

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya (Al Rasyid, 2012:4). Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) menjelaskan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Jadi, pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku untuk lebih baik lagi dan bisa mencapai tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan pendidikan terletak pada kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Di sana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan (Syaiful Bahri, 2013:37). Kegiatan belajar mengajar ini sangat

penting karena proses transfer ilmu pengetahuan berlangsung dari pendidik ke peserta didik. Jika kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tidak mentransfer dengan baik, maka kemampuan pengetahuan siswa menjadi tidak maksimal. Hal ini akan mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya.

Kurang maksimalnya pencapaian tujuan pembelajaran akan berdampak pada siswa itu sendiri yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif. Guru sebagai seorang pengajar berperan penting dalam menggunakan model-model pembelajaran yang mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru, salah satunya pada pembelajaran IPA di SD.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Samatowa, 2016:3). Jadi dalam pembelajaran IPA membahas tentang cara mencari tahu tentang alam dan cara memecahkan masalah secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan dan konsep melainkan suatu proses penemuan yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA hendaknya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh sebab itu, literasi sains menjadi suatu hal yang penting bagi setiap siswa. PISA mendefinisikan Literasi sains sebagai kapasitas

untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti dan data agar dapat membantu peneliti untuk membuat keputusan tentang dunia alami dan interaksi manusia dengan alamnya (Toharudin, 2011:2). Jadi kemampuan literasi sains adalah orang yang menggunakan konsep sains yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan konsep sains tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Menurut Abidin (2018:150) ruang lingkup atau kompetensi dalam literasi sains ada tiga, yaitu konsep sains, proses sains, dan konteks sains.

Penerapan pembelajaran IPA di SD dikatakan lebih efektif dan bermakna ketika mampu mengembangkan literasi sains yang dimiliki siswa. Guru mengajarkan kepada siswa untuk memanfaatkan konsep-konsep sains yang dapat diterapkan pada lingkungan. Selain dalam pembelajaran, guru dapat menarik keterlibatan siswa dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa mampu belajar berdasarkan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari yang terintegrasi dengan pengetahuan yang didapat. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan memecahkan masalah atas dasar bukti serta mengembangkan keterampilan berpikir yang dimiliki.

Keterampilan berpikir sangat diperlukan, salah satunya keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA. Keterampilan berpikir kreatif berkenaan dengan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru yang akan membuat proses pembelajaran IPA lebih efektif. Secara umum pembelajaran IPA masih belum dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa karena guru

masih berorientasi pada terselesaikannya materi dengan mengandalkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru tanpa memperhatikan respon siswa, sehingga proses pembelajaran tidak dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan untuk mengukur keterampilan berpikir masih kurang diperhatikan dan hanya mengukur hasil akhir UTS dan UAS (Fitrah, 2016:135). Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa adalah pembelajaran yang kurang mengapresiasi proses belajar terhadap kemampuan kreatif siswa. Menurut Aziz (2017:55) kemampuan berpikir kreatif dicirikan dengan empat indikator, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir elaborative (*elaboration*). Saat ini pembelajaran IPA di SDN Bilaporah I masih mengalami kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Bilaporah I pada hari Selasa tanggal 16 Oktober 2018, menunjukkan kurangnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan antara lain; penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional yaitu ceramah dengan metode tanya jawab, penggunaan media yang kurang optimal menyebabkan siswa kurang semangat, kurangnya minat belajar siswa karena pembelajaran yang dilakukan kurang melibatkan pengalaman sehari-hari, saat proses pembelajaran siswa masih pasif dan sedikit siswa yang aktif bertanya dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang maksimal. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa selama proses belajar mengajar

siswa kurang mengeluarkan pendapat dan gagasan, kebanyakan siswa dalam menjawab soal hanya terpaku pada satu jawaban dan kurang mengembangkan ide baru yang dimiliki.

Dari permasalahan-permasalahan diatas dapat di temukan bahwa siswa masih kurang dalam keterampilan berpikir kreatif terutama pada indikator berpikir lancar (*fluency*) yaitu kurang memunculkan ide atau gagasan baru dan juga pada kemampuan literasi sains siswa masih kurang terutama pada indikator konteks sains yaitu siswa masih kurang menggunakan konsep dan bukti ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, diperlukan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif serta kemampuan literasi sains siswa yaitu model pembelajaran *creative problem solving*. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Syamsu, 2016). Model ini sebagai model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran meliputi enam tahap yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* (Huda, 2013:298).

Materi tentang zat tunggal dan zat campuran bisa diajarkan melalui model pembelajaran *creative problem solving*. Zat tunggal dan zat campuran sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Zat tunggal dan zat campuran merupakan salah satu materi yang diajarkan pada kelas V semester genap pada

tema 9 (Benda-benda di sekitar kita) subtema 1 pembelajaran 5. Penggunaan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi yang dipelajari lebih dipahami siswa. Model CPS ini cocok untuk mengembangkan kemampuan literasi sains siswa karena dalam model ini menarik keterlibatan siswa dalam belajar dan mampu belajar berdasarkan pengalaman yang telah mereka alami sehingga konsep sains yang telah dipelajari nantinya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah (Huda, 2013: 298). Penggunaan media video dalam pembelajaran ini diperlukan untuk menambah imajinasi atau pemikiran siswa, sehingga dapat memecahkan masalah lebih kreatif karena berdasarkan pemikiran sendiri dan dapat memunculkan ide atau gagasan baru dan juga lebih aktif memberikan pendapat untuk menyelesaikan permasalahan.

Beberapa penelitian mengenai pengaruh model *creative problem solving* (CPS) telah dilakukan. Menurut Hayus, dkk (2013), berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model CPS mendorong siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru dengan cara yang kreatif. Selain itu, Kemampuan literasi sains siswa dapat dikembangkan melalui model berpikir dan berbasis masalah (Toharudin, 2011:99). Salah satu model

pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran *creative problem solving* (Huda, 2013:271).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian di sekolah dasar dengan judul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Muatan IPA Tema 9 Subtema 1 Kelas V UPTD SDN Bilaporah I”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kemampuan awal literasi sains siswa kelas V pada muatan IPA tema 9 subtema 1 di SDN Bilaporah I?
- 2) Bagaimana keterampilan awal berpikir kreatif siswa kelas V pada muatan IPA tema 9 subtema 1 di SDN Bilaporah I?
- 3) Adakah perbedaan kemampuan literasi sains antara *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan model *creative problem solving* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan model *creative problem solving*?
- 4) Adakah perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan model *creative problem solving* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan model *creative problem solving*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kemampuan awal literasi sains siswa kelas V pada muatan IPA tema 9 subtema 1 di SDN Bilaporah I;
- 2) Untuk mengetahui keterampilan awal berpikir kreatif siswa kelas V pada muatan IPA tema 9 subtema 1 di SDN Bilaporah I;
- 3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi sains antara *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan model *creative problem solving* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan model *creative problem solving*;
- 4) Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan model *creative problem solving* dan *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan model *creative problem solving*.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah diketahui tujuan diatas, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagi guru

- 1) Guru dapat mengetahui model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas V SDN Bilaporah I;
- 2) Guru dapat mengetahui kemampuan literasi sains siswa setelah diterapkannya model *creative problem solving* sehingga mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;

- 3) Guru dapat menerapkan model *creative problem solving* pada siswa kelas V kurikulum 2013.

1.4.2 Bagi siswa

- 1) Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui model *creative problem solving*;
- 2) Siswa dapat menerapkan kemampuan literasi sains nya dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar melalui model *creative problem solving*.

1.4.3 Bagi sekolah

Sebagai inovasi dan bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving* pada pembelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran.

1.5 Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ho₁ : Tidak ada perbedaan model *creative problem solving* berbantuan video terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SDN Bilaporah I.

Ha₁ : Ada perbedaan model *creative problem solving* berbantuan video terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SDN Bilaporah I.

Ho₂ : Tidak ada perbedaan model *creative problem solving* berbantuan video terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Bilaporah I.

Ha₂ : Ada perbedaan model *creative problem solving* berbantuan video terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Bilaporah I.

