

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang harus ditempuh sebelum ke jenjang sekolah menengah yaitu dijalankan oleh anak yang berusia 7 sampai 12 tahun yang dikembangkan disatukan pendidikan sesuai dengan karakter sosial budaya dan potensi budaya setempat. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20. Tahun 2003 Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang pendidikan terendah dalam pendidikan nasional. Pendidikan sekolah dasar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman dalam menghadapi masa depan. Pengalaman yang berharga menjadikan peserta didik dapat mempersiapkan dan menaklukkan tantangan-tantangan di kehidupan sosial. Pendidikan sekolah dasar bermanfaat dalam mengembangkan sikap, kemampuan berpikir, dan dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik.

Pendidikan sekolah dasar memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih baik. Seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 Pasal 4 ayat 4 yang berisi tentang pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam menepuh pendidikan sekolah dasar peserta didik akan belajar tentang berbagai hal yang dapat memberikan pembelajaran hidup ke depannya dengan membangun semangat serta mampu mengembangkan kreativitas setiap individunya. Menurut Undang-Undang Dasar 1945 Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang dapat membentuk kepribadian peserta didik yang mampu menyesuaikan diri di lingkungannya, terampil dan kreatif di sekolah, serta santun

terhadap sesama. Peserta didik yang mampu berkembang dengan baik cenderung memiliki kreativitas yang dapat membantu dirinya dalam menghadapi suatu masalah.

Kegiatan yang berhubungan dengan imajinasi seseorang yang biasanya berbeda dengan orang lain dapat disebut dengan proses berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kegiatan yang biasa dilakukan oleh seseorang dalam melatih pemikiran dengan berlandaskan imajinasi dalam menemukan hal-hal baru yang kemungkinan terjadi melalui sudut pandang yang lain dan menumbuhkan ide-ide yang menajubkan, Ananda, (2019: 4). Proses berpikir kreatif yang melibatkan imajinasi tinggi akan menciptakan hal-hal unik dari setiap individu bahkan kegiatan berpikir ini dapat berbeda antara satu individu dengan individu yang lain. Berpikir kreatif adalah proses dalam menemukan ide dari kegiatan berpikir untuk menciptakan hubungan baru dalam berbagai hal, menerima, memikirkan, menelaah dan memanfaatkan hasil tersebut dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam melakukan kegiatan proses berpikir kreatif dalam dunia pendidikan di sekolah dasar memberikan manfaat bagi peserta didik dalam memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar berkaitan dengan imajinasi siswa yang digunakan dalam mengembangkan ide-ide yang menajubkan untuk menyelesaikan permasalahan yang harus dihadapi, dalam Septian, dkk (2019: 184).

Perkembangan berpikir kreatif di SD Negeri 1 Woro masih bisa di perbaiki, ini dapat diketahui melalui pengamatan sebelumnya pada bulan Agustus tahun 2022 bahwa sebanyak 65% siswa kelas V kurang minat untuk menyelesaikan soal yang membutuhkan ketelitian dan pemikiran yang lebih mendalam salah satunya pada mata pelajaran matematika. Pengamatan kedua dilakukan pada tanggal 7 Desember 2022 bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik. Hasil dari pengamatan observasi pendahuluan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas V didapatkan masalah yang pertama yaitu guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, dan belum memanfaatkan alat peraga dalam menyampaikan materi, sehingga siswa sulit memahami materi. Masalah yang kedua, siswa tidak dapat mengerjakan soal secara pribadi tetapi harus

mebutuhkan tuntunan dari guru untuk dapat menyelesaikannya. Masalah yang ketiga siswa tidak mampu menyelesaikan soal dengan kreatifitasnya sendiri tetapi lebih memilih untuk meminta bantuan dari temannya. Peneliti juga memberikan soal tes yang dapat dikerjakan oleh siswa untuk mengukur besar kreatifitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada soal matematika materi bangun ruang. Didapatkan hasil siswa dapat mengerjakan semua soal, akan tetapi cara pengerjaannya tidak disertai dengan cara rumus yang seharusnya. Siswa yang dapat mengerjakan dengan cara yang benar sebanyak 5 siswa, sedangkan ketuntasan yang harus dicapai dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ tetapi yang dapat mencapai nilai 60 hanya 3 siswa, ini dapat diartikan bahwa terdapat 20% siswa yang dapat mencapai nilai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran matematika yang menjadi factor kemampuan berpikir kreatif yang belum mencapai nilai maksimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa belum memanfaatkan proses berpikir kreatif dengan baik, sehingga perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai.

Guru dan siswa juga kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan satu metode pembelajaran yaitu konvensional di semua mata pelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh guru dalam mempersiapkan media yang akan digunakan, sehingga siswa merasa bosan dengan strategi pembelajaran yang dilakukan guru saat mengajar, Guru memiliki peran penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa. Menurut Ardianti (2017) kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan berpikir secara kreatif, dengan kreativitas untuk berpikir divergen atau digunakan sebagai cara memecahkan masalah dengan strategi alternatif mencari jawaban dalam persoalan yang sama. Dengan kreativitas, peserta didik mampu menggunakan berbagai cara dalam memecahkan masalah yang ada pada persoalan yang dihadapi. Untuk menentukan strategi pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan dan dapat digunakan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas secara aktif dan efektif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eftafiyana, dkk. (2018) setelah dilakukan pembelajaran pada siswa SMP kemudian dilakukan posttest dan didapatkan hasil di atas rata-rata dari hasil posttes pembelajaran biasa. Dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen dengan penerapan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa karena siswa lebih aktif dan terlatih dalam melakukan kegiatan berpikir kreatif, dapat menemukan solusi dan cara penyelesaian terhadap masalah sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Permasalahan yang sama juga dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh Solossa (2021). Kemampuan berpikir yang dimiliki siswa kelas XI SMA N 1 Kota Sorong belum dapat mencapai ketentuan nilai rata-rata kelas. Penerapan model *Creative Problem Solving* menjadi solusi dalam penyelesaian masalah tersebut. Didapatkan hasil bahwa uji statistik hipotesis yang dilakukan menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Ini dikarenakan siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran matematika berusaha menciptakan ide baru dan menyelesaikan permasalahan serta pembelajaran tidak monoton berpusat pada guru saja. Penelitian yang dilakukan oleh Murniati & Resnandari (2018) pada kelas VIII di SMPN 3 Gerung Kabupaten Lombok Barat menggunakan teknik analisis *Chi kuadrat* (x^2) terdapat pengaruh yang signifikan terlihat sebanyak 5%. Nilai yang didapatkan siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) siswa lebih antusias, senang saat melakukan pembelajaran, siswa aktif dalam berpikir dan berkomunikasi.

Pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar memiliki pengaruh yang kuat dalam proses belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan siswa untuk berpikir kreatif dan mampu menyelesaikan masalah pelajaran. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat dalam menumbuhkan kreativitas dalam berpikir siswa. Penelitian Ripani, (2020) dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* menggunakan beberapa langkah yaitu siswa melakukan klarifikasi berbagai masalah untuk dipecahkan, setelah masalah dipilih

untuk kemudian siswa melaksanakan eksperimen, dan dilanjutkan evaluasi dan memilih solusi yang akan digunakan dalam masalah tersebut, kemudian diimplementasikan dengan kelompok lain secara langsung, sehingga kemampuan menggunakan model pembelajaran CPS ini dapat mengaktifkan siswa dalam melakukan diskusi di kelas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang melibatkan proses berpikir kreatif siswa sekolah dasar untuk memecahkan suatu masalah. Penggunaan model *Creative Problem Solving* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbasis Eksperimen dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa V SD Negeri 1 Woro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis eksperimen dalam kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 1 Woro?
2. Seberapa besar peningkatan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis eksperimen dalam kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 1 Woro?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji adanya perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dalam kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Menguji peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Woro dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi siswa, yaitu lebih siap mengikuti pelajaran, siswa dapat berperan aktif dalam bertanya, mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan percaya diri, dapat menganalisis suatu masalah dan mampu mencari jalan keluar atas situasi tertentu.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi, menambah pengetahuan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa sehingga pembelajaran lebih efektif, memperbaiki sistem pembelajaran di kelas, menggunakan strategi yang sesuai dengan mata pelajaran matematika dan IPA.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan dorongan untuk sekolah agar lebih baik, serta memberikan sumbangan dalam hal perbaikan sistematis di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu bertempat di kelas V SD Negeri 1 Woro pada pembelajaran matematika materi Menghitung Volume Kubus dan Balok. Peneliti memilih tempat ini karena peneliti telah melakukan berbagai pengamatan dan di sekolah inilah peneliti menemukan permasalahan yang diangkat sebagai bahan penelitian. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan November sampai Desember tahun 2022 dan data yang diteliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Woro.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap pengaruh peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 1 Woro pada mata pelajaran Matematika.

1.6 Definisi Operasional

Dalam memberikan gambaran dalam penafsiran judul secara jelas maka peneliti membatasi istilah yang ada sebagai berikut:

1. Model *Creative Problem Solving* (CPS) Berbasis Eksperimen

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa untuk aktif dalam pelajaran dan mampu menghasilkan ide-ide yang menajubkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam Septian, dkk (2018) model CPS mengutamakan pengembangan cara berpikir kreatif melalui keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan. Penerapan model CPS dapat dilakukan dengan melalui langkah-langkah yaitu klarifikasi masalah yang telah diberikan, kemudian mengungkapkan pendapat setiap individu atau siswa, memilih solusi yang paling relevan untuk penyelesaian masalah, serta implementasi atau menerapkan solusi untuk memutuskan strategi yang terpilih kemudian mempresentasikan hasil kerja sesuai dengan kreatifitasnya.

2. Keterampilan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang menggunakan suatu cara untuk memotivasi diri menghasilkan suatu ide yang kreatif. Kreatifitas dalam berpikir siswa yang akan diteliti adalah kemampuan untuk meningkatkan proses berpikir kreatif yang didapat dari nilai skor rata-rata *pretest* dan *posttest* berdasarkan indikator berpikir kreatif menurut Darwanto (2019: 23-24) sebagai berikut; Kelancaran (*Fluency*), Fleksibilitas (*Flexibility*), Elaborasi (*Elaboration*), Orisinalitas (*Originality*).

3. Matematika Materi Volume Kubus dan Balok

Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pelajaran Matematika siswa kelas V semester genap 2022/2023 pada BAB IV tentang volume kubus dan balok dengan kompetensi dasar 3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. Dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menentukan volume bangun ruang, dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan benar.