

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting bagi suatu Negara. Pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas bagi perkembangan suatu bangsa (Raharjo, 2010; Widiansyah, 2018). Pendidikan yang terarah akan memberikan peningkatan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, ataupun nilai-nilai dalam mengembangkan potensi peserta didik (Al-Tabany, 2017; Indonesia, 2003; Cut Fitriani, 2017). Mengembangkan hal tersebut dalam rangka menciptakan pribadi yang memiliki kecerdasan dalam memajukan dan memakmurkan bangsa berdasarkan tujuan pendidikan nasional, salah satunya yaitu menciptakan pribadi yang memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan ide/gagasan yang baru, berbeda dalam menyelesaikan masalahnya (Mahfud. 2017; Suardipa, 2020; Saefudin dalam Sukarjita, 2020). Kemampuan tersebut memberikan langkah-langkah yang sistematis dengan memperhatikan indikator sebagai acuan dalam memahami masalah. Indikator yang dimaksud adalah : 1) Berpikir lancar, 2) Berpikir luwes, 3) Berpikir orisinal, 4) Berpikir terperinci (Sukarjita, 2020; Filsaime dalam Nurlaela & Ismayanti, 2015, hlm.3, Cintia dkk, 2018). Dengan memenuhi seluruh indikator tersebut, siswa akan melakukan pembelajaran secara maksimal dengan mengedepankan aspek kemampuan berpikir dari pada kemampuan menghafal substansi materi yang berakibat pada pemahaman jangka pendek, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna bagi siswa (Al-Tabany, 2017; Nurlaela & Ismayanti, 2015, hlm.3).

Melihat dari indikator kemampuan berpikir, pembelajaran yang dilakukan bersifat *student center* (berpusat pada siswa) yaitu menuntun siswa untuk aktif dalam pembelajaran. maka dari itu untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut, guru mampu merencanakan dan mengembangkan proses pembelajaran agar terencana dengan baik, menyenangkan, bermakna bagi siswa, serta melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, salah satunya yaitu mengembangkan bahan ajar (Salirawati, 2007; Musfah, 2012). Bahan ajar

merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis baik dalam bentuk tertulis atau tidak tertulis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif. (Sitohang 2014, Hlm.14; Arsanti, 2018; Pannen dalam Magdalena, 2020).

Tetapi hal ini berbanding terbalik dengan keadaan sekarang terkait penggunaan bahan ajar di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara ke sekolah yang dijadikan sumber dalam penelitian ini bahwa bahan ajar yang digunakan hanya satu yaitu buku tema, hasil wawancara kepada guru dan siswa juga menyimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan dianggap kurang efektif karena kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, materi yang tersedia kurang mendukung, sehingga guru memerlukan bahan lainnya yang lebih terencana terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena hakikatnya, penggunaan bahan ajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran baik untuk guru ataupun siswa (Ahmad &Lestari, 2010; Magdalena, 2020 , 2010; Sitohang, 2014 ). Bagi guru bahan ajar digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sedangkan untuk siswa digunakan untuk pedoman dalam memahami konsep materi (Perwitasari dkk. 2018; Magdalena, 2020; Ahmad &Lestari, 2010).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa ketidak terlibatan siswa untuk aktif dalam belajar salah satunya dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam hal ini, berdasarkan hasil analisis terhadap buku siswa sebagai bahan ajar yang digunakan menyatakan bahwa bahan ajar tersebut belum mendukung seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif, sehingga bahan yang digunakan belum mampu mencapai tingkat berpikir kreatif siswa. Serta berdasarkan hasil wawancara kepada guru pun mengatakan bahwa terdapat 30 % - 40 % siswa masih memerlukan dorongan guru untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Sama seperti yang dilakukan oleh penelitian Dewi dkk (dalam Qomariyah &Subekti, 2021). menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih tercatat rendah , yang dikonfirmasi dari hasil *The Global Creativity Index* tahun 2015. Begitu pula yang dilakukan oleh Rofia'uddin (dalam Fauziah, Y. N, 2011) menyatakan bahwa kemampuan berpikir di tingkat pendidikan dasar belum dilakukan secara maximal, sehingga

berpengaruh terhadap lulus SD yang kurang memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif . Padahal, sejatinya kemampuan berpikir kreatif ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, kemampuan tersebut akan menuntun siswa untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, variasi dalam menjawab, menguasai suatu konsep permasalahan, sampai dapat menyampaikan ide atau gagasan suatu topik permasalahan( Cintia dkk, 2018; Susanto, 2013, hlm.115 ) sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna bagi siswa.

Melihat kondisi diatas maka terdapat kekurangan dari penggunaan bahan ajar di sekolah khususnya dalam memfasilitasi siswa untuk kemampuan berpikir kreatif. Maka dari itu peneliti memiliki inovasi dalam mengembangkan bahan ajar. Pengembangan ini dilakukan atas kebutuhan guru dan siswa dalam melangsungkan pembelajaran, karena hakikatnya bahan ajar selalu berdampingan dengan siswa. sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Darwanto (2017) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model PBL untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”, dengan menggunakan tahapan atau metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang menunjukkan bahwa hasil pengembangan bahan ajar nya telah memenuhi syarat standar dan kelayakan bahan ajar menurut para ahli dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Darwanto,dkk. 2017).

Dalam mengembangkan bahan ajar, peneliti dapat memperhatikan substansi materi atau langkah pembelajaran yang di butuhkan serta sesuai dengan kurikulum yang digunakan sebagai arahan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Depdiknas dalam arsanti, 2018; Pannen dalam Magdalena dkk, 2020; Sitohang 2014; Bahtiar, 2015). Substansi materi yang disampaikan diharapkan dapat mudah dipahami, tersusun, dan terarah, sehingga dalam hal ini diperlukan rangkaian atau kerangka sebagai prosedur dalam mengefektifkan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Sub materi yang dimaksud yaitu mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan KD 3.2 “Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia”. Berdasarkan wawancara kepada guru mengenai

materi ini, menyatakan bahwa siswa kurang berperan dalam berinteraksi dengan lingkungan alam sehingga masih terdapat siswa yang kurang dalam menjaga lingkungan, Sedangkan berdasarkan studi literatur pada lembaga Badan Pusat Statistika (BPS) yang menyatakan bahwa indeks perilaku ketidakpedulian lingkungan hidup (IPKLH) di Indonesia pada tahun 2017 memiliki skor 0,51 (tinggi) terdiri atas penghematan energi, pengelolaan energi, transportasi pribadi, dan pengelolaan sampah. Pengelolaan sampah lah yang menyumbang IPKLH tertinggi dengan skor 0,72 (sangat tinggi) (Mardiyah, 2018). Berdasarkan data tersebut, maka akan berpengaruh terhadap kelangsungan hidupnya. Pengelolaan sampah yang tidak baik akan memperburuk keadaan alam. Sehingga dalam hal ini bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam kurang terjalin dengan baik, yang mengakibatkan pada kualitas dan kuantitas alam itu sendiri. Oleh sebab itu manusia perlu memperhatikan, merawat serta melestarikan lingkungan agar tidak berdampak buruk tetapi memberikan manfaat bagi kehidupan manusia (Widiyanto, 2020, hlm. 105). Sehingga, akan terbentuk hubungan timbal balik sebagai bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. dengan harapan siswa mampu berpikir secara mendalam, terstruktur melalui pembelajaran yang aktif berbasis pada penemuan sehingga siswa dapat memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan sendirinya. Karena hakikatnya pembelajaran IPS diajarkan pada usia sekolah dasar memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan berdasarkan realita atau berdampak dengan kondisi sosial siswa dengan tujuan menciptakan warga Negara yang baik dan bertanggungjawab sejak dini (Susanto, 2013, hlm. 138; Widiyanto, 2020, hlm.9).

Sedangkan langkah/tahapan pembelajaran ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan tujuan pembelajaran dapat mengarahkan siswa untuk aktif dalam memahami, mencari, mendalami materi ajar melalui proses penemuan (Cintia dkk, 2018; Rohim, 2012). Karena hakikatnya, model pembelajaran merupakan rangkaian pembelajaran yang sistematis (terarah) dalam mengorganisir kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oktavia, 2020, Hlm.13; Joyce dalam Al- Tabany, 2017, hlm.23). selain itu, Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Munandar

dalam Rohim, 2012; Tumurun dkk, 2016). Sebab, model ini dalam proses pembelajaran melibatkan siswa untuk berpikir, yaitu melalui percobaan dan penemuan yang dilakukan secara maksimal oleh siswa dalam mencari dan menemukan, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri (Joolingen dalam Rohim, 2012; Tumurun dkk, 2016). Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Cintia dkk (2018) mengenai “Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa”, penelitian tersebut menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan karena perpindahan kurikulum yang mengakibatkan pembelajaran saat ini (kurikulum 2013) kurang maksimal, maka dari itu pada penelitiannya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai solusi bagi permasalahannya dan dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka dari itu, penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan harapan siswa dapat melatih kemampuan berpikirnya melalui pembelajaran yang aktif.

Sesuai pernyataan diatas maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD”. Dengan tujuan pengembangan ini agar bisa dijadikan pedoman pembelajaran siswa atau guru dalam memahami materi secara mendalam.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V?
2. Bagaimana hasil pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang sudah dirumuskan diatas maka tujuan penelitian ini meliputi :

1. Menjelaskan desain pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V.
2. Menjelaskan hasil kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan dan tujuan yang sudah dirumuskan, maka dari itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dijadikan sumber dan informasi bagi pembaca mengenai pengembangan kualitas pembelajaran khususnya pada materi interaksi manusia terhadap lingkungan alam melalui pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* di kelas V dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

- a. Manfaat praktik

- 1) Bagi Siswa

- a) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.
- b) Meningkatkan fokus, motivasi serta ketertarikan dalam pembelajaran melalui bahan ajar berbasis *Discovery Learning*.
- c) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis *Discovery Learning*.

- 2) Bagi guru

- a) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi “interaksi manusia terhadap lingkungan alam”.
- b) Memberikan inovasi dan ide kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran IPS khususnya pada materi “interaksi manusia terhadap lingkungan alam”.

3) Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat digunakan sebagai sumber keilmuan dan informasi pengetahuan, serta bahan penelitian lanjutan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah dasar.