

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dalam pembelajarannya menggunakan metode yang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan juga sudah menerapkan pembelajaran Tematik Integratif. Pembelajaran tematik integratif (terpadu) pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang diterapkan di SD dengan memadukan berbagai mata pelajaran yang memiliki tema yang sama.

Menurut Khadir, 2015:1 (dalam Rendy 2015:308) Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.

Belajar merupakan kegiatan untuk menggali pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat dalam kelangsungan bersosial masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada anak di sekolah dasar. Pelajaran ini mengajarkan secara mendalam pada anak tentang berbagai macam hal yang berguna nanti dalam kehidupannya. Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar maka seorang anak akan belajar mengenai perannya sebagai makhluk sosial dan seorang anak akan dapat mengerti tentang perannya di masyarakat. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar mengandung berbagai macam pokok pembelajaran yaitu ekonomi, sejarah, geografi dan lainnya. Dengan hal tersebut maka pengetahuan sosial atau IPS sangat penting untuk diterapkan di dalam sekolah dasar.

Bermasyarakat adalah rutinitas yang harus dilakukan setiap individu, dalam bermasyarakat komunikasi sangat mendukung dalam perkembangan pendidikan. Bahasa merupakan bagian dari kehidupan masyarakat penuturnya. Bagi masyarakat Indonesia, Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi di dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Bahasa juga merupakan sarana komunikasi budaya yang penting karena menggambarkan kebudayaan pemakai bahasa tersebut dan membudayakannya melalui

penggunaannya (Kurniawan 2003 dalam Nasution 2007). Menurut Jamaluddin 2002 dalam Puspidalia 2012) tujuan umum pembelajaran bahasa dan sastra indonesia lebih bersifat filosofis, sedangkan tujuan khususnya bersifat operasional. Ada lima tujuan umum yang telah dirumuskan dalam kurikulum yaitu (1) siswa menghargai dan membanggakan bahasa indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, (2) siswa memahami bahasa indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi (3) siswa memiliki kemampuan- kemampuan menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial (4) siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), dan (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkannya karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Hasil pengamatan peneliti pada proses awal pembelajaran siswa terlihat kurang aktif dalam ikut berpartisipasi. Kurangnya keaktifan siswa disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung pada proses belajar sehingga dalam proses pemecahan masalah dengan berpikir kreatif masih sangat kurang. Dalam memecahkan sebuah masalah siswa masih terpaku dengan bacaan yang terdapat pada buku, kurangnya kekreatifan ini membuat pembelajaran sangat monoton dan kurang bervariasi. Hal ini juga disebabkan karena kurang adanya sarana pra sarana yang di sediakan pada sekolah tersebut. Metode yang diterapkan oleh guru hanya berupa ceramah dan tanya jawab yang mengakibatkan siswa kurang semangat untuk turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Padahal dalam proses pembelajaran keaktifan dan partisipasi siswa sangat penting untuk perkembangan berpikir mereka. Sehingga dari data awal yang diperoleh oleh peneliti hasil tes evaluasi berpikir kreatif siswa pada muatan tematik IPS dan Bahasa Indonesia hanya tuntas 50,53%, dengan ketuntasan observasi aktivitas pada prasiklus mencapai 59,4% dan observasi keterampilan mengajar guru diperoleh skor mencapai 77%.

Dalam menunjang kesuksesan atau ketercapaian tujuan pembelajaran, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengajar dengan baik.

Model pembelajaran yang kurang cocok dapat menjadi faktor kurangnya keefektifan tujuan pembelajaran terutama dalam penyampaian materi. Seorang pendidik harus memiliki ke kreatifan dalam menyampaikan sebuah materi untuk menggali kemampuan berpikir kreatif siswanya. Pembelajaran yang tidak melibatkan peran aktif siswa kurang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Seperti yang kita lihat pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya jawab membuat siswa jenuh dan kurang kreatif. Dimana suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah pembelajaran yang dapat menjadikan siswa sebagai subjek untuk menggali dan memecahkan masalah-masalah yang didapatkan dalam konsep pembahasan pembelajaran, sedangkan guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Solusi yang ditawarkan dalam permasalahan di atas adalah penerapan model pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kreatif menggunakan pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung ke kreatifan anak adalah CPS (*Creative Problem Solving*). Menurut Bakharuddin dalam Shoimin (2014: 56) *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui tehnik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Shoimin (2014:56) mengemukakan model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir seperti halnya yaitu, kegiatan riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan penulisan yang kreatif. Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) membuat siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya.

Model pembelajaran CPS memiliki langkah langkah atau prosedur secara bertahap. Langkah pertama yaitu *Klarifikasi Masalah*. pada proses klarifikasi

masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan. Langkah kedua yaitu *Pengungkapan pendapat*. Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah. Langkah ketiga yaitu *evaluasi dan pemilihan*; setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi –strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Lalu tahap keempat yaitu *implementasi*. Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Proses pembelajaran aktif dan kreatif akan menjadi lebih efektif jika ditunjang oleh media yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada penelitian kali ini media yang akan digunakan oleh peneliti berupa kartu bergambar. Dengan tujuan siswa akan lebih tertarik dengan model pembelajaran serta metode yang akan diterapkan pada proses pembelajaran yang akan peneliti lakukan.

Hasil observasi yang telah dilakukan pada Siswa Kelas V SD Gugus Ir. Soekarno oleh Fatoni dkk. (2014) yang berjudul *Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Kursi Panas Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Ir. Soekarno* juga menunjukkan bahwa pada umumnya dalam pembelajaran IPS pada umumnya masih berorientasi pada proses penyampaian materi dengan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Hal ini terlihat pola pembelajarannya terpusat pada guru (*teacher center*). Metode tersebut masih biasa digunakan dan tidak dapat terlepas dari setiap proses pembelajaran yang dilakukan dalam setiap harinya. Sehingga dalam pengembangan potensi siswa khususnya kreativitas berpikir berlangsung belum optimal, sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal pula. Sebagai seorang guru yang profesional, hendaknya dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan adalah menerapkan pembelajaran yang inovatif. (Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, vol. (2), (1): 2014, Halaman :2)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti akan mengkaji melalui tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model CPS (*Creative Problem Solving*) Berbantuan Media kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik kelas IV Pada Tema 9 Kayanya Negeriku di SD N 1 Gondoharum.”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD N I Gondoharum pada Tema 9 melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Kartu bergambar ?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di SD N 1 Gondoharum pda Tema 9 berbantuan media Kartu bergambar ?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV SD N I Gondoharum pada Tema 9 melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Kartu Bergambar?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD N I Gondoharum pada Tema 9 melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Kartu bergambar
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru dalam dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di SD N 1 Gondoharum pada Tema 9 berbantuan media Kartu bergambar
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV SD N I Gondoharum pada Tema 9 melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Kartu Bergambar

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Tema 9 Kayanya Negeriku. Hasil

penelitian ini juga dapat menjadikan sumber atau bahan yang penting bagi penelitian di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

1. Siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif.
2. Menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sumber daya alam di Indonesia dan menggali informasi baru pada teks.

b) Bagi Guru

1. Dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar khususnya pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia materi pemanfaatan sumber daya alam dan menggali informasi baru pada teks.
2. Dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajarkan materi pemanfaatan sumber daya alam dan menggali informasi baru pada teks.

c) Bagi Sekolah

1. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran bagi guru-guru yang lain.
2. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum sekolah berdasarkan indikator-indikator pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran Tema 9 baik proses maupun hasil.

d) Manfaat bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dalam penelitian mengenai pembelajaran Tema 9 kelas IV.
2. Peneliti dapat melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran Kelas IV tema 9 dengan model CPS.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul “Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model CPS (*Creative Problem Solving*) Berbantuan Media Kartu Bergambar Pada Kelas IV Tema 9 Kayanya Negeriku di SD N 1 Gondoharum yang akan dilaksanakan di SD N 1 Gondoharum, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Pada kelas IV dengan jumlah siswa 19. Siswa laki-laki 9 dan siswa perempuan dengan jumlah 10, subyek dalam penelitian ini adalah siswa dan peneliti sebagai guru kelas IV SD N 1 Gondoharum menggunakan model CPS (*Creative Problem Solving*).

1.5.1 Kompetensi Inti

- KI.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI.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, sekolah, dan tempat bermain.
- KI.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 beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

Subtema 1

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi .

Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, IPA, IPS)

Tujuan pembelajaran:

1. Membaca bacaan tentang lingkungan, siswa memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh kepedulian.
2. Membuat peta pikiran, siswa dapat memahami hubungan manusia dengan lingkungan dengan penuh tanggung jawab.
3. Mengamati gambar lingkungan alam, siswa dapat mengenal lingkungan alam dengan penuh kepedulian.
4. Membaca teks dan mengamati gambar tentang siklus beberapa hewan, siswa memahami siklus hidup beberapa hewan dengan penuh rasa kepedulian.

Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia, IPA)

Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan melakukan wawancara, siswa dapat mengetahui kondisi lingkungan sekitar tempat tinggal dengan penuh kepedulian.

Pembelajaran 4 (PPKN, Bahasa Indonesia)

Tujuan pembelajaran:

1. Dengan wawancara, siswa dapat mengetahui akibat jika manusia tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan.

Pembelajaran 5 (IPS,SBdP)

Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan membaca dan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia dengan penuh kepedulian.

Subtema 2

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 3.2 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

IPS

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.

Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, IPS, IPA)

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui manfaat makhluk hidup dengan penuh tanggung jawab.
2. Dengan mengamati gambar peta, siswa mengetahui jenis dan persebaran tentang jenis dan persebaran sumber daya alam di Indonesia dengan penuh kepedulian.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat mengetahui tentang pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia dengan penuh percaya diri.
4. Dengan melakukan wawancara, siswa mengetahui tentang sumber daya alam di sekitarnya dengan penuh percaya diri.

Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia, IPA)

1. Dengan membaca dan berdiskusi, siswa dapat mengetahui macam-macam energi dan perubahannya dengan penuh kepedulian.

Pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia, PPKn)

1. Dengan wawancara, siswa dapat mengetahui perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari - hari terhadap sumber daya alam.

Pembelajaran 5 (IPS, SBdP)

1. Dengan membaca dan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam dengan penuh kepedulian.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model CPS (*Creative Problem Solving*)

Definisi Model CPS (*Creative Problem Solving*)

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) merupakan variasi dalam pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir.

1.6.2 Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuat sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga, berpikir kreatif merupakan penemuan ide - ide baru dari kemungkinan kemungkinan yang ada untuk membuat keragaman jawaban dari setiap persoalan.

1.6.3 Keterampilan Mengajar

Pengelolaan belajar yang baik akan menghasilkan kinerja belajar siswa yang baik pula. Kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan tafsiran tentang sejauh mana kemampuan para guru

mampu dalam menerapkan berbagai variasi metode mengajar. Dalam praktik pembelajaran, seorang guru seharusnya mengimplementasikan apa yang sudah di rencanakannya atau dengan kata lain desain pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi tingkat aktivitas siswa, untuk itu keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Dalam hal ini keterampilan mengajar guru dapat dilihat dari cara guru menyikapi pembelajaran didalam kelas, lingkungan sekolah, dan cara guru dalam mengembangkan pelajaran dan membuat inovasi pembelajaran.

1.6.4 Aktivitas Siswa

Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Peningkatan aktivitas siswa merupakan bentuk dari minat antusias siswa. peningkatan aktivitas siswa dapat dikatakan meningkat apabila terlihat dari segi keaktifan, antusias tinggi, serta minat saat mengikuti pembelajaran tanpa rasa terbebani.

Sedangkan aktivitas belajar siswa merupakan bentuk suatu keadaan dimana siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa akan terlihat ketika merespon pertanyaan maupun perintah dari guru, memperhatikan atau menyimak penjelasan dari guru, berani mengemukakan pendapat, kerjasama dalam kelompok serta aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

1.6.5 Media Visual

Media visual merupakan contoh alat peraga yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati oleh panca indra mata. Media visual merupakan salah satu alat bantu untuk mendorong pemahaman siswa lebih cepat dan menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi dari pembelajaran dengan dunia nyata.

Media visual yang dimaksudkan oleh peneliti yaitu media gambar atau foto. Media gambar atau foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran atau sebuah pemaparan lain. Media gambar adalah salah satu media yang paling mudah di mengerti, dan di nikmati oleh banyak orang. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Selain itu media gambar mempunyai tujuan

untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta atau informasi yang mungkin akan cepat jika di ilustrasikan dengan gambar.

Media visual yang akan peneliti gunakan berupa kartu bergambar, dimana siswa disini didorong untuk mengenal macam-macam sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar yang akan di paparkan di dalam kartu berupa clue gambar tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Dengan adanya kartu bergambar ini diharap mampu memancing rasa ingin tahu siswa serta mampu menarik ide-ide kreatif yang ada di dalam diri siswa. Dengan keluwesan berpikirs serta bantuan materi dari berbagai sumber siswa diharapkan mampu menemukan dan menulis informasi-informasi yang ada didalam materi pembahasan, serta mampu mengungkapkan hasil identifikasi yang dilakukan perihal informasi yang didapatkan tentang sumber daya alam yang ada serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa akan melakukan wawancara untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan siswa harus memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk mencari dan berbicara kepada narasumber yang bisa dipercaya informasinya. Dengan pelatihan wawancara yang akan dilakukan siswa diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan bicara yang baik. Didalam kartu clue juga akan diberikan tempat untuk menulis informasi hasil wawancara dari narasumber ataupun sumber lain, misalkan dari internet dan buku. Setelah mendapatkan jawaban dari narasumber maka siswa pewawancara harus menyampaikan hasil wawancara yaitu informasi yang didapatkan di depan kelas secara individu.