

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor terbesar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah menjelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 ini pola pembelajaran yang diterapkan adalah *Student Center Learning* yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik dituntut lebih aktif dalam mencari informasi baru. Majid (2013: 80) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada peran serta siswa dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk lebih berpikir kreatif dan aktif dalam mencari informasi. Sekolah Dasar di Indonesia sudah banyak yang menggunakan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini di dalamnya menggunakan tema-tema sehingga materi yang ada saling berkesinambungan dan saling terkait dalam setiap pembelajaran. Mata pelajaran yang dipelajari siswa saat ini diantaranya yaitu Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada kemampuan minimal peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis, untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (BSNP, 2006: 81 dalam Susanto, 2013: 245).

Muatan Pendidikan Kewarganegaraan memfokuskan siswa pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran serta sikap yang terbaik terhadap sesamanya,

lawan jenisnya, maupun orang yang lebih tua (Susanto, 2013:233). Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Susanto (2013: 245) yaitu agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Susanto (2013: 231) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan di negaranya; (2) Mampu berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; (3) Berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Kenyataan yang terjadi di lapangan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran sangat tidak mudah, guru masih sulit dalam membimbing siswa untuk dapat mengungkapkan ide-ide baru ataupun sekedar menyampaikan pendapat. Kegiatan Prasiklus yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2018 didapatkan nilai hasil tes kemampuan berpikir kreatif. 16 siswa yang terdapat di kelas IV SD N 3 Bugo terdapat 3 siswa yang mencapai KKM dengan persentase 18,75 %, sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM yaitu sebanyak 13 siswa dengan persentase 81,25 %. Siswa SD N 3 Bugo dilihat dari hasil tes yang didapatkan masih sangat kurang dalam berpikir kreatif. Disimpulkan dari hasil tes yang telah dijelaskan di atas bahwa siswa kelas IV SD N 3 Bugo masih belum mampu dalam berpikir kreatif (Lampiran 3).

Observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2018 di SD N 3 Bugo, SD tersebut masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa tidak berani dalam mengungkapkan pendapat dan tidak percaya diri dengan pendapat yang dimiliki. Siswa kurang dalam mendengarkan materi yang diajarkan. Siswa lebih cenderung bermain sendiri kemudian hanya meniru dari apa yang dicontohkan oleh guru. Pembelajaran hendaknya tidak hanya berpusat pada guru, namun lebih pada melibatkan keaktifan siswa, oleh karena itu pembelajaran di kelas sebaiknya

dikemas lebih menarik dan lebih banyak melibatkan keaktifan siswa sehingga kemungkinan siswa untuk bermain sendiri berkurang. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa menjadi mudah bosan, dan kurang aktif (Lampiran 7).

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SD N 3 Bugo pada tanggal 28 Oktober 2018 didapatkan informasi bahwa mereka mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, karena mereka lebih sering diminta untuk menghafalkan materi yang ada, dan mengakibatkan mereka merasa jenuh dan tidak aktif dalam proses pembelajaran, mereka juga tidak pernah diberikan kesempatan untuk dapat menyampaikan ide-ide baru yang dimilikinya, sehingga mereka tidak terbiasa dalam berpikir kreatif untuk memunculkan informasi-informasi baru yang dimilikinya. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kurang bersemangat, tidak aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya kemampuan berpikir kreatif.

Guru mempunyai tugas besar yaitu mereka harus memiliki cara jitu untuk membuat pelajaran di dalam kelas menjadi aktif dan tidak membosankan. Siswa harus aktif dalam setiap pembelajaran dan memiliki ide-ide baru dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah diberikan oleh guru. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang menarik, yaitu dapat mengajak siswa belajar, bermain dan juga dapat berpikir kreatif. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan suatu upaya untuk memperbaiki pembelajaran PKn dan Bahasa Indonesia yang akan disesuaikan dengan tujuan kurikulum 2013, sehingga nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peneliti memiliki solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Think talk write* untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di atas. Penerapan model *Think talk write* dalam penelitian ini berbantuan media pohon pintar.

Nodi (2015:2) menyatakan bahwa cara kerja Pohon pintar disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *Think talk write*, karena dalam media Pohon pintar berisi permasalahan yang berupa teks non fiksi yang berisi bermacam keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia kemudian siswa

diminta untuk menemukan informasi baru yang terdapat dalam teks non fiksi tersebut. Siswa juga dapat mengetahui keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya yang ada di Indonesia. Pendidikan bukan sekedar menciptakan lulusan yang memiliki predikat tamat belajar semata, tetapi lebih dari itu yaitu menciptakan lulusan yang berkualitas. Lulusan yang berkualitas ini diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah baik bagi dirinya sendiri maupaun bagi lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang demikian akan dimungkinkan jika lulusan pendidikan tersebut memiliki kreativitas.

Keterampilan berpikir kreatif, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan cara baru sebagai solusi alternatif Zarkasyi (2017:89). Sependapat dengan Zarkasyi, Putra (2012:23) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam ide dan cara secara luas dan beragam. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Uno (2014:115) menyatakan bahwa, kemampuan berpikir kreatif adalah suatu bentuk pemikiran untuk menemukan jawaban, metode atau cara-cara yang baru dalam menanggapi suatu persoalan untuk memecahkan masalah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan model *Think Talk Write*. Menggunakan model *Think talk write* ini siswa akan melalui tiga tahapan, yang pertama yaitu (*think*) merupakan kegiatan berpikir, yang kedua (*talk*) yaitu berbicara yang ketiga adalah (*write*) adalah menulis. Shoimin (2014:212) menyatakan bahwa *Think Talk Write* merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan menulis peserta didik, serta untuk menekankan perlunya peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Setelah melakukan tiga tahapan tersebut nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penggunaan model *Think Talk Write* pada materi mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa di Indonesia dan menyampaikan pengetahuan baru dari teks non fiksi siswa akan lebih leluasa menuangkan pikiran kreatif mereka. Siswa akan dibimbing untuk menuangkan ide-ide kreatif. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator saja sehingga siswa akan lebih leluasa dalam

berpikir kreatif dan tidak hanya meniru dari contoh guru saja. Model *Think Talk Write* memiliki keunggulan diantaranya yaitu pertama mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam mendalami materi ajar, yang kedua dengan memberikan soal open ended dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, yang ke tiga dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa aktif dalam belajar, yang ke empat membiasakan siswa berkomunikasi dengan teman, guru dan bahkan dengan diri mereka sendiri (Shoimin: 2014:215).

Shoimin (2014:214) menjelaskan langkah-langkah model *Think Talk Write* adalah sebagai berikut, guru membagikan LKS yang memuat soal yang harus dikerjakan oleh siswa serta petunjuk pelaksanaan, siswa membaca masalah yang ada dalam LKS dan membuat catatan kecil secara individu, ketika membuat catatan kecil inilah proses (*think*) sedang berlangsung, guru membagi siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 siswa, kemudian siswa berinteraksi dengan teman satu kelompoknya membahas isi catatan dari hasil catatan (*talk*) dalam hal ini mereka menggunakan bahasa mereka sendiri dalam menyampaikan ide-ide yang di dapatkan dari hasil diskusi, dari diskusi siswa merumuskan sendiri jawaban dari masalah atau soal yang ada dalam bentuk tulisan (*write*) dengan bahasanya sendiri, selanjutnya perwakilan kelompok maju kedepan untuk memaparkan hasil diskusi dan kelompok lain memberikan tanggapan, yang terakhir adalah melakukan refleksi dan memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan informasi yang didapatkan berdasarkan penelitian sebelumnya, model pembelajaran *Think talk write* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Atikasari, Dias, dkk (2018) dalam penelitiannya tentang peningkatan berpikir kreatif Matematis dan Kejasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Strategi TTW Berbantuan Kartu Soal Materi Trigonometri SMAN 5 Semarang. Penelitian ini menghasilkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dengan model TTW pada siklus I diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa sementara yang tidak tuntas 5 siswa, nilai tertinggi pada siklus I mendapat nilai 95, dan terendah 55 dengan presentase ketuntasan 81,8%, rata-rata kelas 79 dengan indikator yang diharapkan ≥ 75 .

Media pohon pintar juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dari Nodi (2015:2) tentang Keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 2 Magelang memperoleh hasil sebagai berikut yaitu nilai Pretes dan Postes terdapat perbedaan yang signifikan yaitu diperoleh nilai rata-rata Postes 86,57 sedangkan Pretes 66,48 maka dapat disimpulkan media pohon pintar mampu meningkatkan prestasi belajar, meningkatkan kreatifitas, keaktifan, dan kerjasama siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pada kelas IV pada tema Daerah Tempat Tinggalku pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia pada materi Keragaman umat beragama dan tokoh-tokoh dalam teks fiksi dengan menggunakan model *Think talk write* berbantuan media Pohon pintar. Penelitian ini berjudul “ Penerapan *Model Tink talk write* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema indahny keragaman negeriku”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu

1. Bagaimana keterampilan guru dalam mengajar di kelas IV SD N 3 Bugo tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan model *Think talk write* berbantuan media pohon pintar dalam muatan Bahasa Indonesia dan PPKn?
2. Bagaimana penerapan model *Think talk write* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD N 3 Bugo tahun ajaran 2018/2019 pada tema daerah tempat tinggalku?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengajar di kelas IV SD N 3 Bugo tahun ajaran 2018/2019 setelah menggunakan model *Think talk write* berbantuan media pohon pintar dalam muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.
2. Mendeskripsikan penerapan model *Think talk write* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas

IV di SD N 3 Bugo tahun ajaran 2018/2019 pada tema 8 Daerah tempat tinggalku.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian tindakan kelas ini bermanfaat untuk menambah ilmu dan pengetahuan didalam dunia pendidikan tentang bagaimana cara penerapan model *Think talk write* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD N 3 Bugo.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis setelah penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi satuan pendidikan

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi satuan pendidikan atau sekolah. Penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah, sehingga nanti proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.

1.4.2.2 Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru karena dapat menambah wawasan dan keterampilan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Guru juga dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

1.4.2.3 Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk selalu berpikir kreatif.

1.4.2.4 Bagi peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini akan dapat menambah wawasan bagi peneliti untuk kedepannya.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD N 3 Bugo pada semester 2 tema 8 Daerah tempat tinggalku, subtema 2 Keunikan daerah tempat tinggalku.

Kompetensi Inti sebagai berikut.

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah maupun di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

Bahasa Indonesia

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

PPKn

1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat, sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Definisi Oprasional

1.6.1 Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan dalam mengasah pikiran untuk menemukan ide baru, pendapat-pendapat baru yang mengesankan, dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan yang baru dan menakjubkan. Indikator berpikir kreatif sebagai berikut. 1) *Fluency* Keterampilan berpikir lancar, 2) *Flexibility* Keterampilan berpikir luwes, 3) *Orginality* Keterampilan berpikir orisinil, 4) *Elaboration* Keterampilan memperinci.

1.6.2 Model pembelajaran

Think Talk Write merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam berpikir, berbicara dan menuliskan hasil yang didapatkan. *Think Talk Write* memiliki langkah-langkah sebagai berikut. 1) guru membagikan Lembar kerja yang memuat soal yang harus dikerjakan oleh siswa serta petunjuk pelaksanaannya, 2) Siswa membaca masalah yang ada dalam LKS dan membuat catatan kecil secara individu (*think*), 3) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3-5 siswa) Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk membahas isi catatan mereka untuk mendapatkan solusi (*talk*), 4) Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, 5) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

1.6.3 Media Pohon Pintar

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, Pohon pintar merupakan media seperti ranting-ranting pohon yang dirangkai. Pohon pintar memiliki ranting-ranting pohon yang dirangkai dan pada setiap ranting berisikan sebuah teks non fiksi yang digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.

1.6.4 Muatan Pendidikan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menekankan dan mempersiapkan siswa untuk NKRI. Komitmen dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945. Muatan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan keterampilan dalam berbahasa, diantaranya yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara sehingga akan menunjang keterampilan berbahasa siswa.

1.6.5 Materi

Muatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pendidikan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia. Materi pendidikan kewarganegaraan yaitu keragaman umat beragama. Materi Bahasa Indonesia mengenai tokoh-tokoh dalam teks fiksi.

