

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan dewasa ini diarahkan untuk peningkatan kualitas belajar, mengingat kemampuan memahami dari peserta didik di Indonesia hanya berada ditingkat kemampuan mengingat fakta-fakta. Hal ini menjadikan peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam segi afektif dan psikomotoriknya. Perkembangan peserta didik khususnya di tingkat sekolah menengah umum (SMU) seharusnya telah mencapai tahap penalaran operasi formal dimana pada tahap ini seorang anak sudah harus mampu memecahkan masalah abstrak secara logis, berpikir ilmiah, serta mengembangkan isu-isu sosial dan identitas sosial. Kemampuan ini dapat dikembangkan jika siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi melalui hasil aktivitas pembelajaran di kelas. Namun, kemampuan ini belum sepenuhnya terlihat dalam proses pembelajaran. Persoalan ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih mengalami masalah dalam hal kualitas pendidikannya.

Sanjaya (2009:320) menyatakan bahwa rendahnya kualitas pendidikan jika dilihat dari sisi proses adalah adanya anggapan bahwa selama ini proses pendidikan yang dibangun oleh guru dianggap cenderung terbatas pada penguasaan materi pelajaran atau bertumpu pada pengembangan aspek kognitif tingkat rendah yang tidak mampu mengembangkan kreativitas berpikir proses pendidikan atau proses

belajar mengajar dianggap cenderung menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi dengan berbagai informasi dan bahan-bahan hafalan.

Wankat dan Oerovoc dalam Wena (2010:138-139) menyatakan bahwa salah satu kesulitan yang seringkali menjadi kesulitan guru adalah bagaimana cara meningkatkan kreativitas yang masih terpendam dalam diri siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, persoalan kreativitas menjadi salah satu factor penting dalam menunjang proses pembelajaran. Kreativitas harus dapat ditunjukkan baik oleh siswa maupun oleh guru. Jika proses pembelajaran memuat kemampuan berpikir yang kreatif maka tentu saja aktivitas belajar akan terjadi dan kesemuanya itu akan berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh oleh siswa terutama pengalaman belajar yang dapat dimiliki oleh siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat, kereta api, lampu, komputer, televisi dan masih banyak lagi sarana yang mempermudah kerja manusia, kini bukan menjadi barang asing lagi. Itu semua merupakan hasil karya kreativitas yang dikembangkan oleh manusia-manusia kreatif. Jika manusia tidak kreatif, tidak akan ada penemuan karya baru, cara baru ataupun solusi baru dalam menghadapi berbagai kesulitan. Tidak dapat dipikirkan jika manusia tidak suka berpikir dan mencoba hal-hal baru, sangat mungkin saat ini kita masih berada di zaman batu. Kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan. Imajinatif, inovatif, dan artistik yang dicirikan dengan sesuatu yang asli dan baru (Rachmawati dan kurniati, 2005:3).

Oleh karena itu unsur kreatif diperlukan dalam proses berpikir untuk berbagai hal. Berpikir kreatif ini dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Semakin kreatif seseorang, semakin banyak alternatif penyelesaiannya. Berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan perubahan, dimana perubahan itu berjalan sangat cepat. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat menuntun mereka menyesuaikan diri dengan kondisi hidupnya.

Dalam proses pembelajaran di kelas, kreativitas ditunjukkan melalui aktivitas belajar. Guru berfungsi sebagai pendorong kreativitas, dimana guru harus senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani siswa, melalui kemampuan menggali dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

Siswa juga harus memiliki kreativitas dalam belajar. Hal ini dapat ditunjukkan melalui beberapa kemampuan yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, antara lain :

- Kemampuan bertanya
- Kemampuan melakukan pengamatan
- Kemampuan mengidentifikasi dan mengklasifikasi hasil pengamatan
- Kemampuan menafsirkan hasil identifikasi dan klasifikasi
- Kemampuan menggunakan alat dan bahan untuk memperoleh pengalaman secara langsung
- Kemampuan merencanakan suatu kegiatan penelitian
- Kemampuan menggunakan dan menerapkan konsep yang telah dikuasai dalam suatu situasi baru

- Kemampuan menyajikan suatu hasil pengamatan dan atau hasil penelitian

Jika kemampuan-kemampuan yang disebutkan di atas, dapat ditunjukkan oleh siswa dan diorganisir dengan baik oleh guru, maka secara mutlak proses pembelajaran akan menghasilkan manusia-manusia yang bukan saja memiliki prestasi sebatas nilai/angka yang tinggi, namun lebih dari itu prestasi akan dapat ditunjukkan sepanjang kehidupannya melalui sikap dan perilakunya yang tentunya akan berpengaruh baik terhadap diri pribadinya maupun terhadap masyarakat.

Mata pelajaran Ekonomi di tingkat persekolahan merupakan bagian dari disiplin ilmu sosial, adalah mata pelajaran yang materinya terdiri dari konsep-konsep dan teori-teori yang mengkaji peristiwa-peristiwa ekonomi di dalam masyarakat. Oleh karena itu, untuk mengkaji berbagai peristiwa dan permasalahan ekonomi tersebut diperlukan kemampuan berpikir kreatif sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terpecahkan dengan solusi terbaik. Optimalisasi siswa dalam pembelajaran mampu memberikan kesempatan yang luas bagi mereka untuk terlibat dalam proses berpikir kreatif, yang nantinya dapat bermanfaat dalam kehidupan mereka di masyarakat.

Dalam proses pembelajarannya, muatan materi dengan proses berpikir kreatif belum nampak. Hal ini menjadikan mata pelajaran ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa sehingga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Hal ini terlihat pada salah satu sekolah menengah umum di Ambon yang kemudian akan dijadikan lokasi penelitian ini. Sesuai dengan hasil ujian akhir semester genap SMU Negeri 11 Ambon pada tiga tahun belakangan diperoleh nilai

mata pelajaran Ekonomi rata-rata di kelas X yaitu 6,10 tahun 2007 menurun menjadi 6,00 sedangkan tahun 2010 naik menjadi 6,30 tetapi nilai tersebut masih di bawah nilai yang ditetapkan melalui nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu 6,50.

Selanjutnya, dalam proses pembelajarannya, aktivitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi di sekolah yang bersangkutan via telepon pada tanggal 25 Januari 2011, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif. Dari jumlah siswa rata-rata 40 orang, ternyata kemampuan proses yang ditunjukkan siswa sangat rendah. Hal ini dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 1.1
Kemampuan siswa kelas X

Kemampuan	Siswa (orang)
- Kemampuan Bertanya	1
- Kemampuan Menjawab	2
- Kemampuan mengidentifikasi	2
- Kemampuan menganalisis	1
- Kemampuan menilai	2

Sumber : Hasil wawancara (25 Januari 2011)

Adapun persoalan-persoalan di atas, baik menyangkut nilai ujian akhir semester serta penunjukkan kemampuan siswa dalam aktivitas belajar, disebabkan oleh pola pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 11 Ambon masih berpusat pada guru. Hal ini menjadikan siswa tidak memiliki keaktifan dan kreativitas dalam belajar. Siswa telah terbiasa menerima semua informasi pengetahuan dari guru sehingga kemampuan dan keterampilan menemukan dan mencari sendiri sulit untuk

dikembangkan. Hal ini ditunjang dengan penggunaan metode mengajar yang bersifat konvensional sehingga perubahan pembelajaran tidak terlalu nampak.

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pengembangan pembelajaran yang inspiratif, inovatif, menantang dan menyenangkan sehingga mengembangkan keaktifan belajar siswa serta kemampuan berpikir kreatifnya.

Salah satu upaya pengembangan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam memacu kemampuan berpikir siswa serta dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan pengamatan nyata, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini rata-rata kurang memperhatikan tingkatan kreativitas peserta didik. Masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran bersifat konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan sangat didominasi oleh guru.

Hamalik (2007:170-172), menjelaskan tentang persoalan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpengaruh pada siswa perlu dirubah dengan menekankan pembelajaran pada aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

Target pencapaian pembelajaran hanya didasarkan pada pencapaian materi kurikulum, sehingga kemampuan yang ditanamkan guru pada peserta didik diarahkan kepada hafalan dan bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran di kelas, dimana guru menjadi satu-satunya sumber informasi pengetahuan. Dengan menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya berperan sebagai pendengar yang setia, pencatat bahan materi dengan peluang bertanya yang kecil. Suasana pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik pasif dan tidak memiliki pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kualitas dirinya.

Pembelajaran seperti ini adalah pembelajaran masa lampau yang memposisikan peserta didik sebagai individu yang siap mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran tradisional tidak mengenal asas aktivitas dalam proses pembelajaran. Kegiatan mandiri sebagai pengalaman belajar bagi siswa dianggap tidak bermanfaat. Guru sebagai satu-satunya sumber serba tahu yang menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Sistem penugasan isi buku dianggap lebih mudah dan baik bagi guru. Siswa hanya berperan sebagai penerima materi dari guru yang bersumber hanya dari buku.

Pembelajaran seperti yang disampaikan di atas, tidak dapat dipertahankan lagi. Hal ini didukung dengan hasil temuan-temuan baru dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar yang menggambarkan bahwa : (1) di dalam diri peserta didik terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Lembaga pendidikan perlu memberikan kesempatan agar potensi tersebut dapat berkembang menuju tingkat perkembangan yang diharapkan; (2) setiap peserta didik memiliki berbagai kebutuhan. Kebutuhan tersebut menimbulkan dorongan untuk berbuat termasuk perbuatan belajar dan bekerja, agar kebutuhan-kebutuhannya dapat terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan dapat berubah dan bertambah, dengan demikian perbuatan yang dilakukan semakin banyak dan beraneka ragam pula.

Penemuan-penemuan ini menghadirkan pengajaran yang efektif, yaitu pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Peserta didik belajar sambil bekerja untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat

Dari penjelasan di atas, kita dapat melihat bahwa pembelajaran dengan mengaktifkan siswa melalui pengalaman belajar yang akan dialami oleh dirinya sendiri akan lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran berdasarkan penugasan isi buku secara menyeluruh dan hanya dilakukan oleh guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Diharapkan dengan perubahan pola pembelajaran yang diterapkan, maka siswa akan memiliki pengetahuan yang lebih tinggi dan mampu menunjukkan sikap dan keterampilan yang baik pula. Di tingkat sekolah, hal ini terakumulasi melalui prestasi belajar.

Prestasi belajar ditunjukkan melalui angka/nilai maupun kemampuan keterampilan yang dapat dimilikinya. Oleh karena itu upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik perlu dikembangkan melalui desain pembelajaran yang memacu kemampuan dan keaktifan siswa. Dalam hal ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dikelola sedemikian rupa menggunakan ketepatan atribut pembelajaran agar siswa dapat menggali potensi dirinya dengan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dirinya melalui perolehan peningkatan prestasi. Dengan peningkatan prestasi belajar siswa, akan menentukan mutu pendidikan.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan secara umum dan pendidikan ilmu-ilmu sosial secara khususnya, maka pendidikan perlu dikembalikan kepada prinsip dasarnya yaitu sebagai upaya untuk memanusiakan manusia (humanisasi); mengembangkan potensi dasar peserta didik agar berani dan mau menghadapi problema hidup tanpa rasa tertekan; serta mau, mampu dan senang meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Pendidikan dalam arti luas, diartikan sebagai proses pengembangan semua aspek kepribadian manusia, baik aspek pengetahuan, nilai dan sikap, maupun keterampilan (Sanjaya, 2009:43). Hal ini merujuk kepada pengembangan individu dilihat dari usaha membekali dirinya dengan berbagai kemampuan yang disebutkan tadi. Oleh karena itu proses pembelajaran harus didesain dengan tujuan mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Munandar (1992:23) menyatakan

bahwa lingkungan pendidikan dapat turut memupuk kepribadian kreatif karena tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah mengusahakan suatu lingkungan yang setiap anak didiknya diberikan kesempatan untuk mewujudkan bakat dan kemauannya secara optimal sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhannya dan kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, untuk mewujudkan perilaku kreatif, baik ciri-ciri kognitif maupun ciri-ciri afektif dari kreativitas, perlu dikembangkan secara terpadu dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika guru berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dicapai dan dimiliki siswa, maka pada saat itu juga guru harus berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar kemampuan dalam diri siswa dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pelaksanaan proses pembelajaran akan lebih menarik apabila guru memilih model pembelajaran yang relevan dengan konsep yang sedang dipelajari. Dahlan (1990:15) menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran hendaknya relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan strategi *learning cycle* sebagai bagian dari pendekatan teori pembelajaran konstruktivisme, adalah suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa melalui beberapa fase belajar. Fase-fase ini masing-masing memiliki tujuan pencapaian yang diharapkan dimiliki secara bertahap sehingga sampai kepada tujuan akhirnya.

Learning cycle merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisir sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran dengan cara berperan aktif. Sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai objek belajar namun dia akan lebih berperan sebagai subjek belajar melalui pengalaman belajar yang dilakukan sendiri. Guru dalam implementasi model ini menempatkan dirinya sebagai fasilitator yang akan mengelola berlangsungnya fase-fase tersebut mulai dari perencanaan terutama pengembangan perangkat pembelajaran, pelaksanaan terutama pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses bimbingan, serta evaluasi terutama evaluasi proses dan hasil tes.

Pembelajaran melalui strategi *learning cycle* dengan tahapannya, seyogyanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kreativitas itu memungkinkan siswa untuk mempertemukan, menghubungkan, menggabungkan kenyataan, gagasan-gagasan sesuai dengan konsep yang diajarkan sehingga mampu menjawab berbagai persoalan yang dihadapi. Kemampuan itu dihasilkan tentu saja melalui tahapan-tahapan berpikir yang dimulai dari bawah ke atas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam melalui penelitian dengan judul “ Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Cycle* Melalui “5E” Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada “Bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Learning Cycle* melalui “5E” dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa?”.

Perlu dijelaskan bahwa dalam penelitian ini, kelas kontrol tidak mendapat perlakuan dengan strategi *learning cycle* melainkan dengan strategi pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru yaitu *Advance Organizer*.

Rumusan masalah di atas dapat dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas yang menggunakan strategi *learning cycle* (kelas eksperimen)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas yang mendapat perlakuan *advance organizer* (kelas control) ?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategi *learning cycle* dengan kelas yang mendapat perlakuan *advance organizer* ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan utama yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan strategi *learning cycle* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Tujuan khusus dari penelitian ini secara empiris adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas yang menggunakan strategi *learning cycle* (kelas eksperimen).
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas yang mendapat perlakuan *advance organizer* (kelas kontrol).
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan strategi *learning cycle* dengan kelas yang mendapat perlakuan *advance organizer*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi sumbangan pada dunia pendidikan khususnya pengembangan strategi pembelajaran dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (ekonomi) serta sebagai landasan awal bagi pengembangan penelitian-penelitian sejenis yang terkait.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi efektifitas pembelajaran dengan melibatkan guru dan siswa secara bersama-sama untuk pencapaian hasil yang lebih baik. Guru memiliki informasi tambahan tentang penggunaan strategi pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi. Siswa memiliki pengalaman belajar serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui diskusi dengan teman sekelas dalam kelompok dan mampu memecahkan masalah.

E. METODE PENELITIAN

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dalam proses penelitiannya, desain eksperimen menggunakan metode quasi eksperimen dengan *non equivalent control groups pretest posttest design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berbentuk uraian untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, wawancara untuk melihat tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran *learning cycle* serta observasi untuk melihat proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

F. LOKASI DAN OBJEK PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di Propinsi Maluku, dengan lokasi penelitian berada pada Sekolah Menengah Umum (SMU) negeri 11 Ambon. Objek penelitian diarahkan kepada siswa kelas X dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas X12

sebagai kelas kontrol yang mendapat perlakuan *advance organizer* serta kelas X13 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan strategi *learning cycle*.

