

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini kompetisi untuk hidup layak bergantung pada kreativitas dan kemampuan melakukan inovasi. Kondisi ini menyebabkan negara yang memiliki sumber daya manusia yang unggul akan lebih maju daripada negara dengan sumber daya alam yang banyak, namun tidak memiliki sumber daya manusia yang andal.

Kemampuan inovasi dan kreativitas ternyata juga dibutuhkan untuk bekerja pada abad 21. Kehidupan dan karir pada abad 21 membutuhkan kemampuan untuk: 1) fleksibel dan adaptif; 2) berinisiatif dan mandiri; 3) memiliki keterampilan sosial dan budaya; 4) Produktif dan akuntabel; serta 5) memiliki kepemimpinan dan tanggung jawab. Pembelajaran juga harus menguasai informasi, media, dan teknologi, yakni: 1) melek informasi; 2) melek media; dan 3) melek TIK. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan harus dapat mengembangkan: 1) kreatif dan inovasi siswa; 2) kemampuan berpikir kritis menyelesaikan masalah; dan 3) komunikasi dan kalaborasi.

Kerangka kompetensi abad 21 ini (Partnership for 21<sup>st</sup> Century, 2008) menunjukkan bahwa memiliki pengetahuan mata pelajaran pokok (core

subjects) saja tidak cukup, namun harus dilengkapi dengan: 1) kemampuan kreatif-kritis; 2) karakter kuat (bertanggung jawab, sosial, toleran, produktif, adatif, dan sebagainya); serta 3) kemampuan memanfaatkan informasi dan berkomunikasi.<sup>1</sup>

Menurut Pribadi kreatif manusia adalah kemampuan yang membantunya untuk dapat berbuat lebih dari kemungkinan rasional dari kata dan pengetahuan yang dimilikinya. Karena itu pula, dan ini yang akan menjadi asumsi kita saat ini, manusia itu adalah satu-satunya makhluk yang lengkap yang memiliki kreativitas pasif dan aktif. Bahkan, konsekuensi logis itu, manusia itu memiliki kewajiban untuk mengejawantahkan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari, sebab bila dia tidak melakukan hal itu, maka dia sudah bukan lagi dianggap sebagai manusia. Manusia itu adalah makhluk kreatif, dan bila tidak kreatif berarti bukan manusia.<sup>2</sup>

Pada kenyataannya memang ada manusia yang muncul sebagai pribadi yang kreatif dan ada juga yang kurang kreatif. Pribadi kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreativitasnya. Hal itu bisa terjadi karena ransangan lingkungan dan/atau karena proses pembelajaran. Sementara mereka yang kurang mendapat lingkungan yang menantang, dan/atau kurang terkondisikan, maka potensi kreatifnya tidak berkembang secara maksimal.

Menurut Robert Franken, ada tiga dorongan yang menyebabkan orang bisa kreatif, yaitu (1) kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang baru, (2) dorongan untuk mengkomunikasikan nilai dan ide, serta (3) keinginan untuk

---

<sup>1</sup> Partnership For 21<sup>st</sup> Century. 2008. *21<sup>st</sup> Century skills, Education, Competitiveness*.

<sup>2</sup> Pribadi Trabran. *Kreativitas dan Humanitas*. (Yogyakarta: Jalasutra 2006), hlm. 34

memecahkan masalah. Ketiga dorongan itulah, yang menyebabkan seseorang berkreasi.<sup>3</sup>

Kreativitas merupakan salah satu faktor intern yang menunjang keberhasilan belajar selain minat, dan juga sikap. Keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari segi hasil belajarnya, siswa yang memahami materi dengan baik akan mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Keberhasilan belajar juga ditentukan oleh berbagai faktor intern yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain, salah satu diantaranya yaitu intelegensi, dimana faktor kemampuan dari perilaku seseorang yang akan menghasilkan prestasi, adapun kreativitas dapat membantu seseorang mengembangkan prestasinya sesuai dengan potensinya.

Kreativitas diperlu juga dalam bidang pendidikan sebagai suatu proses berpikir dalam mencari hubungan-hubungan baru untuk mendapatkan jawaban, metode baru dalam memecahkan masalah, karena kebiasaan dalam kegiatan belajar sehari-hari siswa sering dihadapkan pada masalah dan soal-soal rumit yang harus dipecahkan untuk dapat ditemukan jawaban yang benar. Seringkali siswa dituntut pula untuk memecahkan soal hanya dengan satu cara. Hal ini ternyata dapat menimbulkan kekakuan dalam berpikir dan kesulitan dalam meninjau suatu masalah, sehingga dapat

---

<sup>3</sup> Robert E. Franken. *Human Motivation*. Lihat <http://www.csun.edu/~vcpsy00h/creativity/define.htm>

menyebabkan kreativitas berpikir serta kemampuan untuk dapat menyelesaikan suatu masalah justru terhambat.

Kreativitas sendiri merupakan suatu aspek yang terlihat pada siswa sewaktu belajar dikelas, dimana siswa dalam berkreaitivitas membutuhkan dorongan, bantuan dan dukungan dari guru. Untuk itu guru perlu memberikan pengalaman dan penghargaan sebagai motivasi pada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Karena jika tidak demikian siswa pun akan beranggapan bahwa semua yang dilakukan sia-sia, karena tidak mendapatkan perhatian dari lingkungan sekitarnya. Hal ini memungkinkan pengembangan kreativitas siswa menjadi terhambat, sehingga tidak tercapainya prestasi belajar seperti apa yang diinginkan. Kreativitas peranannya tampak jelas dalam bidang seni, akan tetapi kreativitas yang merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah, ternyata diperlukan dalam bidang pendidikan secara umum. Kreativitas dalam hal ini merupakan proses berpikir siswa dalam mencari hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban atau mencari cara baru untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Standar Isi dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik

dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Upaya meningkatkan kreativitas peserta didik secara optimal, terutama dalam kaitannya dengan proses pembelajaran di sekolah menjadi tugas dan tanggungjawab seorang guru.

Proses pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah secara umum masih jauh dari kualitas standar, walaupun banyak guru yang sudah mendapatkan sosialisasi tentang model pembelajaran yang inovatif. Masalah yang sering kita jumpai dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, pembelajarannya masih menonton, akan tetapi perbedaan karakteristik peserta didik juga ikut mempengaruhi prestasinya, antara lain kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

Tugas utama seorang guru adalah memfasilitasi peserta didik agar mempunyai kompetensi berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Oleh karena itu berhasil tidaknya tujuan tersebut diserahkan kepada guru untuk proaktif mendesain pembelajarannya sedemikian sehingga peserta didik tergugah semangatnya untuk selalu mengembangkan kreativitasnya dalam belajar matematika. Kemampuan kreatif inilah nantinya akan menjadi bekal dalam kehidupannya, yang pada

gilirannya akan menjadi sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing dalam era persaingan global saat ini dan mendatang.

Seorang guru juga harus memilih pendekatan pembelajaran sesuai dalam menunjang kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika, Banyak pendekatan pembelajaran yang dapat dipergunakan, salah satunya adalah pendekatan Saintifik atau *Scientific Approach*, seperti tertulis dalam kurikulum 2013, salah satu pendekatan yang dapat mengaktifkan siswa dari segala aspek adalah pendekatan *Saintifik*.

Pembelajaran dengan pendekatan *saintifik* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan *saintifik* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta

didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan *saintifik* dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Menurut Dyer dkk., seorang inovator adalah pengamat yang baik dan selalu mempertanyakan suatu kondisi yang ada dengan mengajukan ide baru. Inovator mengamati lingkungan sekitarnya untuk memperoleh ide dalam melakukan sesuatu yang baru. Mereka juga aktif membangun jaringan untuk mencari ide baru, menyarankan ide baru, atau menguji pendapat mereka seorang inovator selalu mencoba hal baru berdasarkan pemikiran dan pengalamannya. Seorang inovator akan berpetualang ke tempat yang baru untuk mencoba ide inovatifnya.<sup>4</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikembangkan pendekatan *saintifik (scientific approach)* dalam pembelajaran memiliki komponen proses pembelajaran antara lain: 1) mengamati; 2) menanya; 3) mencoba/mengumpulkan informasi; 4) menalar/asosiasi, membentuk jejaring (melakukan komunikasi).

---

<sup>4</sup> Jeff Dyer, Hal Gregersen, Clayton M. Christense, Mel Foster. *The Innovators's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators* (Boston: Harvard Bussiness Review Press, 2011), hlm. 53

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran matematika yang teridentifikasi, diantaranya: belum terlihat kreativitas seorang guru dalam mengelola kelas maupun saat pembelajaran berlangsung, sehingga kekreatifan siswa juga masih yang sangat rendah, Banyak siswa yang belum aktif pada saat pembelajaran berlangsung, variasi metode pembelajaran yang digunakan belum dilaksanakan dengan maksimal, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan ketiga aspek (kognitif, psikomotorik, dan afektif), Kurangnya pemahaman guru terhadap karakteristik siswa, Pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum mencapai hasil yang maksimal, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah.

## **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian yang telah dipaparkan peneliti hanya membatasi pada bagaimana cara meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan saintifik siswa kelas IV SD.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pembahasan pada masalah penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *saintifik* di Kelas IV SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan?
2. Apakah pendekatan *saintifik* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dikelas IV SDS laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Secara teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam memperkaya kajian dan pengembangan matematika, terutama dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran matematika.

##### **2. Secara praktis**

1. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa
  - c. Meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran
2. Bagi guru:
- a. Memberikan gambaran bagi guru bagaimana cara mengajarkan matematika supaya siswa tidak pernah bosan dalam belajar matematika.
  - b. Guru bisa mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Bagi peneliti:
- a. Dapat mengetahui masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran terutama yang berhubungan dengan kreativitas siswa .
  - b. Setelah melaksanakan penelitian dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang hubungan antara kreativitas siswa dengan hasil belajar.

