

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak penelitian mengenai keterampilan berpikir seperti penelitian Mahanal (2019) membahas pengembangan keterampilan berpikir untuk beradaptasi pada perkembangan yang terjadi khususnya untuk para peserta didik. Penelitian Septian & Rizkiandi (2017) membahas penggunaan perbandingan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran tradisional untuk menaikkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari penelitian Handayani Anik (2021) membahas hasil nilai dan rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa memakai pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Keterampilan dengan menggunakan pikiran atau rasio secara maksimal merupakan dasar dari keterampilan berpikir. Berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007 berkaitan dengan keterampilan berpikir dapat didefinisikan sebagai kemampuan menggambarkan, mendefinisikan, menjelaskan, membuat dugaan, membuat generalisasi, memprediksi, sampai memunculkan ide baru. Hubungan antara kemampuan seseorang dalam memproses informasi secara kognitif dimulai dari level rendah sampai level yang tinggi dengan kemampuan meningkatkan keterampilan berpikir seseorang merupakan hubungan yang saling berkaitan.

Menurut Siswono (2016) pada kehidupan ini, kemampuan berpikir menjadi semakin penting terkhusus pada kemampuan berpikir kreatif. Perkembangan masyarakat, sumber daya yang terbatas untuk semua orang, tidak ada cukup lapangan pekerjaan untuk semua orang, dan iklim berubah karena pemanasan global, pergeseran dinamis dalam ekonomi dan budaya masyarakat. Meski persaingan semakin ketat, kerja tim dan fleksibilitas dalam menangani tugas tetap diperlukan karena ini adalah salah satu karakteristik yang dihargai oleh dunia kerja, kemampuan berpikir kreatif harus dikembangkan. Keunggulan suatu bangsa juga ditentukan oleh kemampuannya berpikir kreatif. Kemampuan suatu bangsa untuk bersaing sangat dipengaruhi oleh kreativitas sumber daya manusianya. Berdasarkan pernyataan tersebut Hanifah (2019) menyatakan kemampuan berpikir dapat dikembangkan selama proses pembelajaran di kelas. Siswa harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep pengetahuan yang berbasis aktivitas dan

substansif selama pembelajaran mereka, guru memiliki peranan penting untuk mengembangkan sumber daya yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat (Yulianti, Julia, Febriani (2022) bahwa guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab langsung untuk mempersiapkan generasi penerus untuk masalah ini dalam pendidikan. Menurut Suhandani, Kartawinata & Julia (2014) guru sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar. Guru perlu lebih sadar akan fakta bahwa pesan selain menyebarkan pengetahuan, pendidikan mendorong pengembangan keterampilan kreatif.

Terdapat beberapa permasalahan dalam pengembangan siswa untuk berpikir kreatif diantaranya yaitu guru sering mencoba untuk memaksakan cara berpikir mereka sendiri pada siswa. Siswa bimbang karena ragu untuk memulai dari mana semisal diujikan soal yang tidak sama dengan soal latihan. Dengan itu, akhirnya kapasitas siswa untuk berpikir kreatif lebih rendah di kelas. Guru guru sekolah sampai saat ini belum memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan sangat serius (Munandar, 1999) dalam (Harisuddin, 2019).

Keadaan yang menggambarkan keprihatinan dilihat dari kurangnya keterampilan berpikir kreatif dimulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sejalan dengan hal tersebut, karena pembelajaran kemampuan berpikir belum tertangani dengan baik. Akibatnya, sangat penting bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif diajarkan dalam setiap disiplin ilmu (Rofi'uddin, 2000) pada (Aswir & Misbah, 2018). Berdasarkan Cintia, Kristin & Anugrahaeni (2018) berbagai inisiatif pemerintah telah dilaksanakan untuk memecahkan masalah pendidikan seperti dasarnya aktivitas, kemampuan, daya cipta, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kreatif berdasarkan pembelajaran lama dan berpusat pada guru, pembelajaran yang mencantumkan keaktifan, daya cipta, keterampilan, hasil belajar, dan siswa. Keterampilan berpikir kreatif masih mengalami perkembangan.

Berdasarkan isu dan masalah tersebut maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus diperbaiki terutama dalam kemampuan berpikir kreatif siswa yang seharusnya ditingkatkan melalui kemampuan kognitif. Upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa, siswa membutuhkan suatu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *problem based learning*

salah satunya. Model pembelajaran *problem based learning* ini berfokuskan kepada kegiatan belajar berbasis masalah, yaitu siswa diarahkan untuk meluaskan kemampuannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Mayasari, Kadarohman, Rusdiana & Kaniawati (2016) dalam pemecahan masalah siswa membutuhkan suatu keterampilan yaitu keterampilan berpikir kreatif, di mana siswa diarahkan agar mampu menuangkan ide-ide kreatifnya dalam mendapatkan solusi. Keterampilan abad 21 salah satunya yaitu keterampilan berpikir, Model pembelajaran berbasis masalah bisa menempa dalam mengembangkan keterampilan abad 21.

Salah satu model pembelajaran yang dipayungi oleh pendekatan konstruktivisme yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Labibatussolihah, Wiyanarti & Adriani (2020) menyatakan aliran konstruktivisme pada model *problem based learning*, mendorong siswa agar berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa atau teman sebaya agar mendapat arahan dan bimbingan mengenai penghubungan informasi yang baru diperoleh dari lingkungan dengan pemahaman yang ada. Tujuan dari interaksi tersebut yaitu penyatuan ide yang dapat dibuat untuk mengatasi suatu masalah.

Menurut Mulyani (2015) pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme mengarahkan siswa dari keadaan yang terbatas lalu bisa menyusun sendiri dengan pemahamannya, ibarat masalah pribadi atau sosial. Dengan pendekatan konstruktivisme siswa diberi pemahaman untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada dengan cara berpikir. Dalam kegiatan pembelajaran pasti ditemukan permasalahan. Maka dari itu melalui pendekatan konstruktivisme siswa untuk menguatkan daya ingatnya dalam kemampuan berpikir mereka dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka di pemecahan masalah.

Salah satu aktivitas belajar yang mempunyai maksud untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yaitu aktivitas belajar mata pelajaran IPS. Hal tersebut berdasarkan dengan tujuan pembelajaran IPS yang dinyatakan oleh (Widodo, Indraswati, Sutisna, Nursaptini & Anar (2020) bahwa pembelajaran IPS dibutuhkan untuk melatih siswa agar memiliki keterampilan berwawasan global (berpikir). Keterampilan berpikir yakni kompetensi yang sangat penting

bagi siswa dalam pembelajaran IPS, karena keterampilan tersebut dapat mendukung pemahaman siswa dan pemecahan masalah sosial yang dihadapinya, khususnya dalam keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif ini digunakan untuk siswa untuk menemukan pemecahan terhadap suatu masalah dapat dilihat bagaimana solusi kreatif yang didapatkan oleh siswa dalam penyelesaian suatu masalah. Namun kenyataannya menurut pengamatan yang telah terlaksana di kelas IV sekolah dasar negeri Dukuh Semar 2 pada bulan Desember 2022 menunjukkan bahwa siswa masih kekurangan kapasitas untuk berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya secara jelas dan terorganisir, siswa pasif dalam kegiatan belajar dalam kelas, tidak ada rasa percaya diri untuk mengemukakan ide dan pendapatnya terhadap masalah-masalah sosial yang ada dalam materi kegiatan belajar di kelas.

Dari penjabaran tersebut, diperlukan penelitian yang lanjut tentang model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS SD kelas IV dengan mengambil judul “Analisis Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPS”.

Pembaharuan dari penelitian ini yaitu penelitian menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran IPS untuk mengetahui pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan bisa mengetahui pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui model *problem based learning* dan model ini bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV ?
- 1.2.2. Bagaimana pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* kelas IV?

1.3. Tujuan Penelitian

Fadia Tri Ananda, 2023

ANALISIS PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS

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

Dari rumusan masalah di atas, maka maksud penelitian ini yaitu:

- 1.3.1. Mengidentifikasi keterlaksanaan pembelajaran melalui pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV.
- 1.3.2. Mengidentifikasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* siswa kelas IV.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Siswa

Melalui pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* diinginkan bisa memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang berarti untuk siswa dalam aktivitas belajar serta bisa menolong mengetahui keahlian berpikir kreatif dalam kegiatan belajar IPS di sekolah dasar.

1.4.2. Bagi Guru

Penelitian ini dinantikan bisa membagikan kegunaan untuk guru dengan memberikan informasi dan refleksi pada pelaksanaan pembelajaran.

1.4.3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dinantikan bisa mendapatkan wawasan yang luas dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *problem based learning*.

1.4.4. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan arahan, ide, anjuran dalam menaikkan kualitas pendidikan yang baik.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdapat lima bab. Berikut ini merupakan uraian dari masing-masing bab dalam skripsi:

Bab I pendahuluan, terdiri dari beberapa sub bab, pertama adalah latar belakang yang isinya menjabarkan tentang penyebab permasalahan yang diangkat dalam penelitian yaitu kesulitan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya secara jelas dan terorganisir, siswa pasif dalam kegiatan belajar dalam kelas, tidak ada rasa percaya diri untuk mengemukakan ide dan pendapatnya terhadap masalah-masalah sosial yang ada dalam materi kegiatan belajar di kelas sampai solusi untuk permasalahan tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran *problem based learning* di mana untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa agar bisa

mengemukakan pendapatnya. Kemudian terdapat sub bab rumusan masalah membahas pertanyaan peneliti dari masalah yang akan dibahas yaitu: Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV ? dan bagaimana pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* kelas IV? Selanjutnya sub bab tujuan yang membahas tujuan dari rumusan masalah yang diperoleh maka maksud penelitian ini yaitu: Mengidentifikasi keterlaksanaan pembelajaran melalui pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV dan mengidentifikasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* siswa kelas IV. Kemudian subbab manfaat untuk semua pihak yang terkait dengan penelitian ini seperti siswa, guru, sekolah dan peneliti. Sub bab terakhir mengenai bagian organisasi skripsi yang membahas mengenai sistematika dari penyusunan skripsi.

Bab II membahas kajian pustaka yang berisi teori dan penelitian yang terkait yang berangkaian dengan pembahasan penelitian yaitu penjelasan tentang model pembelajaran *problem based learning* ataupun keterampilan berpikir kreatif

Bab III yaitu metode penelitian yang tersusun atas desain penelitian menggunakan desain penelitian fenomenologi, tempat penelitian berada di SDN Dukuh Semar 2 Kota Cirebon, partisipan berupa siswa kelas IV SDN Dukuh Semar 2, instrumen penelitian, pedoman wawancara yang akan diberikan kepada responden, prosedur penelitian, cara pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi lalu teknik pengolahan data dan cara peneliti menganalisis data dengan cara menganalisis data kualitatif.

Bab IV berupa temuan dan pembahasan, berisikan hasil dari penelitian dan pengolahan data yang sudah diperoleh dari lapangan yang berasal dari instrumen penelitian. Pengolahan data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian yang sudah dilakukan lalu dikaitkan dengan teori-teori pendukung penelitian terkait.

Bab V simpulan, implikasi dan saran yang direkomendasikan penulis untuk penelitian selanjutnya mengenai topik ini.