

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi dan komunikasi berkembang sangat pesat, bahkan perkembangan tersebut sudah memasuki berbagai ranah kehidupan. Mulai dari dunia perkantoran, kesehatan, ekonomi, hingga dunia pendidikan. Hal ini menyebabkan manusia perlu menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada dan tidak bisa menghindarinya. Untuk mampu beradaptasi dengan baik, manusia saat ini harus membekali diri dengan berbagai kemampuan untuk memenuhi tuntutan kehidupan abad 21. Salah satunya adalah kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir berguna untuk menganalisis setiap informasi yang ada untuk menghasilkan sesuatu inovasi dalam memenuhi kehidupan manusia pada abad 21 ini, dan salah satu kemampuan berpikir yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Abidin (2016). Hal ini karena semakin pesatnya pertumbuhan teknologi dan perubahan sosial maka masalah yang timbul akan ikut berubah dan berkembang, sehingga tidak mungkin solusi yang diajukan selalu sama, maka perlu pemikiran kreatif untuk menghasilkan solusi baru dalam menghadapi masalah baru yang semakin kompleks. Menurut Abidin (2016), kemampuan berpikir kreatif sendiri berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah. Sehingga kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menghadapi kehidupan saat ini. Namun kondisi di lapangan masih banyak yang belum memahami makna berpikir kreatif dan implementasinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Guilford (dalam Munandar, 2012, hlm. 7) menyatakan dalam pidato pelantikannya sebagai presiden dari *Amerika Psychological Association* tahun 1950, bahwa:

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai kelulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru.

Kemampuan berpikir kreatif akan lebih baik jika dilatih sejak dini, dan pendidikanlah yang memiliki kesempatan besar untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif, misalnya dimulai dari jenjang pendidikan dasar. Secara umum kendala yang dialami siswa khususnya siswa SD dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif merupakan kondisi pembelajaran yang belum ideal seperti pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang ditandai dengan seringnya penggunaan metode ceramah. Hal ini juga yang dikemukakan oleh Sekar dkk. (2010) yakni guru memiliki peran yang sangat dominan di dalam kelas sehingga siswa menjadi kurang aktif. Hal ini menyebabkan kondisi yang kurang mengakomodasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu siswa biasa menghadapi soal yang kurang merangsang untuk menggunakan kemampuan berpikirnya karena yang diuji lebih bersifat ingatan atau hafalan. Hal tersebut dapat terlihat dari posisi Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* pada tahun 2015, Indonesia berada pada posisi 9 terendah dengan poin 403 untuk sains. Nilai ini masih di bawah rata-rata yaitu 493 poin. Hal ini menggambarkan kemampuan berpikir siswa kita khususnya dalam bidang sains masih rendah, karena soal tersebut bukan soal yang menguji hafalan siswa namun kemampuan berpikirnya. Selain itu posisi Indonesia dalam *The Global Creativity Index* pada tahun 2015 yang diselenggarakan oleh *Martin Prosperity Institute*, Indonesia berada pada posisi 115 dengan poin 0,202. Posisi Indonesia berada jauh dibawah negara tetangga seperti Singapura yang berada pada posisi 9 dengan poin 0.896, Pilipina pada posisi 52 dengan poin 0,487 dan Malaysia pada posisi 63 dengan poin 0,455. Data tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kreatif masyarakat Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Selain itu berdasarkan wawancara dengan beberapa guru dari sekolah yang digunakan untuk penelitian, didapati bahwa pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan lebih menekankan pada konten materi, hal ini menyebabkan kemampuan berpikir siswa kurang dikembangkan pada saat proses pembelajaran.

Pendidikan yang dilaksanakan pada abad 21 hendaknya mengarah kepada pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir, salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Akan tetapi, di dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar (selanjutnya disebut SD), yang menjadi penghambat pelaksanaan

dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran yang menjadikan tujuan akhir pembelajarannya penguasaan konten pelajaran. Padahal yang diharapkan pada proses pembelajaran saat ini adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif di mana saat proses pembelajarannya siswa dapat menghasilkan pendapat atau idenya sendiri dengan argumen yang kuat, memiliki sudut pandang yang berbeda, serta relatif unik dan baru sehingga hal tersebut bisa menjadi kebiasaan dan membentuk kemampuan berpikir yang akan berguna pada kehidupannya. Untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir, khususnya berpikir kreatif, Jamaludin (2010) berdasarkan penelitiannya mengemukakan bahwa diperlukan suasana kelas yang bebas dan siswa tidak dalam keadaan terpaksa untuk mencapai pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini karena jika siswa mengalami kejenuhan, strategi pembelajaran apapun yang digunakan tidak akan mencapai hasil maksimal.

Berangkat dari permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat dipilih untuk merancang pembelajaran yang mengarah kepada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran yang pada tahap pelaksanaannya terdapat kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Model yang dapat dipilih adalah model pembelajaran yang berisi pemecahan masalah. Salah satu model tersebut adalah model *Creative Problem Solving*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Putra dkk. (2012) yang mengungkapkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah lebih baik dari yang menggunakan model konvensional. Hal ini terlihat dari nilai gain siswa yang menggunakan model berbasis pemecahan masalah berada pada kategori sedang, sedangkan yang menggunakan metode konvensional berada pada kategori rendah.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dikembangkan oleh Osborn (1979). Model ini memang dikembangkan dengan tujuan agar siswa yang belajar dapat memiliki peningkatan dalam keterampilan berpikir kreatif. Hal ini dapat terjadi karena model *Creative Problem Solving* berfokus pada pemecahan suatu masalah dengan tahap-tahap yang ilmiah sehingga akan diiringi oleh peningkatan atau penguatan keterampilan berpikir, khususnya berpikir kreatif. Pada

pelaksanaan model *Creative Problem Solving* ini terdapat tahap di mana fakta-fakta yang dapat menunjang penyelesaian masalah ditampung beserta ide dan gagasan yang telah siswa miliki sebelumnya tanpa melihat terlebih dahulu apakah ide atau gagasan tersebut relevan atau tidak. Hal tersebut dapat menunjang peningkatan kemampuan berpikir kreatif karena pemikiran kreatif sendiri memerlukan banyak masukan untuk menghasilkan sebuah ide yang baru dan unik. Setelah semua fakta dan ide terkumpul barulah siswa mengolah, menganalisis, dan memilih diantara masukan-masukan tersebut menjadi sebuah solusi dari masalah yang dihadapi. Permasalahan yang dipilih dalam model pembelajaran ini adalah masalah yang kontekstual sehingga pembelajaran memberikan kebermaknaan bagi diri siswa dalam kehidupannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah secara umum sebagai berikut: Apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam mata pelajaran IPA di SD?

Rumusan masalah secara khusus diajukan dengan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPA di SD?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPA di SD antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan secara umum dan khusus, tujuan secara umum dirumuskan sebagai berikut: untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di SD dengan model *Creative Problem Solving*.

Tujuan khusus yang dijabarkan dari tujuan umum di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan model *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPA di SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPA antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Penggunaan model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran IPA di SD ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA di SD.

2. Bagi Guru

Model *Creative Problem Solving* ini dapat guru jadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPA di SD, selain itu guru juga dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan rekomendasi untuk mengembangkan pembelajaran IPA di sekolah tersebut, terutama untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

- a. memberikan pengetahuan baru mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving*;
- b. menjadi fasilitas untuk mengembangkan diri;
- c. sebagai jalan untuk menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran IPA di SD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang berkenaan dengan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif di SD. Bab I berisi pendahuluan di dalamnya terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi landasan teori terkait hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Pada bab ini terdapat teori-teori yang melandasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif, model pembelajaran *Creative Problem Solving*, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Pada bab II juga terdapat kerangka berpikir dari penelitian ini.

Bab III berisi tentang metodologi penelitian yang di dalamnya berisikan metode dan desain yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode eksperimen dan desain kuasi-eksperimen dengan model *the matching-only pretest-posttest control group design*. Pada bab ini dijabarkan pula sampel penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, prosedur penelitian dan teknik analisis datanya.

Bab IV berisi pemaparan dari hasil penelitian. Pada bab ini berisi temuan dari penelitian dan pembahasannya. Hasil data pada penelitian diolah melalui perhitungan statistika dan hasilnya dianalisis untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah pada bab I.

Bab terakhir adalah bab V. Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang berdasarkan rumusan masalah pada bab I. Selain itu terdapat pula implikasi dari penerapan model *Creative Problem Solving* dan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dari penelitian ini.