

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini sistem pendidikan sekolah dasar di Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 yang dimana pembelajarannya tematik. Maksudnya Tematik disini adalah pembelajaran terpadu yang konsep pembelajaran melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Dalam pembelajaran ini guru harus bisa memiliki pemahaman yang luas tentang tema yang akan dipilih dalam mata pelajaran. Sehingga saling berhubungan antara pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Karena pembelajaran tematik ini merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan antara materi pelajaran dengan pengalaman belajar. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan belajar harus tersedia, baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah.

Pembelajaran di sekolah mencakup berbagai muatan pembelajaran diantaranya adalah Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PPKn. Tetapi disini peneliti akan meneliti tentang muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Susanto (2013:137) menyatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik yang semuanya dipelajari dalam ilmu

sosial. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan yang di interaksikan menjadi dua yaitu lisan dan tulisan, agar individu dapat menggunakan bahasa dalam suatu interaksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Pesan ini dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, perasaan, ataupun interaksi. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan atau cara berpikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan belum ada sebelumnya, dapat juga berupa ide, gagasan, hasil karya atau respon dari situasi yang tak terduga Susanto (2013:101). Pada dasarnya setiap anak yang lahir memiliki potensi kreatif, namun potensi tersebut dapat berkembang dengan baik jika anak diberikan rangsangan dan respon yang sesuai, begitu sebaliknya kreativitas anak tidak akan berkembang dengan baik jika anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Bukan hanya siswa yang dituntut untuk kreatif melainkan guru juga harus kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Adapun cara guru membuat siswa menjadi kreatif di kelas saat proses pembelajaran. Misalnya, melatih siswa untuk berpendapat dengan jelas dan lancar, sebagai cara membuat siswa percaya diri di depan teman, biasakan siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok, dan buat kegiatan di kelas agar siswa bisa berpikir mandiri sekaligus menjadi pemecah masalah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Desember 2018 di SDN Purwokerto Kayen terdapat beberapa faktor yaitu: (1) siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) beberapa siswa masih belum bisa mengembangkan kreativitasnya, (3) siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran. Dari hasil observasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS di kelas IV SDN Purwokerto Kayen siswa masih kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung dan jarang bisa berfikir kreatif. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan nilai ulangan harian siswa masih banyak yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yakni 75. Terdapat 11 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas yakni 12 siswa.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa guru harus berpikir keras bagaimana agar kreativitas siswa dapat berkembang salah satunya dengan menggunakan model dalam proses pembelajaran. Selain dengan menggunakan model, bisa juga menggunakan media. Penggunaan media pada saat pembelajaran juga menjadi hal yang paling penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Daryanto (2013:5) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media kipstar.

Dalam pembelajaran tematik guru tidak hanya di tuntut untuk menggunakan media saja, akan tetapi juga harus menggunakan model pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis masalah. Kehidupan identik dengan menghadapi masalah, model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi heuristik, yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *heuriskein* yang berarti “saya menemukan”. Disini guru hanya menjadi fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan permasalahan yang diberikan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki kelebihan, diantaranya adalah pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi, siswa didorong memiliki kemampuan memecahkan masalah dan situasi nyata, siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dalam perpustakaan, internet, wawancara dan observasi. Siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka. Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Problem Based Learning* ini juga memiliki kelemahan, yaitu PMB tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PMB

lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitanya dengan pemecahan masalah. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. Dari latar belakang permasalahan dan hasil Observasi yang telah dipaparkan diatas, maka dalam peneltian ini peneliti mengambil judul penelitian “penerapan model *problem based learning* berbantuan media kipstar untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas IV tema 9 Kayanya Negeriku di sdn purwokerto kayen kabupaten pati”. Peneliti berharap dengan adanya menggunakan model *Problem Based Learning* guru dapat meningkatkan berpikir siswa dalam proses pembelajaran dan dengan adanya media bisa menambah daya tarik siswa untuk semangat belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya Model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku berbantuan media kipstar Siswa kelas IV SD Purwokerto?
- 2) Bagaimana Peningkatan berpikir kreatif siswa dengan diterapkannya Model *Problem Based Learning* Tema 9 Kayanya Negeriku berbantuan media kipstar Siswa kelas IV SD Purwokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuannya sebgai berikut.

- 1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan Guru dengan diterapkannya Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku berbantuan media kipstar Siswa kelas IV SD.
- 2) Mendeskripsikan peningkatan berpikir kreatif siswa dengan diterapkannya Model *Problem Based Learning* Tema 9 Kayanya Negeriku berbantuan media kipstar Siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif rujukan informasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan pada tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1 dan subtema 2 dalam pembelajaran 1, 3 muatan Bahasa Indonesia dan IPS sebagai peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa menggunakan model *Problem Based Learning* melalui media kipstar.

1.5 Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain.

1.5.1 Bagi Guru Sekolah Dasar

- 1) Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas, meningkatkan profesionalisme guru dan menambah wawasan serta pengetahuan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media kipstar.
- 2) Sebagai bahan untuk merefleksi diri dan mampu memperbaiki pembelajaran yang telah berlangsung.
- 3) Guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

1.5.2 Bagi Siswa

- 1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media KIPSTAR diharapkan dapat memberikan ruang lebih bagi siswa selama pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna

dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan kreativitas dan pemahaman siswa.

1.5.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan kreatifitas siswa di sdn Purwokerto kayen, dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran disekolah.

1.5.4 Bagi Peneliti Lain

Peneliti diharapkan mampu menjadi referensi dalam melakukan penelitian khususnya dalam penerapan model *problem based learning* pada pembelajaran tematik pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS, serta dapat meningkatkan motivasi untuk melakukan penelitian dalam Kemampuan Berpikir Kreatif siswa yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS di sekolah dasar.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di sdn Purwokerto kayen kelas IV semester 2 pada Tema Kayanya Negeriku Subtema 1 yaitu Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dan Subtema 2 yaitu Pemanfaatan Kekayaan alam Indonsia. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah rendahnya Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik utamanya pada materi Bahasa Indonesia dan IPS. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang mencapai sasaran serta belum digunakan secara efektif. Untuk memecahkan masalah tersebut, guru harus pintar memilih dan mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penerapan model *Problem Based Learning* yang telah dipilih peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa dalam tema Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SD Purwokerto Kayen. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema 9 Kayannya Negeriku pada kelas IV yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

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 dirumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.6.2 Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar

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

Kompetensi Dasar

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.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul di atas, maka definisi operasional yang perlu di jelaskan adalah sebagai berikut.

1.7.1 Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang terus menerus, sehingga ditemukan kondisi. Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan. Hal tersebut dapat diukur dari ranah keterampilan, afektif, dan pengetahuan melalui pengetahuan dapat diukur dengan tes dan non tes, ranah afektif dapat diukur dengan lembar observasi atau pengamatan. Sedangkan keterampilan diukur dengan unjuk kerja siswa atau produk sesuai dengan instrumen guru. Ketiganya sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.7.2 Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah.

1.7.3 Media Kipstar

Media pembelajaran kipstar atau disebut juga dengan Roda Putar adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dan bergambar/bertuliskan kata-kata yang dapat diputar pada porosnya hingga pada akhirnya akan berhenti di salah satu bagian

gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media kipstar yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan berukuran 25 cm, didalam papan lingkaran tersebut ada beberapa gambar tentang sumber daya alam.

1.7.4 Tema 9 Kayanya Negeriku

Tema 9 Kayanya Negeriku pada subtema 1 yaitu Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dan Subtema 2 yaitu Pemanfaatan Kekayaan alam Indonesia. Dilakukan pada pembelajaran ke 1, 3 dengan muatan Bahasa Indonesia difokuskan pada wawancara untuk mencari informasi menggunakan daftar pertanyaan. Sedangkan muatan IPS difokuskan mengenai karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

