

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah pendidikan guru sangat berperan didalamnya. Peran guru sangat dibutuhkan dalam pendidikan karena melalui guru, peserta didik dapat belajar dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat, yang sebelumnya tidak tahu peserta didik menjadi tahu. Jika berbicara soal ilmu, tak lepas dari mata pelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah di Indonesia, salah satunya di Sekolah Dasar. Sekarang Sekolah Dasar sudah menerapkan Kurikulum 2013. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS terutama di Sekolah Dasar, banyak siswa yang masih kurang memahami materi ketika guru sedang menerangkan. Hal ini terjadi dikarenakan banyak di sekolah dasar yang belum menggunakan alat peraga sebagai penunjang keberhasilan penyampaian di kelas. Pada saat magang 3 dan observasi, peneliti menemukan cara mengajar guru yang monoton ada juga guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran. Tetapi siswa masih kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Permasalahan yang ada di kelas lainnya adalah terkadang di dalam kelas, guru tidak member kebebasan siswa untuk berpikir secara kreatif. Berpikir kreatif disini, siswa diberi kebebasan untuk berpikir dengan kemampuannya sendiri namun ditunjang dengan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Jika siswa berpikir kreatif, maka siswa akan sibuk mencari ide yang menurut mereka dapat menyelesaikan masalah secara kreatif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS sebenarnya untuk siswa SD akan sangat menarik apabila ditunjang dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Pembelajaran yang diajarkan oleh guru kebanyakan menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang masih berpusah pada guru. Sedangkan menurut (Rahyubi, 2012 : 6), berpendapat Belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan

mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang harus berpusat pada siswa. Disini siswalah yang aktif dalam suatu proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Suatu proses pembelajaran, siswa banyak mendapatkan informasi-informasi mengenai teori maupun praktek secara langsung. Informasi-informasi yang disampaikan guru baik teori maupun praktek akan selalu diingat terus oleh siswa, karena bagi siswa mereka telah menemukan hal baru yang jarang didapatkannya. Hal baru yang didapatkan siswa akan mudah diingat dan mudah dipahami siswa jika guru menyampaikannya dengan menggunakan pedoman model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran yang disampaikan diatas, merupakan gambaran dari proses pembelajaran yang terjadi di SDN 3 Mejobo dan SDN 4 Tenggeles Kudus. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 januari 2019 dan 6 januari 2019 terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata Bahasa Indonesia dan IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar masih rendah atau masih dibawah KKM yang ditentukan. Peneliti menemukan ada beberapa siswa yang ketika ditanya mengenai suka atau tidaknya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS, banyak yang mengungkapkan tidak suka karena materinya banyak dan mereka selalu menghafal materi saat belajar. Tetapi menurut observasi yang dilakukan peneliti siswa di SDN 3 Mejobo dan SDN 4 Tenggeles merupakan siswa yang cukup kreatif. Cukup kreatif disini dapat diartikan siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Terbukti ketika peneliti melakukan magang 3 dan observasi di SDN 3 Mejobo serta SDN 4 Tenggeles ini, siswanya lebih sering bertanya, lebih sering untuk mencari tahu tentang apa yang disampaikan oleh guru. Ketika guru menggunakan alat peraga untuk menjelaskan materi, siswa lebih aktif untuk mencari tahu bagaimana cara penggunaan alat peraga tersebut dan fungsi dari alat peraga yang di gunakan oleh guru. Oleh karena itu peneliti ingin mencari tahu tingkat berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 3 Mejobo dan SDN 4 Tenggeles.

Pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang

menyangkut dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa menjadi kesulitan untuk memahami materi tersebut. Selain jarang menggunakan alat peraga, guru juga kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran. Guru hanya menggunakan model ceramah dan siswa hanya ditekankan untuk menghafal materi. Guru juga jarang memberikan pertanyaan kepada siswa ketika sedang menerangkan materi. Ketika selesai menerangkan, siswa biasanya diberi tugas untuk mengerjakan LKS yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, siswa menjadi kurang berminat dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menilai kemampuan kognitif siswa dan belum memberdayakan kemampuan berpikir siswa sehingga siswa pun memiliki ketrampilan berpikir kreatif yang masih rendah dan belum terbimbing untuk berpikir kreatif, belum menggunakan media hanya menggunakan alat peraga lingkungan sekitar, siswa sudah bisa mencari jawaban pada pertanyaan tetapi belum bisa mencari solusi dari jawaban tersebut. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan metode *cooperative learning*. peneliti pada penelitian kuantitatif ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu SD 3 Mejobo dan Kelas kontrol yaitu SD 4 Tenggeles.

Torrance dalam Filsaime (2008: 20) menganggap bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsure-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsure-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternative-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengomunikasikan hasil-hasilnya. Berpikir kreatif merupakan komponen yang penting untuk kesuksesan seseorang dalam menjalani aktivitas hidup. Berpikir kreatif menjadi penentu keunggulan suatu bangsa, Mahmudi (2010) dalam Ahmadi (2012).

Berbagai pandangan tentang pengertian dan komponen kreativitas atau berpikir kreatif, pada prinsipnya semua berpendapat sejalan tetapi pengungkapannya saja yang berbeda-beda. Komponen berpikir kreatif, menurut Munandar (1999), sedikitnya meliputi *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *elaboration*, (berpikir orisinal), *originality* (memerinci).

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking Stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/ pimpinan rapat. (Shoimin: 2014)

Model *talking stick* dapat menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, melatih peserta didik memahami materi dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat belajar, melatih peserta didik berani mengemukakan pendapat. Tetapi model ini juga membuat senam jantung bagi para siswa yang tidak siap dan tidak bias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. (Shoimin, 2014)

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari seribu kata. (Sadiman dkk, 2014). Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 1990:13). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar

mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Talking Stick* Berbantuan dengan Media Gambar terhadap Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas IV di SD 3 Mejobo dan SD 4 Tenggeles.

1.2 Rumusan Masalah

1. Seberapa besar pengaruh model *talking stick* berbantuan dengan Media Gambar terhadap berpikir kreatif siswa Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas IV di SD 3 Mejobo dan SD 4 Tenggeles?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata tes berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN 3 Mejobo yang menerima pembelajaran dengan model *talking stick* yang berbantuan Media Gambar dan SDN 4 Tenggeles dengan siswa yang menerima pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghitung seberapa besar pengaruh model *talking stick* berbantuan dengan Media Gambar terhadap berpikir kreatif siswa Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan IV di SD 3 Mejobo dan SD 4 Tenggeles
2. Mendeskripsikan perbedaan rata-rata berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN 3 Mejobo yang menerima pembelajaran model *talking stick* yang berbantuan Media Gambar dan SDN 4 Tenggeles dengan siswa yang menerima pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis
Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Guru

Bagi guru, penerapan model pembelajaran *talking stick* dapat memberikan pengetahuan bagi guru untuk peningkatan pembelajaran, khususnya pada keterampilan berpikir kreatif siswa

- Bagi Siswa

Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *Talking Stick* merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa dalam berpikir dan berbicara untuk mengemukakan pendapatnya.

- Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penerapan model pembelajaran *Talking Stick* dapat mengatasi masalah yang ada di sekolah khususnya permasalahan rendahnya berpikir kreatif siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

- Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penerapan model pembelajaran *Talking Stick* dapat menambah pengetahuan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Talking Stick* yang tepat dengan tujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Ruang lingkup obyek penelitian adalah pengaruh model *talking stick* berbantuan dengan media gambar terhadap berpikir kreatif siswa.
2. Ruang lingkup subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD 3 Mejobo dan SD 4 Tenggeles.
3. Ruang lingkup waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juli pada tahun pelajaran 2019/2020.
4. Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di SD 3 Mejobo dan SD 4 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus

5. Ruang lingkup disiplin ilmu

Ruang lingkup disiplin ilmu adalah pembelajaran tematik Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku dan Subtema 2 Kebersamaan dan Keberagaman Pembelajaran 1, 4 dan 5 muatan Bahasa Indonesia dan IPS

KI 3 dan 4

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

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

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

Muatan IPS

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Model Pembelajaran Talking Stick sebagai variabel bebas dan Berpikir Kreatif sebagai variabel terikat dan mediana menggunakan media gambar

1.6.1 Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan suatu pola berpikir yang prosesnya mengajak kita keluar dan melepaskan diri untuk menemukan cara baru dan tidak biasa sehingga tercipta idea tau solusi yang baik.

Komponen berpikir kreatif, sedikitnya meliputi *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *elaboration*, (berpikir orisinal), *originality* (memerinci).

1.6.2 Model Talking Stick

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking Stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/ pimpinan rapat.

1.6.3 Media Gambar

Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan sebuah gambar berbicara lebih banyak dari seribu kata.

1.6.4 Materi

Materi pada tema 1 subtema 1 dan 2 pembelajaran 1,4 dan 5 yaitu pada muatan Bahasa Indonesia mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung suatu paragraf sedangkan pada muatan IPS mengenai keragaman sosial, budaya dan agama .

