

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, supaya siswa menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif, dan inovatif. Menurut Depdiknas (2003,hlm,3) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan kompetensi abad ke-21 Maroco (dalam Abidin, 2014, 8) menyatakan bahwa abad ke-21 ada empat kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, serta berpikir kreatif. Sehingga dalam pendidikan abad ke-21 ini harus berorientasi pada pencapaian kompetensi abad ke-21. Salah satunya kompetensi tersebut adalah mencangkup manusia yang kreatif. Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas sejak dini.

Peran pendidikan di Indonesia sangatlah penting untuk mengembangkan kreativitas pada diri siswa. Karena peran guru bukan hanya berperan sebagai pengajar materi pelajaran di kelas (Permendikbud, No 20 2016). Oleh karena itu, guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi dari

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya, terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Menurut Guilford (1973), “kreativitas adalah pola berpikir untuk mencari alternatif jawaban lain terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya”. Sedangkan menurut Haefele (Munandar, 1999:21) memaparkan bahwa, “Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”.

Sebuah permasalahan tidak hanya dilihat dari satu sudut pandang saja. Mempunyai pemikiran yang akan menghasilkan ide-ide kreatif atau divergen dan mampu menjelaskan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. William (1968) mengemukakan ada lima indikator dalam kreativitas yaitu Lancar (*Fluency*), Luwes (*Flexibility*), Orisinal (*Originality*), Elaborasi (*Elaboration*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Sehingga pembelajaran di sekolah harus menciptakan pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas itu sendiri.

Saat ini permasalahan yang ditemukan di sekolah masih menunjukkan bahwa pembelajaran belum memfasilitasi kreativitas siswa secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan siswa mempunyai ciri-ciri kreatif. Namun belum menyeluruh, dari 34 siswa sekitar 25 siswa belum optimal dalam pengembangan kreativitas, yakni hanya sebesar 26,5% siswa yang kreatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika pembelajaran mengenai waktu, hanya 5 siswa yang dapat mencari jalan atau cara lain yang berbeda dengan yang guru ajarkan, sehingga disimpulkan siswa belum bisa memikirkan jawaban lain (Lancar), juga dalam artian siswa belum mampu memberikan ide atau jawaban sendiri (evaluasi). Dalam pendeskripsian isian sebuah cerita, kalimat jawaban siswa masih terpatok sesuai arahan atau apa yang terdapat pada teks (Luwes). Hanya terdapat 15 siswa yang telah memiliki ketertarikan dan terbiasa dalam membuat sebuah desain/gambar dan menghiasnya dengan warna atau bentuk lainnya (Elaborasi). Dengan hasil gambar yang lebih sering membentuk bangun simetri (Orisinal). Sehingga disimpulkan berdasarkan hasil observasi

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

***PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

dalam satu kelas memiliki ciri kreatif. Namun masih dalam kategori rendah. Dikarenakan setiap aspek hanya ada pada beberapa siswa dan siswa lainnya memiliki aspek lain.

Pada dasarnya setiap siswa mempunyai keunikannya, dan perkembangan sesuai dirinya sendiri. Dan pada abad 21 ini tuntutan kapasitas diri sesuai zaman sangatlah tinggi. Sehingga pembelajaran di sekolah pun harus mengarahkan peserta didik kepada optimalisasi kapasitas sesuai tuntutan zaman itu sendiri.

Runco dan Nemiro mengemukakan bahwa “*motivation is important for creative thinking and that, in their model, problem finding would facilitate intrinsic motivation in individuals* (Daniel, 2001, hlm 318) hal ini menunjukkan bahwa motivasi sangat penting untuk dapat berpikir kreatif dan model penemuan masalah memfasilitasi motivasi instrinsik pada individu.

Berdasarkan kajian pustaka, ada beberapa model, pendekatan atau strategi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Diantaranya yaitu, pendekatan Saintifik, *Projek Based Learning*, *Problem Based Learning* dan lain sebagainya.

Salah satunya adalah Problem Based Learning (PBL). Melalui PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi dimana konsep diterapkan.

Dalam situasi PBL, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Dalam PBL memiliki zona dimana pada zona ini tingkat perkembangan aktual pelajar dan tingkat perkembangan potensialnya menjadi aspek yang ditingkatkan. Sehingga mengharuskan siswa berinteraksi dengan orang di sekitarnya dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah sampai proses penyelidikan untuk menyelesaikan masalah melalui rasa ingin tahu siswa yang muncul melalui pembelajaran PBL ini.

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

***PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan permasalahan dan kajian pustaka tersebut serta teori yang peneliti dapatkan, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian pembelajaran tematik dengan penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan umum masalah penelitian ini adalah bagaimana “Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik kelas III?” kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III?
3. Bagaimana peningkatkan kreativitas pada pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik kelas III?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik. Kemudian, tujuan khusus penelitian ini terdiri dari tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III.

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

***PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik kelas III.

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, diharapkan kreativitas dalam mengembangkan potensi dan kebenaran siswa meningkat, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

Memberikan masukan bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan untuk memberikan variasi dan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran.

Sedangkan secara praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi:

- a. Siswa
 - 1) Dapat meningkatkan kreativitas pada diri siswa.
 - 2) Memberikan pengalaman belajar dengan model yang berbeda.
- b. Guru
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan menjadi sebuah alternatif pembelajaran untuk meningkatkan prestasi dan potensi siswa.
 - 2) Dapat mengetahui gambaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
 - 3) Dapat mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Peneliti
 - 1) Mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran peningkatan kreativitas.

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- 2) Mengidentifikasi penerapan model pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD.
- d. Untuk Sekolah
- 1) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan peningkatan kreativitas siswa.
 - 2) Dapat merasakan peningkatan kreativitas pada siswa kelas III SD.
 - 3) Dapat memiliki masukan data dan rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran.

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Trifa Yulianita Kusuma, 2018

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu