekatan proyek terlihat secara signifikan memiliki pekerjaan yang profesional karena mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap yang ada, juga lebih bisa mengapresiasi yang ada dibandingkan dengan mereka yang berasal dari sekolah dengan pendekatan tradisional.

Di Indonesia, metode *design action* tidak ada akan tetapi ada pembelajaran yang memiliki kemiripan dengan metode *design action* yaitu pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*). *Design action* sebenarnya merupakan contoh metode pembelajaran yang direkomendasikan oleh berbagai peneliti di dunia karena sesuai dengan pilar-pilar pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, yaitu: (1) konsep-konsep disajikan dengan logika sederhana dan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik; (2) menumbuhkan “keasyikan” dan rasa ingin tahu dalam belajar; (3) menumbuhkan suasana kesenangan dan keriang (*fun*) dalam kegiatan pembelajaran; (4) pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*); (5) efektif: pembelajaran berfokus pada kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dengan menggunakan cara yang efisien; (6) kreatif: pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga dapat menstimulasi peserta didik untuk mengembangkan gagasan (Kemendikbud, 2014). Contoh lain metode pembelajaran yang juga direkomendasikan dalam Kurikulum 2013 sekarang adalah *discovery learning*.

Discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa (Lestari dan Yudhanegara, 2015). Kemendikbud (2014) menjelaskan bahwa dalam konsep belajar, *discovery learning* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi (struktur pembelajaran induktif). Bruner (Kemendikbud, 2014) menjelaskan bahwa pada *discovery* terjadi pembentukan kategori-kategori, yang biasa dikenal dengan *system coding*. Pembentukan kategori-kategori dan *system coding* ini dirumuskan dalam arti

relasi-relasi (*similarity & difference*) yang terjadi diantara objek-objek dan kejadian-kejadian (*events*). Oleh karena itu, pada *discovery learning*, bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan, yakni menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, dan mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Pada pembelajaran ini, siswa dituntut untuk dapat merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan bimbingan guru. Untuk mengkonstruksi suatu konsep, tentu diperlukan pemahaman terhadap konsep-konsep sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga siswa akan mampu merepresentasikan materi yang baru diberikan dengan menghubungkan pemahaman sebelumnya yang mereka miliki untuk membangun pengetahuan baru. Menurut Hosnan (2014), pembelajaran *discovery learning* akan mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan pengalaman langsung melalui menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sehingga memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang lebih realistis dan terjadilah pembelajaran bermakna yang akan membuat pemahaman siswa lebih lama terekam dan tahan lama dalam ingatan mereka.

Dengan penerapan metode pembelajaran ini, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kirschner, Sweller, & Clark (2006) juga menegaskan bahwa terdapat keterlibatan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif dalam metode pembelajaran *discovery learning*. Sweller (1988) yang mengatakan bahwa *discovery learning* lahir untuk mendorong kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Metode ini melibatkan eksplorasi dan pemodelan dengan menggunakan materi yang konkret, sehingga guru harus melibatkan siswa untuk memecahkan masalah secara berkelompok maupun individu (English dan Kirshner, 2015).

Kedua metode pembelajaran *design action* dan *discovery learning* memiliki karakteristik serupa, yakni keduanya sama-sama memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk berkomunikasi melalui aktivitas baik individu maupun kelompok, siswa juga dibiasakan untuk dapat menganalisis data dan masalah yang disajikan. Meskipun demikian, *design action* dan *discovery learning* memiliki perbedaan dalam hal

jenis masalah yang diberikan kepada siswa. *Design action* menekankan pada masalah yang harus siswa pilih untuk diselesaikan, sementara *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa dan masalah yang diajukan kepada siswa merupakan masalah yang direkayasa oleh guru (Kemendikbud, 2014). Dengan memperhatikan keunggulan masing-masing metode tersebut peneliti berupaya mengungkapkan metode mana yang lebih efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan penelitian yang dapat diajukan adalah bagaimana efektivitas metode *Discovery Learning* dan metode *Design Action* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa sekolah dasar?

Rumusan masalah penelitian di atas kemudian disusun secara lebih spesifik menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode *Discovery Learning* (DL)?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode *Design Action* (DA)?
3. Adakah perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa yang menggunakan metode *Discovery Learning* (DL) dengan siswa yang menggunakan *Design Action* (DA)?
4. Bagaimana *self-esteem* siswa setelah diterapkan metode *Discovery Learning* (DL) dan *Design Action* (DA)?
5. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *self-esteem* dan kemampuan berpikir kreatif siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self-esteem* siswa di sekolah dasar. Namun secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Memperoleh gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode *Discovery Learning* (DL).
2. Memperoleh gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode *Design Action* (DA).
3. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar yang belajar menggunakan metode *Discovery Learning* (DL) dengan siswa yang belajar menggunakan metode *Design Action* (DA).
4. Mengetahui hubungan *self-esteem* siswa setelah diterapkan metode *Discovery Learning* (DL) dan *Design Action* (DA).
5. Melihat hubungan antara *self-esteem* dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran mengenai metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran tematik khususnya di sekolah dasar. Semoga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan perbaikan bagi pengembangan metode pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

1.4.2 Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam kegiatan belajar tentang berbagai konsep dalam pembelajaran tematik; mengembangkan kreativitas siswa dalam menjawab setiap persoalan yang diberikan; mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat solusi nyata bagi lingkungannya dan berpikir secara ilmiah; dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran mengenai penerapan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang tidak hanya bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran saja. Metode ini pun dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat mendukung pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu lulusan.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Pada bab pendahuluan dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur organisasi tesis. Pada bagian latar belakang diuraikan beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Selanjutnya pada bab kajian pustaka, diuraikan kajian teoritis yang berfungsi sebagai landasan dalam menyusun pernyataan penelitian serta tujuannya. Adapun pokok bahasan yang diuraikan dalam bab ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif, *self-esteem*, metode *Discovery Learning*, metode *Design Action*, serta hipotesis penelitian.

Pada bab metodologi penelitian diuraikan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik analisis data. Selanjutnya pada bab temuan penelitian dan pembahasan dijelaskan mengenai pengolahan dan analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. Pada bab simpulan, implikasi dan rekomendasi dipaparkan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil temuan penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya.