

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum siap dengan dengan perubahan kurikulum. Perlu adanya komunikasi dan kerja sama yang baik antara pemerintah, sekolah dan guru. Hal ini diharapkan dapat berdampak baik bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Setiap siswa tentu pernah menghadapi suatu kesulitan dalam hidupnya atau dalam proses pembelajaran, yang harus dihadapi atau diatasi agar tetap dapat bertahan. Melalui seringnya menghadapi kesulitan, siswa justru terbiasa untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kebutuhan yang harus dimiliki individu di era globalisasi. Walaupun dalam kurikulum KTSP 2016 maupun Kurikulum 2013 kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang harus dikuasai siswa, akan tetapi pada kenyataannya pengembangan kemampuan tersebut belum optimal (Purwaningrum, 2016:146).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 September 2019 di kelas V SDN Jakenan dengan jumlah siswa 24. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi dengan aktivitas guru, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang belum maksimal sehingga siswa belum bisa menerima materi pembelajaran. Siswa belum aktif dalam mengutarakan ide-ide kreatifnya. Pembelajaran masih berpusat kepada guru, belum kepada siswa. Pembelajaran yang seperti itu membuat siswa lebih cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa tidak berani bertanya saat guru menawarkan kepada siswa untuk bertanya karena tidak ada alat peraga dalam pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk berpikir kreatif. Siswa lebih suka berbisik-bisik kepada teman sebelahnya. Saat pembelajaran ada siswa yang mengantuk serta ada juga siswa yang bermain sendiri, siswa juga terlihat pasif karena siswa saat ditanya oleh guru hanya diam saja. Pembelajaran tersebut kurang memancing siswa untuk berpikir kreatif saat pembelajaran berlangsung tanpa adanya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 September 2013 untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara memperoleh informasi bahwa kondisi awal di kelas V sulit untuk di kendalikan. Terdapat masalah dalam setiap pembelajaran yaitu siswa kurang memahami materi-materi pembelajaran. Pengajaran selalu menggunakan metode ceramah. Kurangnya penggunaan media mengakibatkan siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut guru kelas V berpikir kreatif yaitu siswa-siswa yang bisa membuat hal yang unik, menarik, dan beda dari yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara mendapatkan data dari hasil belajar Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial masih ada siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran tersebut. Hasil belajar pada ulangan tengah semester pada siswa kelas V pada ranah kognitif menunjukkan hasil 10 siswa yang tuntas dari 24 siswa. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif disebabkan oleh beberapa faktor yaitu dari diri siswa tersebut, maupun ketidak sukaan pada penjelasan yang dilaksanakan oleh guru. Minat baca siswa yang rendah sehingga sulit untuk meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Hal yang masih menjadi masalah dalam kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Jakenan adalah dalam hal penguasaan materi bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan kelebihan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah siswa mampu untuk meningkatkan pengetahuannya tentang informasi yang didapat dari guru. Pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri mendorong siswa mampu untuk berkomunikasi dengan baik dan meningkatkan kosa kata dalam menulis karangan. Pembelajaran IPS siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan teman-teman yang lainnya untuk berinteraksi. Kemampuan siswa dalam pembelajaran kurikulum 2013 masih dalam kategori rendah karena materi yang disajikan di buku siswa maupun di buku pegangan siswa sangat sederhana dan singkat. Kemampuan berpikir kreatif siswa tidak dapat berkembang karena hanya terpaku dalam buku siswa yang telah disediakan. Buku siswa hanya menjelaskan materi inti saja tidak menjelaskan

secara menyeluruh, oleh sebab itu siswa kesulitan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran.

Guru memberikan literasi diharapkan siswa yang belum aktif akan bertanya dan mampu untuk berpikir secara kreatif. Perkembangan dan kemajuan teknologi dunia pendidikan terciptalah berbagai model yang inovatif dalam pembelajaran. Berbagai macam model tersebut dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru di seluruh Indonesia untuk menjadikan siswa menjadi aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut perlu dilaksanakan perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa yang bertujuan agar siswa lebih kreatif dalam mengungkapkan gagasan-gagasan baru yang diperoleh dari pembelajaran. Model pembelajaran belum maksimal diterapkan oleh guru kelas V SD Negeri Jakenan dikarenakan sulitnya peraturan yang ada dalam kurikulum 2013. Proses belajar mengajar dalam sebuah pembelajaran tidak membosankan dan akan membuat siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat diperlukan jalan keluar untuk sebuah tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menarik dan lebih inovatif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dibuat untuk merancang pembelajaran agar menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kelebihan model *CIRC* ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, siswa termotivasi pada hasil secara teliti karena bekerja dalam kelompok, siswa dapat memahami makna soal yang dianggap sulit dengan saling mengecek pekerjaannya dengan teman satu kelompok, model *CIRC* sangat membantu untuk mengatasi siswa yang lemah saat mengikuti pembelajaran dengan di bantu oleh teman sekelompoknya menjadikan siswa tersebut lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran, model *CIRC* ini membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah siswa

dalam menyelesaikan soal yang berbentuk pemecahan masalah. Model pembelajaran *CIRC* ini memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dipakai untuk pembelajaran bahasa sehingga tidak dapat digunakan untuk pelajaran ipa dan matematika yang lebih dominan dengan menggunakan prinsip menghitung.

Cara yang tepat digunakan dalam meningkatkan berpikir kreatif adalah menggunakan model *CIRC* sehingga guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang kooperatif tetapi juga harus menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Saat ini terdapat berbagai macam media komunikasi untuk menunjang suatu pembelajaran serta untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Trianto (2007) adalah sebagai penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah permainan ludo dengan metode belajar sambil bermain yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran berlangsung.

Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti ular tangga. Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang sangat sederhana bisa dilacak dari abad ke-6 di india (Hapsari, 2015:168). Ludo merupakan edukatif yang disertai gambar-gambar berkaitan dengan materi. Penyampaian informasi melalui alat atau biasa disebut dengan media dapat meningkatkan pengetahuan. Hal ini dikarenakan permainan ludo merupakan permainan yang sesuai dengan anak-anak SD. Permainan ludo ini digunakan untuk upaya pencegahan video game pada anak SD dan mengurangi penggunaan HP yang berlebihan. Permainan ludo dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran dalam suatu permainan. Permainan ludo dapat menciptakan kecerdasan buatan pada individu yang memainkannya (Indah dkk, 2016:317-322). Perubahan pengetahuan terjadi dapat mengubah sikap dari siswa yang dapat memproses informasi dari pembelajaran yang aktif dan melalui sebuah pengalaman dari diri siswa tersebut.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa perlu digunakan model pembelajaran *CIRC* dan media permainan Ludo yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan permasalahan-permasalahan pada uraian diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “ **Peningkatan Berpikir Kreatif Menggunakan Model *CIRC* Berbantuan Ludo pada Tema 6 Subtema 1 Muatan Bahasa Indonesia dan IPS Kelas V SD Negeri Jakenan**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam meningkatkan berpikir kreatif menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan?
3. Bagaimanakah peningkatan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan guru dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan.
2. untuk mengetahui aktivitas siswa dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan.
3. Untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 subtema 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SD Negeri Jakenan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model *CIRC*. Khususnya untuk meningkatkan berpikir kreatif menggunakan model *CIRC* berbantuan ludo pada tema 6 kelas V SD Negeri Jakenan. Serta menjadi bahan referensi atau pendukung penelitian dan menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial serta mengembangkan praktik pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Selain itu, penelitian ini akan bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian yang akan dilaksanakan agar dapat berdampak bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memperbaiki proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru agar lebih kreatif. Penelitian digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan materi membaca pemahaman yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang dapat mengoptimalkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Serta meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinovasi dalam meningkatkan berpikir kreatif sehingga hasilnya dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

Pemelitian ini diharapkan mampu untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Memberikan kontribusi pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa menjadi lebih aktif. Dapat memberikan masukan bagaimana cara pengembangan dan perbaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam sebuah masalah yang ada di sekolah. Mencoba menemukan dan menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Serta mampu untuk menambah ilmu pengetahuan sebagai masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.