

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat (S. Winataputra, 2019).

Keefektifan berasal dari kata efektif yang artinya mempunyai pengaruh atau akibat. Sedangkan keefektifan berarti keberhasilan terhadap suatu tindakan tertentu. Pada kegiatan pembelajaran suatu tindakan yang dimaksud adalah penggunaan pendekatan, metode atau strategi oleh guru. Dengan demikian, apabila semakin maksimal hasil yang dicapai maka semakin efektif pula suatu kegiatan pembelajaran (Fitria, 2017). Menurut Fitria (2017) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran adalah keterkaitan antara tujuan dan hasil dari suatu pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif. Dapat disimpulkan bahwa keefektifan adalah keberhasilan atau keterkaitan suatu dengan menggunakan pendekatan, metode serta tujuan dan hasil dari suatu kegiatan

pembelajaran.

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Rusman (2018) Berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan hal yang penting digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru meningkatkan wawasan siswa. Berbagai media pembelajaran dari guru dapat dijadikan bahan ajar untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru melalui bahan ajar yang mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam menggunakan model pembelajaran, guru harus memberikan berbagai inovasi selama mengajar, seperti menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.. Model pembelajaran yang efektif sering kali memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan hasil dari

proses belajar-mengajar. Fungsi utama dari model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Misalnya, video, animasi, atau diagram dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak seperti siklus air sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media interaktif seperti aplikasi pendidikan, game, atau simulasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Winda & Dafit, 2021).

Berpikir kreatif merupakan sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikirannya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Menurut Unique (2016) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun hal-hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi. Kurniawati (2017) dalam penelitiannya menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Penelitian dilakukan di SDIT Cahaya Ummat, alasan peneliti melakukan penelitian di SDIT Cahaya Ummat karena sebelumnya menjadi tempat magang

sehingga penulis mengetahui karakteristik siswa dan sudah mengetahui tingkat kemampuan kreatifitas siswa yang rendah. Terbukti dari peneliti memberikan soal studi pendahuluan. Dilihat dari salah satu siswa kelas III kesulitan menjawab soal berpikir kreatif yang diberikan sehingga menghasilkan nilai yang rendah. Peneliti melakukan observasi dan angket dalam pembelajaran kurikulum 2013 terlihat guru kurang menerapkan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Masih kurang juga penggunaan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Tentu dalam proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif memerlukan model dan media yang inovatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDIT Cahaya Ummat dalam kemampuan berpikir kreatif didalam pembelajaran kurikulum 2013, menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif, dilihat dalam pengerjaan soal siswa belum tepat dengan penyelesaian berpikir kreatif. Hal ini dapat dibuktikan pada salah satu hasil kerja siswa yaitu siswa yang belum tepat dalam menjawab soal dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Rendahnya berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran kurikulum 2013 ini juga dapat diliat dari siswa yang tidak terlalu memahami isi materi yang telah diterimanya. Bukti salah satu hasil kerja siswa terhadap masalah diatas terlihat seperti berikut ini:

4.	Apa yang dapat kita lakukan untuk menghargai perbedaan antara anggota keluarga di rumah?	Harus saling menghargai, menghormati, tidak boleh membeda-bedakan keluarga. membantu, menyanggahi Antara Anggota keluarga.
----	--	--

Gambar 1.1 Lembar Kerja Studi Pendahuluan Terhadap Siswa

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa diatas terlihat siswa dalam menjawab soal kurang tepat dalam indikator *fluently* (kelancaran) seharusnya siswa itu menjawab bisa lebih dari itu seperti menghormati kedua orang tua, tidak melawan nasihat kedua orang tua, orang tua mengasihi semua anak dengan adil, dan lain-lain. Maka dinyatakan indikator *fluently* (kelancaran) masih rendah dimana hasil jawaban siswa belum memahami bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan. Siswa masih bingung dalam memecahkan suatu permasalahan dalam soal. Pemahaman diri siswa terhadap soal masih rendah hal ini terlihat dalam soal yang sudah dijawab tetapi masih banyak soal yang belum dijawab ini dikarenakan siswa belum memahami betul bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan. Terbukti dalam setiap indikator seperti berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir merinci jawaban siswa yang masih jauh dari kunci jawaban. Rendahnya berpikir kreatif ini didukung dengan hasil presentase berpikir kreatif berdasarkan indikator berpikir kreatif disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelas	Indikator Berpikir Kreatif Menurut Andiyana (2018)				Rata-rata
	Keaslian (<i>originality</i>)	Kerincian (<i>elaboration</i>)	Keluwesasan (<i>flexibility</i>)	Kelancaran (<i>fluently</i>)	
III A	50%	51%	49%	44%	48,9%
III B	41%	44%	42%	40%	42,2%

Rendahnya berpikir kreatif yang dimiliki siswa tentu berkaitan dengan pedoman siswa dalam pengolahan informasi serta proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan soal berpikir kreatif yang diberikan siswa SDIT Cahaya Ummat pada kelas IIIA mencapai 48,9% dan kelas IIIB mencapai 42,2%. Dimana ketentuan KKM adalah 70 dan skor dalam kemampuan berpikir kreatif masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan masih perlunya peningkatan dalam proses pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif sangat penting. Berdasarkan hasil presentase berpikir kreatif di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif kelas IIIB SDIT Cahaya Ummat lebih rendah dari berpikir kreatif kelas IIIA SDIT Cahaya Ummat. Oleh karena itu peneliti menjadikan siswa kelas IIIB SDIT Cahaya Ummat sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IIIB SDIT Cahaya Ummat sebagai kelas kontrol. Tabel dibawah ini mendukung proses pembelajaran dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa yaitu:

Tabel 1.2 Hasil Indikator

Kelas	Indikator			Rata-rata
	Berpikir Kreatif	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	
Kelas Kontrol	52,50%	56,11%	65%	57,87%
Kelas Eksperimen	45%	51%	49,44%	48,40%
Total rata-rata	48,75%	53,33%	57%	53,18%

Berdasarkan jawaban angket yang dibagikan kepada siswa saat

pembelajaran kelas III, dengan rata-rata untuk setiap indikator adalah sebagai berikut: 48,75% untuk Berpikir Kreatif, 53,33% untuk Model Pembelajaran, dan 57% untuk Media Pembelajaran. Dilihat pada tabel 1.2 kelas IIIA mendapatkan rata-rata 57,87% dan kelas IIIB mendapatkan rata-rata 48,40%, dan rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 53,18%, maka dapat dikatakan bahwa indikator berpikir kreatif merupakan indikator yang memperoleh rata-rata terendah.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil angket diatas mengenai model dan media pembelajaran yang diperoleh guru kurang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif dan kurangnya menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Guru hanya memberikan tugas kepada siswa melalui buku paket atau LKS yang dimiliki siswa berisi soal-soal latihan yang haruskan untuk dikerjakan siswa. Pemberian lembar kerja peserta didik (LKPD) masih kurang diterapkan kepada siswa karena guru berpedoman LKS. Selain itu, media yang digunakan guru tidak dapat memudahkan kehidupan siswa. dalam memahami dan memperluas berbagai informasi untuk memperdalam materi yang banyak terutama dalam menentukan dan menyelesaikan soal-soal kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka perlu upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan kondisi dan keadaan di SDIT Cahaya Ummat tersebut, maka salah satu model pembelajaran yang dapat

digunakan yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang memusatkan pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Alhababy, 2016).

Selain itu menurut Helen (2022) menyatakan bahwa model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan kemampuan berpikirnya untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan setelah melalui pemikiran yang matang, melihat berbagai sudut pandang dan memikirkan solusi terbaik. Peran Guru dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah menyajikan sebuah masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi peserta didik dalam penyelidikan. Pada penerapan model *Creative Problem Solving*. Peneliti menggunakan media dalam proses pengajaran yang memudahkan dan membantu akses siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media *Mind Mapping* (pemetaan pikiran).

Mind Mapping (pemetaan pikiran) merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajaran untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru (Iswati, 2021). *Mind Mapping* merupakan suatu cara mencatat yang kreatif dan inovatif yang bisa “memetakan” informasi-informasi yang ada pada pikiran-pikiran otak manusia. *Mind Mapping* (pemetaan pikiran) ini juga adalah suatu alternatif yang hebat untuk mengingat. Mengingat akan lebih mudah dilakukan daripada menggunakan pencatatan biasa. Penggunaan *Mind*

Mapping (pemetaan pikiran) bisa dipadukan dengan gambar-gambar dan warna yang disukai sehingga menstimulus anak untuk menjadi lebih kreatif dan akan mudah dipahami karena mereka membuatnya sendiri sesuai imajinasi mereka. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan membahas mengenai “Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Berbantuan *Mind Mapping*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan *Mind Mapping* pada siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan *Mind Mapping* siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* berbantuan *Mind Mapping*?

1.3 Tujuan Riset / Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan *Mind Mapping* pada siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif berbantuan *Mind Mapping* siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* berbantuan *Mind Mapping*.

1.4 Manfaat Riset / Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan keilmuan mengenai keefektifan penggunaan model Peta Konsep untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat khususnya dalam pembelajaran tematik. Dapat menjadi masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran.

- b. Mengetahui keefektifan penggunaan model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.
- c. Sebagai alternatif pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- d. Menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

- a. Dengan model *Creative Problem Solving* dapat melatih siswa untuk bekerjasama.
- b. Melalui model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Melalui *Creative Problem Solving* meningkatkan kemampuanberpikir kreatif siswa

3. Bagi Sekolah

Menambahkan suatu ide kreatif untuk memberikan perkembangan terhadap model pembelajaran yang inovatif dan efektif menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Mind Mapping* dalam meningkatnya kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

