

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era globalisasi yang sangat kompleks menuntut adanya perubahan dalam dunia pendidikan, salah satunya mencetak ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan yang mampu menjawab segala tantangan perubahan adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi (Trianto, 2015:2). Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Perubahan paradigma pendidikan dilakukan melalui pembelajaran dari konsep pembelajaran *teacher centered* menjadi *student centered*, dari satu arah menjadi interaktif, dari isolasi menuju lingkungan jejaring, dari pasif menuju aktif-menyelidiki, dari abstrak menuju konteks dunia nyata, dari pembelajaran individu menuju pembelajaran berbasis tim, dari hubungan satu arah menuju kooperatif dan dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan

(Artini dkk., 2014:2). Dalam hal ini, menuntut sekolah dasar sebagai salah satu lembaga pendidikan formal harus mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif. Adapun pembelajaran efektif menurut Wragg (dalam Susanto, 2013:188) adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti; fakta, ketrampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau semua hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Pembelajaran efektif tersebut dapat dilakukan pada salah satu pembelajaran wajib yang dilaksanakan di sekolah dasar yaitu pembelajaran IPA.

Menurut Saprianti (2014:23) pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah, yang bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dan alam sekitar. Tujuannya lebih menekankan pembelajaran IPA pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mencari tahu dan berbuat sehingga mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Dalam proses pembelajaran IPA juga menitikberatkan pada suatu proses penelitian dan pemecahan masalah, hal ini terjadi ketika belajar mampu meningkatkan proses berpikir peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam (Wisudawati dkk., 2014:10). Ditinjau dari tujuan IPA diatas, bahwa IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA dibutuhkan ketrampilan berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan dengan cara memanfaatkan rasa ingin tahu siswa melalui sebuah eksperimen.

Menurut Jhonshon (2014:222) Berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran membuat seseorang bisa melewati kendala-kendala yang akan menanamkan kebiasaan berpikir melihat kemungkinan-kemungkinan baru, bukan batasan, dan berani bereksperimen tanpa takut salah. Dalam pembelajaran IPA siswa menemukan sebuah konsep dan prinsip yang dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menjawab permasalahan dengan menggunakan kreativitas berpikirnya. Adapun kriteria ketrampilan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan ada 4 yaitu; kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), keaslian (orisinalitas), dan kerincian (elaborasi).

Ketrampilan berpikir kreatif akan membuat pembelajaran lebih bermakna kepada siswa. Pembelajaran bermakna dengan memanfaatkan kreatifitas siswa sangat bermanfaat untuk siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Munandar (2014:31) kreatifitas memang sangat perlu ditanamkan sejak dini karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan pemecahan masalah, dan dengan kreatifitas seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Namun bertolak belakang dengan fenomena pembelajaran IPA di SD Negeri saat ini yang masih bersifat *teacher-center*. Permasalahan yang ada yaitu ketika pembelajaran siswa tidak menunjukkan ketrampilan dalam berpikir kreatif. Hal tersebut menjadikan siswa tidak terbiasa menyelesaikan persoalan menggunakan logikanya sendiri tetapi ia mengacu pada buku paket atau tulisan

yang dimiliki dan jawabanya pun seperti menyalin atau membaca teks yang ada. Sesuai dengan pernyataan dari F. Dennis (dalam Daryanto, 2010:107) bahwa siswa-siswa di sekolah saat ini hanya mengejar status, mereka lebih mementingkan nilai, bukan proses dalam berprestasi. Siswa-siswa mengejar nilaipun dengan cara nyontek, nyogok, atau belajar model fotocopy dengan kata lain kreatif mereka sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Labang pada tanggal 19 dan 25 Oktober 2017 saat pembelajaran IPA berlangsung hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V dari 44 siswa hanya 30% yang menjawab persoalan menggunakan jawabannya sendiri. Sedangkan 70% dari jumlah siswa menjawab soal yang diberikan guru dengan asal-asalan. Selain itu, permasalahan tersebut diakui juga oleh guru kelas V, bahwa siswa kelas V sulit dalam mengungkapkan pendapatnya ketika ditanya oleh guru dan meski sudah dijelaskan/dipelajari sendiri. Hal itu dikarenakan dalam pembelajaran siswa tidak mengalami proses yang bermakna, siswa hanya menulis dan mendengarkan penjelasan guru. Siswa kurang diberikan kesempatan dan fasilitas untuk berpikir secara kreatif menggunakan logikanya. Hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sangat rendah.

Permasalahan tersebut perlu diupayakan, salah satunya melibatkan aktivitas siswa dalam bentuk fisik maupun mental dalam pembelajaran. Aktivitas siswa perlu di tingkatkan dalam pembelajaran IPA di SD Negeri Labang, mengingat ketika observasi aktivitas siswa masih rendah karena pembelajaran yang monoton. Selain itu, siswa diharapkan respect dalam pembelajaran juga,

karena respon siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk mengetahui apakah siswa memahami atau tidak terhadap pembelajaran model baru yang diberikan. Adapun untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mengikuti langkah pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk menanamkan ketrampilan berpikir kreatif adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran yang selalu aktif melibatkan peserta didik dalam pembangunan konsep IPA yang melibatkan proses mental yang terjadi dalam diri peserta didik (Wisudawati dkk., 2014:81). Adapun menurut Hamalik (2013:219) proses mental yang terjadi ketika menggunakan model pembelajaran *discovery learning* adalah observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi. Pembelajaran *Discovery learning* dilakukan melalui kegiatan praktikum/percobaan dengan menyelesaikan persoalan yang diberikan guru. Dalam penyelasain persoalan melalui proses mental tersebut siswa diberikan kesempatan untuk berpikir menggunakan logikanya sehingga siswa mampu menemukan konsep, teori, dan prinsip dalam pembelajaran IPA dengan sendirinya dan tercapailah tujuan pembelajaran IPA yang sebenarnya.

Berdasarkan penelitian yang berjudul *The Effect of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills* yang dilakukan oleh Ali Gunay Balim (2009) menunjukkan bahwa penerapan *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan inkuiri, kemampuan kognitif, dan daya ingat siswa.

Kajian yang telah dilakukan dalam penelitian tersebut dengan mendasarkan kegiatan siswa pada *discovery learning* dalam pembelajaran sains penting untuk hasil belajar yang lebih bermakna.

Hal ini juga berdasarkan penelitian Septiani Wahyu Tumurun dkk., (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya”, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *discovery learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji beda rata-rata data pada kedua kelompok dengan nilai sig (1-tailed) sebesar 0,001. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 1-tailed $\leq 0,05$ yang artinya menunjukkan bahwa H_0 ditolak, artinya pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen pada materi sifat-sifat cahaya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pembelajaran *Discovery-Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diperoleh rumusan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan pembelajaran *discovery learning* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada ketrampilan berpikir kreatif kelas V dalam pembelajaran menggunakan *discovery learning* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang?
3. Bagaimana respon siswa kelas V terhadap pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pembelajaran *discovery learning* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang.
- 2) Mengetahui aktivitas siswa pada ketrampilan berpikir kreatif kelas V dalam pembelajaran menggunakan *discovery learning* pada mata pelajaran IPA.
- 3) Mengetahui respon siswa kelas V terhadap pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran IPA.

1.4 Manfaat

Penelitian ini mempunyai manfaat yaitu diharapkan dapat bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung untuk pemecahan masalah pendidikan

khususnya dalam pembelajaran, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kreatifnya dalam pembelajaran IPA jika menggunakan pembelajaran *discovery learning* dengan cara mengungkapkan pendapatnya terhadap suatu konsep berdasarkan hasil penemuannya sendiri. Siswa juga dapat meningkatkan aktivitasnya dalam belajar karena siswa dirancang untuk menemukan jawaban sendiri dari permasalahan yang diberikan melalui observasi ataupun praktek langsung.

b. Bagi Guru

Guru dapat memiliki banyak wawasan mengenai pembelajaran *discovery learning* sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keprofesionalan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Pembelajaran *discovery learning* juga akan membantu guru dalam memenuhi sarana dan prasarana belajar yang belum ada dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning* agar didapat perubahan setiap cara mengajar guru di sekolah serta dapat mengetahui manfaat lingkungan sebagai sumber belajar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai proses pembelajaran diri dalam menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan di lapangan. Dapat menambah wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan bidang pembelajaran yang selanjutnya dapat digunakan bekal sebagai calon guru.

1.5 Hipotesis

Ho: Tidak ada pengaruh pembelajaran *discovery learning* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang.

Ha: Ada pengaruh pembelajaran *discovery learning* terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Negeri Labang