

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Riyanto, dkk, (2004:40) Mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, atau terjadi perubahan dalam dirinya dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Sekolah sebagai pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Pendidikan di sekolah didalamnya terdapat proses belajar-mengajar sehingga senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Proses interaksi guru dengan siswa dibutuhkan komponen pendukung dalam berlangsungnya proses belajar-mengajar yang tidak dapat dipisahkan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Artinya, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2004). Sementara itu, menurut Umar (2015) bahwa kemampuan berpikir kreatif memang perlu diajarkan/diberikan kepada siswa karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dunia kerja. Kemampuan

berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan potensial yang harus dipelajari oleh setiap siswa pada masing-masing satuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Ternate diketahui bahwa pembelajaran telah menggunakan metode yang kurang menarik perhatian siswa. Sehingga masih banyak siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajarannya. Siswa enggan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru. Kerjasama siswa dengan siswa lain masih didominasi oleh beberapa siswa yang aktif. Hasil belajar siswa tersebut belum sesuai harapan guru, sehingga itu perlu ditingkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan *Scientific*. Pendekatan *Scientific* merupakan salah satu pendekatan terbaru yang ada di dalam kurikulum 2013, yang saat ini sedang diterapkan dalam pembelajaran di SD. Namun, salah satu sekolah yang masih menggunakan kurikulum KTSP adalah SD Negeri 52 Kota Ternate yang akan dijadikan subyek penelitian oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba menerapkan pendekatan *scientific* pada SD Negeri 52 Kota Ternate, walaupun dalam pembelajarannya mereka masih menggunakan kurikulum KTSP 2006. Tujuannya adalah untuk mengenalkan kepada guru pendekatan *Scientific* pada kurikulum 2013 yang nantinya akan diterapkan di sekolah.

Guru sebagai ujung tombak yang secara langsung menghadapi siswa harus mampu menerapkan kurikulum yang berlaku. Apabila guru dapat menerapkan kurikulum tersebut dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, maka akan memungkinkan meningkatnya aktivitas pembelajaran siswa, dan seluruh potensi serta karakter yang dimiliki oleh siswa pun dapat berkembang termasuk adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis. Namun pada

kenyataannya, tidak semua guru memahami kurikulum yang berlaku. Kurangnya pemahaman guru terhadap kurikulum bisa berakibat fatal terhadap hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pendekatan *Scientific* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Ternate”**.

B . Identifikasi Masalah

Setelah memperhatikan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa;
2. Siswa mengalami kesulitan dalam materi perkalian dan pembagian
3. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran;
4. Siswa kurang terampil dalam menyampaikan pelajaran lebih focus pada guru.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya masalah dalam penelitian, maka peneliti membatasi masalah pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek dan indikator keterampilan berpikir kreatif *Fluency* dan *Flexibility*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *sceintific* pada siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Ternate?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *sceintific* pada siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Ternate?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *sceintific* pada siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Ternate?
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *sceintific* pada siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Ternate?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberi manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dipakai pedoman dalam perbaikan proses belajar mengajar khususnya dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *sceintific* pada siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Ternate?
- b. Mendapat gambaran umum mengenai pendekatan *sceintific* pada siswa agar minimal dapat dipertahankan dan bila memungkinkan agar lebih ditingkatkan lagi.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi penulis, dapat memberikan sumbangan pengalaman dan menambah ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

- b. Manfaat bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa, khususnya bidang ilmu matematika.
- c. Manfaat bagi guru, dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai pembanding dalam memilih strategi mengajar yang terbaik secara benar dan tepat dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
- d. Manfaat bagi sekolah, tempat berlangsungnya penelitian ini, hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya berbagai interpretasi dan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa pengertian yang terdapat pada judul penelitian ini, yakni:

1. Meningkatkan; merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka membuat hal menjadi lebih baik.
2. Kemampuan Berpikir Kreatif; yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan siswa dalam mengungkapkan ide-ide baru dalam membentuk konsep yang telah dikuasainya.
3. Pendekatan *Scientific*; merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses pengetahuan sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan ilmiah, artinya peserta didik diarahkan

untuk

menemukan sendiri berbagai fakta dan membangun konsep baru
yang diperlukan untuk kehidupannya