

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang mendorong terjadinya proses pembelajaran. Guru bertugas membuat sumber daya manusia menjadi cakap dan berkualitas. Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, sebagai berikut:

“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.”

Proses belajar mengajar merupakan bagian penting dalam lembaga formal, karena keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh proses belajar mengajar berlangsung. Proses belajar yang menarik juga akan menjadikan siswa lebih aktif, interaktif, dan komunikatif. Pendidikan diharapkan mampu membentuk karakter yang menjadikan manusia lebih baik melalui proses pembelajaran. Maju mundurnya suatu bangsa menurut Sunito (Maskanah & Wicaksono, 2019: 467) ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi.

Di era globalisasi ini dunia terus mengalami perubahan. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang sangat cepat, agar mampu berperan

secara bermakna di era globalisasi ini, maka diperlukan keterampilan hidup yang lebih sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Beberapa puluh tahun sebelumnya dianggap cukup dengan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, maka pada abad ke-21 ini diperlukan ketrampilan lain agar dapat hidup fungsional dan bermakna. Kecakapan abad-21 menurut Greenstein (Maskanah dan Wicaksono, 2019: 467) mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*), komunikasi dan kolaborasi. Salah satu kompoen dari *High Order Thinking Skills* yaitu kemampuan berpikir kreatif. Menyikapi tantangan pendidikan di abad-21, siswa dituntut mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui sains atau ilmu pengetahuan yang diperolehnya, untuk itulah paradigma pembelajaran di kelas perlu diubah dari *teacher centered* ke arah *student centered* (berpusat pada siswa) yaitu dengan diterapkannya Kurikulum 2013 di Indonesia.

Keterampilan berpikir kreatif menurut Nurlaela & Ismayanti (2015: 6) merupakan suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Berpikir kreatif mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan, dan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri. Berpikir kreatif menurut Munandar (Arini & Asmila, 2017: 26) yang sering disebut juga berpikir divergen ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan yang muncul karena adanya potensi sehingga perlu dilatih karena membuat lancar dan

luwes (fleksibel) dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Gagasan tersebut menjelaskan kegiatan belajar tidak hanya fokus pada bidang akademik saja, tetapi dituntut dalam kemampuan menganalisis permasalahan dan tidak ditekankan pada hafalan, sementara menurut Winarsih (2012: 43) pendidikan selama ini masih menekankan pada hafalan. Hafalan yang banyak membuat siswa dituntut mampu memahami teori dengan hafalannya bukan pemahamannya yang berdampak pada kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa dan rasa ingin tahu siswa. Kurangnya berpikir kreatif siswa dan rasa ingin tahu siswa ditandai dengan kesulitan dalam menyusun kalimat, tidak memberikan gagasan dengan gaya bahasa sendiri, dan tidak menggabungkan gagasan sendiri dengan gagasan orang lain.

Hasil observasi di kelas IV SD Negeri Pesanggrahan 02, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih adanya siswa yang tidak bertanya mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, siswa juga tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan kurangnya rasa ingin tahu pada siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal ini membuktikan bahwa rasa ingin tahu siswa masih rendah terhadap proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih banyak terlihat diam, tidak berusaha memanfaatkan media pembelajaran yang ada di kelas maupun dilingkungan sekitar, tidak adanya keinginan untuk melakukan

penelitian dan mengandalkan intruksi dari guru saja, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hal tersebut dibuktikan ketika siswa diberikan pertanyaan, siswa hanya merangkumnya saja namun tidak berusaha mencari jawaban dalam bacaan dan mencari materi terkait dengan yang ditanyakan oleh guru di buku paket maupun menyebutkan atau mengaitkan contoh permasalahan yang pernah di alami atau yang terjadi di masyarakat. Lebih lanjut, terdapat siswa memberikan pendapatnya dalam bentuk gagasan yang belum bervariasi dan terperinci serta detail terhadap suatu permasalahan. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sudah cukup baik, namun perlu dioptimalkan dalam variasi memilih, menggunakan serta memanfaatkan strategi, metode, model dan alat peraga.

Penerapan model, maupun strategi pembelajaran yang bervariasi dan menarik, dapat meningkatkan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu pada siswa. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk lebih kreatif, baik menggunakan strategi, model dan alat peraga yang memadai dalam proses pembelajaran. Diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan memperbaiki kualitas pembelajaran agar lebih bermakna.

Pembelajaran yang bermakna diperoleh ketika siswa menemukan dan memahami konsep melalui pengalamannya sendiri. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui eksperimen atau percobaan. Guru mengatakan saat pembelajaran berlangsung siswa tidak melakukan percobaan. Hal itu menunjukkan bahwa psikomotor siswa masih rendah. Siswa tidak diajak untuk

mengamati suatu benda atau keadaan di sekitar sehingga kurang memahami apa isi pembelajaran.

Salah satu upaya memperbaiki kualitas pembelajaran yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu dapat meningkat. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa salah satunya adalah model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM).

Pendidikan sains dengan STM menurut Hunaepi, dkk (2014: 53) menjadikan siswa sebagai pemeran aktif dalam pelajaran sains itu sendiri karena melalui program STM akan mempertinggi aspek kreativitas siswa. Siswa lebih banyak memiliki gagasan yang orisinal, penjelasan-penjelasan serta evaluasi atas dirinya. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapkan kepadanya dalam bentuk dan situasi yang lain. Adapun ranah yang terlibat dalam model pembelajaran STM menurut Poedjiadi (2010: 131) yaitu konsep, fakta dan generalisasi, proses, kreativitas, aplikasi konsep, sikap dan tindakan nyata.

Berdasarkan kondisi di kelas IV SD Negeri Pesanggrahan 02 yaitu kurangnya keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa, maka penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri Pesanggrahan 02”. Inovasi dalam penelitian ini adalah dalam pembelajaran berlangsung tidak hanya di dalam kelas saja, namun juga dilakukan di luar kelas

untuk mencari, menemukan dan mempelajari teknologi sederhana yang ada di masyarakat yang dikaitkan dengan materi pelajaran. Materi pelajaran yang akan dilakukan salah satunya adalah gaya dengan gerak pada peristiwa yang dipraktikkan siswa secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran STM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV di SD Negeri Pesanggrahan 02?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV di SD Negeri Pesanggrahan 02?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD Negeri Pesanggrahan 02 pada pembelajaran Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” melalui penerapan model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat.
2. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV di SD Negeri Pesanggrahan 02 pada pembelajaran Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” melalui penerapan model pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa melalui model pembelajaran STM. Dapat memberikan sumbangsih keilmuan dalam bidang pengajaran di SD terkait dengan penggunaan model pembelajaran STM. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan sebagai dasar pemikiran penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa melalui penerapan model pembelajaran STM. Siswa akan terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai strategi yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah guru mampu menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa melalui model pembelajaran STM. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru dalam mengelola

kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis STM serta sebagai bahan untuk meningkatkan kinerja guru di kelas.

c. Bagi Sekolah

Manfaat hasil penelitian bagi sekolah adalah meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah melalui penerapan model pembelajaran STM untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan model pembelajaran STM dapat memberikan masukan kepada kepala sekolah mengenai variasi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dalam merencanakan serta mengambil kebijakan mengenai penggunaan model pembelajaran dan juga memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti sendiri adalah sebagai upaya pemecahan masalah dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa melalui penerapan model pembelajaran STM yang diterapkan pada siswa kelas IV tema 8.