

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kunci tolak ukur kemajuan suatu negara. Meningkatnya kemajuan suatu negara sangat bergantung pada seberapa besar potensi yang ada pada negaranya, terutama sumber daya manusia. Potensi pada diri manusia harus dikembangkan sedari dini agar membentuk manusia yang memiliki kompetensi-kompetensi yang dapat digunakan untuk bersaing dengan bangsa lain. Seperti yang tertuang dalam UU no 20 tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Berdasarkan hal tersebut salah satu kompetensi yang harus dimiliki manusia terutama pada siswa sekolah dasar adalah kreatif. Kreativitas merupakan suatu konstruk multi dimensional yang terdiri dari berbagai

---

<sup>1</sup> Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, 2016, diakses pada 22 September 2018, [kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf), diunduh pada 22 September 2018 pukul 19.05

dimensi, salah satunya adalah dimensi kognitif (berpikir kreatif)<sup>2</sup> baik dalam hal menyelesaikan, memecahkan permasalahan serta kemampuan mengkomunikasikan atau menyampaikan hasil dari pemikirannya. Dalam hal ini berpikir kreatif dapat dikembangkan di sekolah melalui pembelajaran. Dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan pola pikir yang dimilikinya, tidak bergantung dengan orang lain, memiliki banyak inovasi dan memiliki berbagai cara dalam menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi. Dalam proses pembelajaran guru dapat membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembiasaan. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa memahami materi yang diajarkan dan memiliki pemahaman sendiri dalam membangun konsep untuk dirinya.

Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini identik hanya menekankan pada hafalan dan mengingat. Dalam artikel yang ditulis oleh Abdurakhman selain hanya menyediakan satu jawaban atas satu persoalan, sistem hafalan tidak membangun hubungan antar informasi yang disimpan.<sup>3</sup> artinya dalam hafalan siswa tidak membangun konsep pemahaman untuk dirinya. Siswa dituntut untuk menghafal segala sesuatu yang berasal dari buku atau guru. Ketika diberikan soal yang hanya berbeda beberapa bagian, siswa akan kesulitan dalam menjawabnya karena siswa tidak memiliki

---

<sup>2</sup> Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning*, Terjemahan Ibnu S. Setiawan (Bandung, MLC: 2009) h.59

<sup>3</sup> Hasanudin, Abdurakhman, *Menghafal Bukan Belajar*, 2016, diakses pada 12 Desember 2018, <https://edukasi.kompas.com/read/2016/12/14/15245261/menghafal.itu.bukan.belajar>.

pemahaman terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Yonanda bahwa hasil yang diperoleh siswa dalam pemahaman, rata-rata adalah 65 %, rendahnya pemahaman yang diterima oleh siswa dapat mengakibatkan kurangnya penguasaan konsep untuk jenjang berikutnya.<sup>4</sup> Dalam proses menyelesaikan masalah, guru terbiasa menggunakan soal pilihan ganda atau esai tertutup dengan alasan lebih mudah dalam menghitung skor yang didapat siswa, namun hal tersebut secara langsung akan membuat siswa tidak berusaha untuk menemukan jawaban yang lebih variatif, hanya berpacu pada hafalan yang dimiliki. Siswa juga tidak dilibatkan secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran didominasi oleh guru sehingga siswa kurang memiliki rasa percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Ketika siswa tidak aktif dalam pembelajaran, siswa tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya sehingga menjadikan pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah dan akan mudah lupa apa yang telah dipelajari.

Konfusius dalam Silberman menyatakan bahwa “ What I **hear**, I forget; What I **see**, I remember ; What I **do**, I understand.”<sup>5</sup> Pendapat Konfusius

---

<sup>4</sup> Devi Afriyuni Yonanda, *Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karanploso Malang*, Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1 Edisi Januari 2017, h.54, diakses pada 23 September 2018, [jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/410](http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/410)

<sup>5</sup> Melvin Silberman, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, (Boston, copyright Alvin and Bacon: 1996) h. 1

dapat dipahami bahwa siswa akan mengerti dan memahami suatu materi jika siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa mendengarkan, siswa akan mudah lupa karena kecenderungan siswa yang memiliki imajinasi yang kuat dan pada umumnya guru berbicara dengan kecepatan 100-200 kata permenit.<sup>6</sup> Hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk menangkap dan menyaring serta memahami apa yang guru sampaikan. Selanjutnya apa yang siswa lihat siswa akan mengingatnya, hal ini dikarenakan tidak hanya pendengaran yang siswa gunakan, namun penglihatan yang akan menimbulkan pertanyaan kembali di dalam dirinya dan membuat siswa berpikir tentang apa yang dilihat. Yang terakhir sesuatu yang dikerjakan maka dapat dipahami, ketika siswa mengerjakan tidak hanya penglihatan dan pendengaran yang digunakan bahkan seluruh anggota tubuh ikut aktif bergerak, merangsang rasa ingin tahunya serta siswa tidak hanya akan ingat namun secara otomatis siswa akan paham dan akan timbul pertanyaan dengan tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian, siswa dapat membangun dan membentuk konsep serta menciptakan *longterm memory* di dalam dirinya sendiri.

Pembelajaran aktif sangat diperlukan agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung di dalam pembelajaran. Karena salah satu kunci

---

<sup>6</sup> *Ibid*, h.24

keberhasilan di dalam kurikulum 2013 adalah aktivitas siswa.<sup>7</sup> Siswa dapat membaca, diskusi, dan ikut terlibat dalam pemecahan masalah yang dapat mengembangkan daya analisis, sintesa dan evaluasi serta praktik dan terjun langsung selama proses pembelajaran. Ketika metode pembelajaran yang digunakan guru tidak melibatkan peran aktif pada siswa, hal tersebut akan menjadikan siswa tidak mengasah kemampuan berpikir terlebih kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif dapat dikembangkan dalam pembelajaran PPKn. Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani, pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah menyesuaikan diri sejalan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah.<sup>8</sup> Selain dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, muatan PPKn juga dapat menanamkan nilai karakter pada diri siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya kreatif dalam kognitif, namun siswa juga akan baik dalam sikap seperti percaya diri dan menghargai pendapat orang lain. Namun faktanya berdasarkan hasil observasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Aisyah di SMPN 1 Cicalengka, masih banyak ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran PPKn terutama dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

---

<sup>7</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung, Remaja Rosdakarya: 2017) h.45

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta, Prenada Media Group: 2013) h. 231

Terdapat beberapa masalah seperti, kurang munculnya gagasan-gagasan baru dari siswa, siswa hanya mengemukakan gagasannya sesuai dengan buku pelajaran, dan tidak berani mengemukakan gagasan hasil pemikiran mereka sendiri.<sup>9</sup> Permasalahan tersebut merupakan salah satu dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas, hal tersebut tidak akan terjadi apabila sedari dini siswa telah melalui pembiasaan pada jenjang sebelumnya, yaitu sekolah dasar.

Berpikir kreatif juga sangat kurang dimiliki oleh siswa di Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang menguji kinerja akademis siswa usia sekolah, Indonesia mencatat prestasi kurang memuaskan jika dibandingkan dengan 72 negara dalam Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) yang diadakan 3 tahun sekali dengan tes hasil kombinasi pertanyaan terbuka dan tertutup sesuai kategori yang telah ditentukan yaitu sains, matematika dan literasi. Berdasarkan total 72 negara yang di survei PISA, Indonesia selalu masuk urutan 10 besar terbawah<sup>10</sup>. Meskipun mengalami peningkatan dibanding tahun sebelumnya, namun Indonesia masih berada di posisi ke-66 dari 72 negara, itu artinya kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih dapat dikatakan kurang. Hal tersebut masih dapat diperbaiki apabila siswa sedari dini dibiasakan untuk mengasah kemampuan berpikirnya

---

<sup>9</sup> Ghina Aisyah, *PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN DAYA BERPIKIR KREATIF SISWA*, 2016, diakses pada 24 September 2018 repository.upi.edu.

<sup>10</sup> Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Peringkat dan Capaian PISA Indonesia*, 2016, <https://www.kemdikbud.go.id/>, di akses tanggal 25 Oktober 2018.

terutama berpikir kreatif, tidak hanya dalam kategori yang diujikan saja namun dalam semua muatan pembelajaran di sekolah terutama muatan PPKn agar pemahaman, penghayatan akan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara bisa terserap dengan baik sehingga akan mewujudkan manusia yang unggul, bertakwa, berakhlak mulia, dan berkarakter<sup>11</sup> serta memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Hal yang sama juga ditemukan saat peneliti melakukan observasi awal di beberapa Sekolah Dasar Negeri di Kelurahan Manggarai Jakarta Selatan. Berdasarkan hasil observasi, masih ditemukannya beberapa fakta bahwa dalam proses pembelajaran dalam muatan PPKn siswa cenderung pasif dan masih didominasi oleh guru, siswa juga tidak dilibatkan secara langsung dalam proses penemuan konsep ataupun selama pembelajaran, serta siswa juga kurang memiliki variasi jawaban ketika menjawab pertanyaan dari guru.

Oleh karena itu, agar kemampuan berpikir kreatif dalam muatan PPKn dapat dioptimalkan, guru harus selektif dalam pemilihan metode yang akan digunakan. Karena berpikir kreatif membutuhkan aktivitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi baru, membangun keterkaitan, menghubungkan-hubungkan berbagai hal, serta menerapkan

---

<sup>11</sup> Sutrisno, *BERBAGAI PENDEKATAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN*, 2016, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.5, journal.umpo.ac.id, diunduh pada 9 Desember 2018

imajinasi<sup>12</sup>. Maka salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan mengganti metode atau cara yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran. Metode tradisional seperti tanya jawab dan ceramah akan membuat siswa bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Guru dapat bertindak sebagai fasilitator serta memantau pekerjaan siswa, siswa dibebaskan untuk mencari dan membangun pengetahuannya agar siswa terbiasa untuk memecahkan masalahnya sendiri serta dapat berpikir kreatif dalam menemukan solusi permasalahan yang dihadapi.

Salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif selama proses pembelajaran dalam muatan PPKn adalah metode *point-counterpoint*. Metode *point-counterpoint* dipergunakan untuk mendorong siswa berpikir dalam berbagai persepektif.<sup>13</sup> Dengan menggunakan metode *point-counterpoint* siswa dapat mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, sehingga siswa akan menemukan jawaban dan pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Di dalam penerapan metode *point-counterpoint*, siswa juga dapat menyampaikan gagasan yang variatif dan beragam, dikarenakan menurut Guilford dalam Rashid salah satu dimensi di dalam metode *point-*

---

<sup>12</sup> Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning*, Terjemahan Ibnu S. Setiawan (Bandung, MLC: 2009) h. 215

<sup>13</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2013) h.99



*counterpoint* adalah berpikir luwes (*flexibility*)<sup>14</sup>. Siswa dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang serta mencari alternatif jawaban dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi dengan memperhatikan berbagai aspek. Selain itu, metode *point-counterpoint* adalah metode yang sangat bagus untuk menstimulir diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang persoalan yang lebih kompleks.<sup>15</sup> Pemahaman yang siswa dapatkan tidak hanya dari dirinya sendiri, melainkan siswa juga dapat melihat pandangan serta pemikiran yang berbeda dari kelompok lain yang bertentangan ketika proses menyampaikan pendapat. Dengan demikian siswa dapat membangun pemikiran dan pertimbangan lebih mendalam terhadap materi yang sedang diajarkan.

Metode *point-counterpoint* juga merupakan salah satu metode dimana siswa bisa terlibat secara aktif dalam muatan PPKn. Siswa tidak hanya belajar dengan metode yang membuat jenuh, namun siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa dapat bekerja sama, menganalisis, berdiskusi dan membiasakan diri untuk memiliki jawaban yang bervariasi dan tidak sama dengan temannya, hal ini membuat siswa dapat berpikir kreatif untuk menemukan kesempatan dan kemungkinan yang ada.

---

<sup>14</sup> Ali Salim Rashid Alghafri and Hairul Nizam Bin Ismail, *The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students Thinking, International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 4, No. 6, November 2014.* <https://pdfs.semanticscholar.org/>.pdf di unduh pada 06 Juli 2018

<sup>15</sup> Melvin Silberman, "Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif, di terjemahkan oleh Raisul Muttaqien cetakan ke tujuh" h.150

Selain itu siswa juga akan melatih rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat yang siswa dapatkan berdasarkan data yang telah ditemukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Point-counterpoint* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran PPKn.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih kurangnya pemahaman konsep dalam proses pemecahan masalah khususnya dalam muatan PPKn
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih dapat dikatakan rendah terutama dalam muatan PPKn.
3. Belum diterapkannya metode *point-counterpoint* di SD Negeri Kelurahan Manggarai Jakarta Selatan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang teridentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam fokus penelitian pada pengaruh metode *point-counterpoint* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri di Kelurahan Manggarai, Jakarta Selatan dalam muatan PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab.

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

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh antara metode pembelajaran *point-counterpoint* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri di Kelurahan Manggarai Jakarta Selatan?

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

##### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta sumbangan pemikiran serta referensi tentang metode pembelajaran *point-counterpoint* dalam muatan pembelajaran PPKn di SD Negeri di Kelurahan Manggarai, Jakarta Selatan.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan saran dalam pemilihan metode yang tepat ketika penyuluhan mengenai metode yang akan digunakan guru di kelas serta dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru serta dapat dijadikan solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang salah selama ini, sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan masukan dan menjadi motivasi bagi guru untuk mengadakan inovasi dan lebih variatif dengan menggunakan metode dalam pembelajaran.

#### c. Bagi Siswa

Melalui metode *point-counterpoint* penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam muatan pembelajaran PPKn sehingga pembelajaran menjadi bermakna, dan siswa juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sejenis di waktu yang akan datang.