

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi,berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna,dewasa, dan berbudaya. Bagi peserta didik, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa (*fisik,nonfisik,emosi, dan intelektual*),interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Untuk mengembangkan potensi siswa perlu diterapkan sebuah model pembelajaran inovatif dan konstruktif. Dalam mempersiapkan pembelajaran, para pendidik harus memahami karakteristik materi pelajaran, karakteristik murid atau peserta didik, serta memahami metodologi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variative, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga akan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik.

Selama ini model pembelajaran yang digunakan oleh guru disekolah adalah pembelajaran langsung. Diperlukan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa agar aktif dan kreatif dalam memahami semua materi yang diberikan guru sehingga membuat siswa tidak menganggap belajar itu sulit dan membosankan.Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa di Sekolah Dasar adalah Inkuiri dan Mind Mapping.Pembelajaran Inkuiri menekankan pada semua pendidik agar menerapkan kegiatan pembelajaran yang menekankan proses dalam pemahaman materi pelajaran. Pendidik seyogyanya memahami bahwa Inkuiri menjadi inti dari pembelajaran sains,yang oleh alberta (2014) disebut sebagai:” *The essence of scientific interprise, and inquiry as a strategy for teaching and learning*”.Pemahaman bahwa inkuiri sebagai inti

pembelajaran sains ini adalah bahwa inkuiri memiliki sintaks dimana siswa memiliki kemampuan menarik kesimpulan sebagai suatu hasil dari berbagai kegiatan penyelidikan sederhana dalam pembelajaran sains.

Dalam penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, Nengah Bawa Atmadja, A.A.I.N Marhaeni Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia dalam e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013) , Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode Mind Mapping dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Fhitung =12,71 dan Sig=0,001), 2) terdapat perbedaan prestasi belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode Mind Mapping dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Fhitung sebesar 5,865 dan sig= 0,018), dan 3) secara simultan keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode Mind Mapping lebih baik secara signifikan daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Fhitung sebesar 8,41 dan Sig= 0,001).

Menurut Fathurrahman, (2017:206) *Mind Mapping* (Peta Pikiran) digagas dan dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang psikolog inggris. Toni Buzan meyakini bahwa penggunaan Mind Map tidak hanya mampu melejihkan proses memori, tetapi juga dapat meningkatkan kreatifitas dan ketrampilan menganalisis, dengan mengoptimalkan fungsi belahan otak. Mind Map dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan, dan tindakan. Informasi yang disajikan focus pada bagian-bagian penting sehingga dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi pengetahuan secara kreatif.

Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Fiza Sulastri), Lisa Utami) dan Zona Octarya) Jurusan Pendidikan Kimia, FTK, UIN SUSKA Riau dalam Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan Konfigurasi, Volume 3, Nomor 1, 2019 Penelitian ini dipicu oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 1 Perhentian Raja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh penerapan model pembelajaran Guided Inquiry dengan buku kerja siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran koloid di SMA Negeri 1 Perhentian Raja. Itu adalah penelitian eksperimental semu. Teknik Simple Random Sampling digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari dua kelas, siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 33 siswa sebagai kelompok Kontrol dan siswa IPA 2 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelompok Eksperimental. Teknik pengumpulan data adalah tes dalam bentuk uji homogenitas sebagai data awal, pretes dan postes sebagai data akhir, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif dalam bentuk esai dengan indikator kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Data pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan uji t pada tingkat signifikan 5%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Guided Inquiry dengan buku kerja siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Koloid yaitu t adalah 4,268 dan skor Sig. (2-tailed) adalah 0,00. Koefisien efek adalah 22%.

Menurut Torrance (dalam Ali dan Asrori, 2011: 44), kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun berpikir kreatif menurut Ennis (2010), dapat dimanifestasikan dalam lima kelompok keterampilan berfikir, yakni: 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) memberi penjelesaian lanjut, dan 5) mengatur strategi dan taktik.

Berpikir kreatif juga dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri dan berlatih penuh, yang didalamnya dapat melibatkan aktivitas mental, seperti: 1) mengajukan pertanyaan, 2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka, 3) membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda, 4) menghubungkan-hubungkan berbagai hal yang besar, 5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda, dan 6) mendengarkan intuisi.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa terpaku pada jawaban – jawaban yang ada dibuku, sehingga siswa hanya menghafalkan jawaban yang ada di buku dan kurang memahami makna jawaban yang disebutkan. Kemudian media yang digunakan dalam pembelajaran belum bersifat khusus, hanya berupa gambar dari buku cetak yang dipegang oleh masing – masing siswa. Sebagai jalan keluar atau alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru harus mengubah cara mengajar yang awalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja diubah ke arah pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dari cara berpikir siswa yang konvergen dimana terpaku pada satu jawaban di buku menjadi berpikir kreatif yang bersifat divergen yakni penemuan jawaban atau alternatif jawaban yang lebih banyak; serta berusaha menghubungkan lingkungan belajar dengan proses berpikir kreatif siswa. Karena siswa akan belajar lebih efektif jika menggunakan lingkungan atau peralatan yang ada disekitarnya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD. Ilmu Pengetahuan Alam menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat membantu peserta didik dalam mempelajari alam sekitar yang dihadapi setiap hari. Selama ini pengajaran pendidikan IPA lebih banyak di dalam kelas dengan hanya berpedoman pada buku-buku pendamping saja. siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan yang sebenarnya. Perlu disadari bahwa keberhasilan proses pembelajaran IPA ditentukan oleh banyak factor, antara lain: Guru, siswa, lingkungan, proses pembelajaran, sarana dan prasarana dan penunjang lainnya. Kondisi pembelajaran yang relatif majemuk dengan penggunaan metode yang sama dan monoton menyebabkan kebosanan belajar bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas siswa, siswa pasif dan suasana kelas kurang komunikatif sehingga menyebabkan motivasi belajar dan kreatifitas berpikir siswa rendah. Kurang diminatinya pelajaran IPA karena proses pembelajarannya hanya di dalam kelas dan metode pembelajaran kurang bervariasi.

Penelitian yang peneliti lakukan terkait dengan situasi dan kondisi siswa dalam mengikuti pelajaran IPA di sekolah dasar materi gaya menemukan sebuah hasil, pertama guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pada mata pelajaran IPA dalam materi gaya sehingga siswa belum dapat memahami materi dengan tuntas, kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran IPA mengalami beberapa kendala salah satunya yaitu siswa tidak memiliki semangat dalam menanggapi materi maupun tidak aktif dalam belajar dikelas, yang mengakibatkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil pelajaran IPA menjadi menurun. Kedua, Pembelajaran yang guru sampaikan cenderung membosankan dan hanya tertuju pada satu arah saja. Memperhatikan kondisi ini perlu adanya perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga semakin aktif dalam pembelajaran IPA agar kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa meningkat.

Strategi pembelajaran Inkuiri dan Mind Mapping diharapkan mampu berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar terutama di SDN Kebonsari 2, SDN Kedongori Dan SDN Balerejo 1 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa di sekolah dasar?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran mind mapping berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa di sekolah dasar?

3. Seberapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekolah dasar
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekolah dasar
3. Menganalisis perbedaan pengaruh pembelajaran inkuiri dan pembelajaran mind mapping secara bersama-sama terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menambah keilmuan tentang strategi atau metode yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa di Sekolah Dasar. Selain itu untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut..

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah
- 2) Untuk menambah referensi berupa hasil penelitian
- 3) Meningkatkan prestasi akademik peserta didik yang mana akan berpengaruh juga terhadap mutu pembelajaran dari lembaga pendidikan atau sekolah yang bersangkutan.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Meningkatkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran
- 2) Mendapatkan informasi tentang kreatifitas siswa

- 3) Bahan pertimbangan dalam mengajar, mendorong serta membimbing peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
- 4) Menambah wawasan dan pengetahuan pendidik terhadap model pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 5) Menyempurnakan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif serta pemahaman peserta didik.

1.4.2.3 Bagi Siswa

1. Siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran karena pembelajaran dengan adanya media ajar yang bervariasi dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa
3. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti terfokus pada masalah yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD N Kebonsari 2, SD N Kedongori, SD N Balerejo 1 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak.
2. Penelitian ini berupa pengaruh model pembelajaran Inkuiri dan Mind Mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya pada siswa di Dekolah Dasar.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dan penafsiran yang salah terhadap variabel yang ada pada penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional variabel dari judul yang peneliti angkat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Devinisi operssional dan indikator variable model pembelajaran inkuiri (X 1)
 - a. Devinisi operasional Model Pembelajaran Inkuiri (X 1)

Idalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau

memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah Dengan mengondisikan peserta didik secara penuh dalam kegiatan penemuan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif pada siswa .

b. Indikator penelitian

1. Orientasi
2. Merumuskan Masalah
3. Merumuskan hipotesis
4. Mengumpulkan Data
5. Menguji Hipotesis
6. Merumuskan Kesimpulan

2. Devinisi opserssional dan indikator variable model pembelajaran mind mapping (X 2)

a. Devinisi operasional model pembelajaran mind mapping (X 2)

Mind Mapping (Peta Pikiran) dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas, atau informasi lainnya dalam bentuk diagram *radial-hierarkis non-linier*. *Mind Mapping* pada umumnya menyajikan informasi yang terhubung dengan topik sentral, dalam bentuk kata kunci, gambar (simbul), dan warna sehingga suatu informasi dapat dipeajari dan diingat secara cepat dan efisien.

b. Indikator penelitian

Indikator mind mapping sebagai berikut:

1. Mulai dari tengah untuk tentukan topik sentral disertai gambar berwarna
2. Tentukan topik utama (cabang) sebagai bagian penting dari topik sentral
3. Tentukan sub topik sebagai ranting yang diambil dari topik utama
4. Secara kreatif gunakan gambar, symbol, dan dimensi seluruh peta pikiran anda
5. Gunakan garis lengkung untuk menghubungkan antara topik sentral dengan topik utama dan sub topik

3. Devinisi operssional dan indikator variable kemampuan berfikir kreatif(Y)

Kemampuan berfikir kreatif adalah berfikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan usur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berfikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitive 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 unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternative-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Indikator penelitian

1. Berpikir orisinil (originality),
2. Berpikir luwes (flexibility)
3. Berpikir lancar (fluency).
4. Berpikir merinci (elaboration)

