BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan pada suatu bangsa saat ini menentukan kesuksesan bangsa tersebut dimasa mendatang. Mudyahardjo (2001:3) menyebutkan pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Negara Indonesia memiliki mutu pendidikan yang tidak maksimal dimata dunia. Hal ini ditujukan dalam sebuah laporan studi *Program for Internasional Student Assesment (PISA)* yang mengkuru kemampuan siswa dalam bidang membaca, matematika, dan sains pada tahun 2012 yang menyatakan bahwa kemampuan dalam bidang matematika Indonesia selalu menjadi juru kunci yang memiliki skor rata-rata yang rendah yaitu dengan skor 375, dimana Indonesia menjadi berada pada urutan 64 dari 65 negara.

Selain laporan dalam studi yang lain yaitu *Trends In International Matematic And Science Study* tahun 2011 menyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan ke 38 dari 42 negara dengan skor 386. Sebagian besar siswa Indonesia hanya bisa mengerjakan soal jika pertanyaan dari soal kontekstual diberikan secara eksplisit serta semua data yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal diberikan secara tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah di ajang Internasional.

Tentunya untuk merubah segala ketertinggalan pendidikan di Indonesia di mata dunia Internasional diperlukan perubahan sistem pendidikan yang mumpuni. Perubahan ini bukan hanya sekedar perubahan nama melainkan perubahan cara atau strategi mengajar yang di gunakan pada kedua kurikulum ini berbeda. Kurikulum 2013 menekankan keaktifan siswa. Guru hanya sebagai fasilitator. Namun yang terjadi dilapangan masih banyak guru yang kurang memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 ini.

Guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang menarik menyediakan media-media pendukung proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa memiliki ketertarikan untuk belajar dengan gembira.

Menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik yang menumbuhkan minat siswa untuk berimajinasi dengan kreatif sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Seperti halnya yang dijumpai oleh peneliti di kelas IVA SD Muhammadiyah Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, siswa cenderung pasif hanya mendengarkan guru berbicara. Siswa akan berbicara atau mengeluarkan pendapatnya jika guru mengarahkan jawaban dari soal terlebih dahulu. Siswa terbiasa melakukan penyelesaian masalahan yang disajikan guru dengan cara persis yang dicontohkan guru tanpa ada cara kreatif dari siswa itu sendiri, atau justru siswa menyelesaikan soal atau permasalah dalam pembelajaran dengan bantuan guru secara total. Bahkan sebenarnya jika siswa diberi ruang atau waktu dan dibiarkan menyelesaikan pekerjaannya dengan caranya besar kemungkinan siswa akan memunculkan pemikiran yang kreatif. Saat dilaksanakanya kegiatan prasiklus pada hari Selasa, 25 September 2018 pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa melalui tes tertulis ternyata nilai rata-rata yang diperoleh adalah 68,09 dimana nilai rata-rata tersebut masih jauh dari KKM yang ada di SD Muhammadiyah yaitu 75.

Berbekal permasalahan yang ditemui oleh peneliti di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, peneliti memberikan solusi pembelajaran berbasis penyajian masalah akan menarik perhatian siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kreatif. Model pembelajaran yang dirasa tepat oleh peneliti adalah model pembelajaran berbasis masalah yaitu model pembelajaran PBL *(Problem Based Learning).* Seperti yang dipaparkan Duch (1995) dalam Shoimin (2004:130), model pembelajaran *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Finkle dan Torp (1995) dalam Shoimin (2004:130) juga menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah masalah

sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua definisi diatas mengandung arti bahwa PBL atau PBM merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran *Problem Based Learning* membantu siswa untuk memecahkan masalah atau mencari solusi secara mandiri atau berkelompok dari permasalahan (Marda:2018). Hal tersebut ditunjukan dari sintak yang ada dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu sintak dimana siswa diminta guru untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis dan pemecahan masalah. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, dan demokratis. Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riana (2016) yang mendapat hasil bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Selain penggunaan model pembelajaran yang dirasa tepat. Pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga harus sesuai. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media papan dimana media tersebut diberi nama “Papan Permasalahan”. Menurut Sadirman (2008:37) media papan balik atau bagan balikan menyajikan informasi, bagian-bagian dari pesan ditulis/dituangkan dalam lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel jadi satu, penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang disampaikan. Untuk media papan permasalahan yang digunakan peneliti pada penelitian ini nantinya terbuat dari papan yang dibentuk sedimikian rupa menyerupai papan tulis dengan ukuran 60 x 80 cm yang berbalut dengan kain flannel agar terkean menarik karena memiliki warna. Alasan penggunaannya papan permasalahan yang dirasa peneliti mampu membuat siswa mengasah kemampuan berpikir kreatif adalah melalui penggunaannya yaitu dengan menunjukan papan permasalahan di depan siswa yang sudah membentuk

kelompok kemudian siswa memperhatikan gambar dari suatu permasalahan yang ditampilkan untuk kemudian diselesaikan permasalahannya sesuai petunjuk yang tersedia". Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2013) bahwa penggunaan media papan permasalahan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh peneliti inilah, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IVA di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.

Untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitaian dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Permasalahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IVA SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV A pada tema 8 daerah tempat tinggalku dengan diterapkannya *Problem Based Learning* di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IVA tema 8 daerah tempat tinggalku di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IVA tema 8 daerah tempat tinggalku di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV A pada tema 8 daerah tempat tinggalku dengan diterapkannya *Problem Based Learning* di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara

2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IVA tema 8 daerah tempat tinggalku di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara
3. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IVA tema 8 daerah tempat tinggalku di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan diperoleh beberapa manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
   a. Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yang berhubungan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
   b. Sebagai pengembangan muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Manfaat Praktik
   a. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam.
   b. Bagi guru, diharapkan lebih terampil dalam mengajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam.
   c. Bagi sekolah, meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan memberikan input yang bermanfaat dalam penggunaan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam dimasa mendatang.
   d. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dalam penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam dan menambah pengalaman mengajar sebagai bekal menjadi guru SD.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

a. Permasalahan yang dicari dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
b. Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning.*
c. Lokasi dalam penelitian ini adalah bertempatan di SD Muhammadiyah Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.
d. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Muhammadiyah Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.
e. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam tema 8 daerah tempat tinggalku, dengan kompetensi dasar sebagai berikut :
    1. Ilmu Pengetahuan Sosial
        3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
        4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
    2. Ilmu Pengetahuan Alam
        3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
        4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan gambaran dan arah yang jelas tentang maksud judul penelitian *"Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media*

Papan Permasalahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IVA SD Muhammadiyah Blimbingrejo Jepara". Perlu menjelaskan beberapa istilah terkait penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1.6.1 Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pengajaran guru yang menampilkan permasalahan yang nyata yang disajikan diawal pembelajaran sebagai bahan pokok pembahasan untuk para siswa. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada siswa
b. Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik
c. Mencari informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan permasalahan.
d. Belajar bersama kelompok.

Guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Adapun sintak dalam dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

a. Siswa menerima penjelasan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
b. Siswa mendefinisikan dan mengorganisaikan tugas belajar yang berhubungan denga masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.
c. Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahan, penguimpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
d. Siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
e. Siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

1.6.2 Media Papan Permasalahan

Media adalah alat yang di gunakan oleh siswa untuk mempermudah pemahamannya dalam proses pembelajaran. Dalam penelitan ini peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran berupa papan yang diberi nama "Papan Permasalahan". Disajikan sebuah papan di depan kelas, bisa dibentuk kelompok dalam proses pembelajaran bisa juga digunakan secara individu. Tahap 1 dimulai dari guru menyajikan sebuah gambar suatu daerah kemudian siswa diminta mencari informasi pekerjaan apa yang biasa ditemukan di daerah tersebut. Kemudian bagaimana keadaan alamnya apa saja yang dimanfaatkan didaerah tersebut kemudian siswa juga mencari informasi gaya yang menimbulkan gerak yang dilakukan masyarakat sekitar dalam kehidupan sehari-harinya. Kemudian siswa memaparkannya dengan pemikiran kreatif mereka dengan cara berdiskusi bersama kelompok.

1.6.3 Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah menemukan cara baru yang lebih baik untuk mengerjakan segala sesuatu. Berpikir kreatif adalah proses yang digunakan ketika mengajukan suatu gagasan baru. Seorang siswa dapat dikatakan mampu berpikir kreatif jika memiliki kemampuan indikator sebagai berikut.

a. *Fluency* (kemampuan berpikir lancar).

   Adalah kemampuan menghasilkan aneka respon, tanpa interupsi eksternal, terhadap sebuah stimulus atau masalah.

b. *Flexibility* (keterampilan berpikir luwes).

   Adalah kemampuan untuk mendeteksi sebuah masalah dari berbagai sudut tanpa terpaku pada sebuah sudut tertentu.

c. *Elaboration* (keterampilan memerinci).

   Adalah kemampuan menambahkan kekayaan atau aneka detail terhadap sebuah respon.

d. *Originality* (Keterampilan berpikir orisinal).

   Adalah Kemampuan menciptakan sebuah respon unik atau tidak lazim.

e. Berpikir Evaluatif

Adalah kemampuan menganalisis masalah/penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan alas an dengan kata “mengapa?.

Adapun alat ukur yang digunakan dalam mengetahui kemampuan siswa dalam memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa adalah dengan siswa mengerjakan tes tertulis yang disajikan guru di akhir pembelajaran.

1.6.4 Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan tahapan semua kegiatan siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran siswa perlu diberikan motivasi untuk mengkomunikasikan gagasan hasil kerjanya kepada guru, teman, dan pihak-pihak lainnya Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran yang dimaksud yaitu mencakup aktivitas fisik dan aktivitas mental. Banyak aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa-siswi di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat melainkan, aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan siswa pada proses pembelajaran yang mencakup kegiatan siswa mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

1.6.5 Keterampilan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses interaksi edukatif. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampi mengatur siswa serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pemilikan keterampilan dasar mengajar ini, diharapkan guru dapat mengoptimalkan perannya di kelas.

1.6.6 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

Muatan pembelajaran yang dipilih peneliti adalah ilmu pengetahuan sosial dan ilmu *pengetahuan* alam. Muatan pembelajaran tersebut terdapat pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku dan subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku.

1.6.6.1 Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pengetahuan yang menyajikan pembahasan mengenai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusian yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Peneliti dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di tema 8 daerah tempat tinggalku dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Kegiatan Ekonomi kegiatan ekonomi adalah segala usaha atau kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka mencukupi kebutuhan hidup. Contoh kegiatan ekonomi antara lain nelayan mencari ikan di laut, petani mencangkul di sawah, guru mengajar dikelas, dan guru mengajar di kelas.

1.6.6.2 Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan segala yang ada di alam semesta. Dalam penelitian ini peneliti juga memilih muatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada tema 8 daerah tempat tinggalku dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

4.4 Menyajikan hasi percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari telah melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gaya. Gaya dalam bahasa sehari-hari sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan, terutama yang dilakukan oleh otot-otot. Misalnya saat kita membuka atau menutup pintu kita telah melakukan gaya yang berupa dorongan atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Gaya

yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semukla diam menjadi bergerak, menyebab benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau beubah arah, atau merubah bentuk benda.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS