

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) agar memiliki kualitas yang baik, mempertinggi budi pekerti, meningkatkan harkat dan martabat manusia yang merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua, masyarakat dan pemerintah. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana. Artinya proses pendidikan di sekolah merupakan proses yang terencana dan mempunyai tujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif serta proses belajar yang menyenangkan. Dengan demikian dalam pendidikan antara proses dan hasil harus berjalan secara seimbang. Sehingga proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) mempunyai fungsi dan pengaruh yang sangat besar dalam mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik siswa. Secara prinsip bidang studi IPA merupakan pelajaran yang penting karena berhubungan langsung dengan salah satu aspek kecerdasan individu dalam pengertian luas, sehingga IPA diharapkan dapat mengarahkan siswa dengan menekan pada penerapan konsep IPA secara langsung.

Penerapan konsep IPA secara langsung pada para siswa diharapkan agar mereka dapat menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah

dipelajari, sehingga dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang IPA yang pada akhirnya lulusan SD diharapkan memiliki kompetensi IPA yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA yang seharusnya dilakukan oleh guru di SD yaitu harus dapat menyampaikan materi IPA dengan baik, mengetahui kemampuan awal siswa, melibatkan siswa di setiap pembelajaran, serta yang menjadi poin penting yaitu bertanya. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Sawatowa (2006: 5) bahwa “dalam pembelajaran IPA kegiatan bertanya merupakan bagian utama dalam pembelajaran, dengan bertanya anak akan terlatih menyampaikan gagasan dan memberikan respon yang relevan dalam suatu masalah”.

Berdasarkan pernyataan di atas, kegiatan bertanya memiliki peranan penting dalam upaya membangun pengetahuan. Semakin baik pertanyaan yang diajukan maka semakin memberikan peluang kepada anak untuk membangun pengetahuan baru. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif agar kemampuan bertanya siswa baik dalam pembelajaran IPA dan memberikan kesempatan dalam melibatkan anak ketika pembelajaran secara langsung adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) menurut Sanjaya (2006:214) adalah “serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses pembelajaran masalah yang dihadapi secara ilmiah”.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa. Beberapa sikap ilmiah yang perlu dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran IPA menurut (Kharmani, 2002:140) meliputi:

1. Sikap rasa ingin tahu (*curiosity*)
2. Sikap untuk senantiasa mendahulukan bukti (*respect for evidence*)
3. Sikap luwes terhadap gagasan baru (*flexibility*)
4. Sikap merenung secara kritis (*critical reflection*) dan sikap peduli terhadap makhluk hidup (*sensitivity to living things and environment*).

Penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) memfokuskan pembelajaran pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari

konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kreatif. PBM sebaiknya digunakan dalam pembelajaran karena dengan PBM akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah akan membuat mereka menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukannya. Artinya belajar tersebut ada pada konteks aplikasi konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi dimana konsep tersebut diterapkan. Selain itu melalui PBM ini siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara berkesinambungan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya, apa yang mereka lakukan sesuai dengan aplikasi suatu konsep atau teori yang mereka temukan selama pembelajaran berlangsung. PBM juga dapat menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu, afektif (sikap), psikomotor (keterampilan), dan kognitif (kemampuan). Dalam ranah afektif, berbicara mengenai sikap, semangat, toleransi, tanggung jawab, dan lain-lain. Dalam ranah psikomotor, berbicara mengenai keterampilan siswa, misalnya keterampilan berbicara, mengutarakan pendapat, dan menyajikan laporan (baik lisan maupun tulisan). Dalam ranah kognitif berbicara mengenai kemampuan-kemampuan yang hendaknya dimiliki siswa, misalnya: kemampuan pemahaman konsep, kemampuan penalaran dan komunikasi, kemampuan berpikir reflektif matematis, dan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran ilmu pengetahuan alam sebagai bekal peserta didik untuk menghadapi tantangan dan rintangan di masa mendatang. Pentingnya kemampuan

berpikir kreatif untuk dikembangkan juga tercermin pada tujuan pendidikan nasional UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu 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.

Menurut Perkins (1985) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk membentuk kombinasi gagasan baru, untuk memenuhi suatu keperluan atau untuk memperoleh suatu hasil (produk) yang asli dan sesuai dengan kriteria pokok pertanyaan.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran perlu dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kemampuan berpikir kreatif membentuk peserta didik yang mampu mengungkapkan dan mengelaborasi gagasan orisinal untuk pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran meliputi aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*) (Munandar, 2004: 192).

Kemampuan berpikir kreatif akan memunculkan kreativitas sebagai hasilnya. Kreativitas dihasilkan sebagai keterampilan yang dirancang untuk menstimulasikan imajinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban, dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Kreativitas sangat penting dikembangkan khususnya bagi peserta didik untuk menghadapi masa mendatang. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran yang mengakomodasi proses berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan sehingga dapat menciptakan kreativitas khususnya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Selain mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) juga mengukur sejauh mana hasil belajar pada siswa yang dilihat dari penilaian berupa angka oleh guru. Hasil belajar

merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Materi Pesawat Sederhana”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah pembelajaran konvensional dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana?
2. Apakah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana?
3. Adakah perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana antara yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan pembelajaran konvensional?
4. Bagaimanakah hubungan antara keterampilan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa kelas V pada materi pesawat sederhana?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana dengan pembelajaran Konvensional.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi pesawat sederhana antara yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara keterampilan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa kelas V pada materi pesawat sederhana.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dengan penelitian dapat memberikan hal positif dalam meningkatkan aktivitas.
 - b. Memberikan suatu pengalaman belajar yang baru untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.
 - c. Melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan permasalahan lingkungan khususnya pada mata pelajaran IPA.
2. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi siswa.
 - b. Dapat mengubah pola dan sikap guru dalam mengajar yang semula berperan sebagai pemberi informasi menjadi berperan sebagai fasilitator dan mediator yang dinamis sehingga belajar mengajar dapat dirancang dan dilaksanakan secara efektif efisien, kreatif dan inovatif.
 - c. Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan model Pembelajaran Berbasis Masalah.
3. Bagi sekolah
 - a. Dapat menjadi masukan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran, fungsi sekolah dasar sebagai lembaga yang bergerak di lingkungan

pendidikan dan pengembangan profesi guru agar tujuan nasional pendidikan dapat tercapai.

- b. Untuk memberikan catatan kualitas sekolah dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah.
 - c. Sebagai monitoring keberhasilan dalam suatu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Bagi peneliti
- a. Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran IPA terutama dalam materi pesawat sederhana.
 - b. Dapat menambah wawasan dan mengembangkan langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah.

E. Batasan Istilah

Di dalam Penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu mendapat penjelasan yaitu:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses pembelajaran masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya, 2006: 214).
2. Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli, estetis dan konstruktif, yang berhubungan dengan pandangan dan konsep serta menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional; khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir (Liliasari, 1999).
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan soal-soal evaluasi tentang pesawat sederhana (Sudjana, 2004: 22).
4. Pesawat Sederhana adalah alat yang membantu memudahkan atau meringankan pekerjaan manusia. Pesawat sederhana dapat digolongkan ke

dalam beberapa jenis, antara lain: pengungkit (tuas), bidang miring dan katrol (Rositawaty, 2008: 93).

