

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia agar anak didik menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan inovatif. Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga negara Indonesia untuk menikmati taraf hidup warga negara sebagai agen pembaharuan. Pendidikan sebagai suatu usaha dan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia diharapkan mampu memberikan peran dan andilnya dalam meningkatkan pembangunan.

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 terdapat di dalam Undang- Undang No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermatahat dalam berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab".

Berdasarkan pernyataan 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 dimensi. Salah satunya adalah dimensi kognitif (berpikir kreatif)¹ baik dalam hal menyelesaikan, memecahkan permasalahan serta kemampuan mengkomunikasikan atau menyampaikan hasil dari

¹ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning*, (Terjemahan Ibnu S.Setiawan). (Bandung, MLC: 2010). Hlm. 59

pemikirannya. Berpikir kreatif dalam hal ini dapat dikembangkan di sekolah melalui pembelajaran. Dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan pola pikir yang dimilikinya, tidak bergantung dengan orang lain. 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.

Pada kenyataannya pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini hanya menekankan pada teori, hafalan, dan mengingat. Abdurakhman dalam artikelnya menulis bahwa selain hanya menyediakan satu jawaban atas satu persoalan, sistem hafalan tidak membangun hubungan antar informasi yang disimpan.² yang berarti dalam hafalan siswa tidak membangun konsep pemahaman untuk dirinya. Siswa dituntut untuk menghafal segala sesuatu yang berasal dari buku atau guru. Dalam proses menyelesaikan masalah, guru terbiasa menggunakan soal pilihan ganda ataupun soal esai tertutup sehingga lebih mudah menghitung skor yang diraih oleh siswa, namun hal tersebut justru akan membuat siswa tidak berusaha untuk menemukan jawaban yang lebih bervariasi, hanya terpacu dengan hafalan yang ia miliki. Siswa juga tidak dilibatkan secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran di dominasi oleh guru sehingga siswa kurang memiliki kepercayaan 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.*"³ Berdasarkan pendapat Konfusius tersebut dapat dipahami bahwa siswa akan mengerti dan memahami suatu materi jika siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam

² Hasanudin, Abdurakhman. Menghafal Bukan Belajar. 2016. (<https://edukasi.kompas.com/read/2016/12/14/15245261/menghafal.itu.bukan.belajar>)

³ Melvin Silberman. Active Learning: 101 Cara Belajar Aktif. (Bandung, Nusa Media: 2016). Hlm. 1

pembelajaran. Ketika siswa kecenderungan siswa yang memiliki imajinasi yang kuat dan pada umumnya guru berbicara dengan kecepatan 100-200 kata per menit.⁴ Hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk menangkap materi dan memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Selanjutnya apa yang siswa lihat siswa akan mengingatnya, siswa tidak hanya mendengarkan tetapi dengan apa yang siswa lihat akan menimbulkan pertanyaan kembali di dalam dirinya lalu membuat siswa berpikir tentang apa yang telah dilihat. Selanjutnya yang terakhir yakni sesuatu yang dikerjakan akan dapat dipahami. Ketika siswa mengerjakan tidak hanya penglihatan dan pendengaran yang digunakan, tetapi anggota tubuh ikut aktif bergerak, merangsang rasa ingin tahunya serta siswa tidak hanya mengingat tetapi secara otomatis siswa akan paham dan timbulah pertanyaan dengan tingkat yang lebih tinggi.

Pembelajaran aktif diperlukan agar siswa dapat berpartisipasi secara langsung di dalam pembelajaran. Karena salah satu keberhasilan di dalam Kurikulum 2013 adalah aktivitas siswa.⁵ Siswa dapat membaca, berdiskusi, dan ikut terlibat dalam pemecahan masalah yang dapat mengembangkan daya analisis, praktik dan terjun langsung selama proses pembelajaran. Ketika metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peran siswa secara aktif, maka hal tersebut akan membuat siswa tidak mengasah kemampuannya untuk dapat berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang penting dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari maupun di kelas. Berpikir kreatif dapat dikembangkan dalam pembelajaran PPKn. Selain dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, muatan pembelajaran PPKn juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada diri siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya kreatif dalam kognitif, namun siswa juga akan baik dalam pembentukan sikap seperti sikap percaya diri, rasa tanggung jawab,

⁴ Ibid, hlm. 24

⁵ E. Mulyasa. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. (Bandung, Remaja Rosdakarya: 2017). hlm. 45

dan sikap menghargai pendapat orang lain.

Namun pada faktanya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ghina Aisyah di SMPN 1 Cicalengka, masih banyak ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran PKn terutama dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru PKn yaitu, kurang munculnya gagasan-gagasan baru dari peserta didik, peserta didik hanya mengemukakan gagasannya sesuai dengan buku pelajaran, dan tidak berani mengemukakan gagasan hasil pemikiran mereka sendiri, ataupun harus dibantu oleh guru agar bisa mengemukakan gagasannya.⁶⁶ Permasalahan tersebut merupakan salah satu dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas, hal tersebut tidak akan terjadi apabila siswa telah melalui pembiasaan sejak dini pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hal tersebut masih dapat diperbaiki apabila siswa sejak dini dibiasakan untuk mengasah kemampuan berpikirnya 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, bertaqwa, berakhlak mulia, dan berkarakter.⁷

Peneliti juga menemukan hal yang sama ketika melakukan kegiatan observasi di beberapa SD di Kelurahan Petukangan Utara, Jakarta Selatan. Berdasarkan penemuan yang ditemukan peneliti, pada pelaksanaan muatan pembelajaran PPKn didalam kelas siswa masih cenderung pasif dan pembelajaran lebih di dominasi oleh guru. Dalam hal ini siswa kurang dapat mengasah kemampuan berpikirnya terutama dalam berpikir kreatif. Selain itu siswa juga kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

⁶ Ghina Aisyah. Penerapan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Daya Berpikir Kreatif Peserta Didik. 2016. Repository.upi.edu. hlm. 1

⁷ Sutrisno. Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. 2016. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 5. (journal.umpo.ac.id)

Melihat hal tersebut, agar kemampuan berpikir kreatif dalam muatan pembelajaran PPKn dapat dioptimalkan, maka guru harus selektif dalam memilih metode pembelajaran yang akan dilakukan untuk pembelajaran didalam kelas. Karena berpikir kreatif membutuhkan aktivitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi baru, membangun keterkaitan, mengghubung-hubungkan berbagai hal, serta menerapkan imajinasi.⁸ Jadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggnti metode atau cara yang selama ini telah digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti halnya metode tradisional yang masih digunakan oleh guru sampai saat ini yakni metode ceramah dan metode tanya-jawab akan membuat siswa jenuh dan bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dalam buatan pembelajaran PPKn adalah Metode *Point-Counter Point*. Metode *Point-Counter Point* dipergunakan untuk mendorong siswa berpikir dalam berbagai perspektif.⁹ Dengan hal ini metode *Point-Counter Point* dapat membuat siswa mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, sehingga siswa akan menemukan jawaban dan pemecahan masalah dari beberapa macam sudut pandang yang berbeda. Di dalam penerapan metode *Point-Counter Point*, siswa juga dapat menyampaikan gagasan yang variatif dan beragam, dikarenakan menurut Guilfordb dalam Alghafri salah satu dimensi dalam metode *Point-Counter Point* adalah berpikir luwes (*flexibility*).¹⁰ Siswa dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang serta mencari alternative jawaban dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi dengan melihat berbagai aspek.

⁸ Elaine B. Johnson. Contextual teaching & Learning. Terjemahan Ibnu S. Setiawan. Bandung, MLC: 2010. hlm. 215

⁹ Agus Suprijono. Cooperative Learning. Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2013. hlm. 99

¹⁰ Ali Salim Rashiid Alghafri and Hairul Nizam Bin Ismail. The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students Thinkiing. International Journal of Social Science and Humanity. Vol. 4. No. 6. November 2014. ([https://pdfs/semanticsholar.org/](https://pdfs.semanticsholar.org/).pdf)

Selain itu, metode *Point-Counter Point* adalah metode yang sangat bagus untuk menstimulir diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang persoalan yang lebih kompleks.¹¹ Pemahaman yang didapat oleh siswa tidak hanya yang dirasakan oleh dirinya sendiri, tetapi siswa juga dapat melihat pandangan serta pemikiran yang berbeda dari kelompok lain yang bertentangan ketika berlangsungnya proses penyampaian pendapat. Dengan demikian siswa dapat membangun pemikiran dan pertimbangan lebih mendalam terhadap materi yang telah diajarkan kepadanya.

Metode *Point-Counter Point* juga merupakan salah satu metode yang membuat siswa dapat terlibat secara aktif dalam muatan pembelajaran PPKn. Dengan metode *Point-Counter Point* ini siswa tidak akan jenuh karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang dapat siswa lakukan di antara lain yaitu bekerja sama, menganalisis, berdiskusi dan membiasakan diri untuk memiliki jawaban yang tidak hanya satu, tetapi bervariasi dan tentunya tidak sama dengan jawaban temannya. Hal ini membuat siswa dapat berpikir kreatif menemukan kesempatan dan kemungkinan yang ada. Siswa juga melatih rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan pendapat yang telah siswa dapatkan berdasarkan data yang ditemukannya. Dengan dilihat beberapa kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Point-Counter Point*. Dari hasil eksperimen ini dapat diketahui metode apa di dalam pembelajaran yang terbukti dapat membuat kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik lagi, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut “Pengaruh Metode *Point-Counter Point* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

¹¹ Melvin Silberman. *Active Learning: Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien cetakan ke tujuh, hlm. 150

1. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini hanya menekankan pada teori, hafalan, dan mengingat
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak dilibatkan secara aktif.
3. Pembelajaran didominasi oleh guru sehingga pada pelaksanaan pembelajaran PPKn siswa kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan pendapatnya dan masih cenderung pasif.
4. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih dapat dikatakan rendah dalam muatan pembelajaran PPKn

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi pada salah satu permasalahan, yaitu tentang pengaruh Metode *Point-Counter Point* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PPKn kelas V SD.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

Apakah Metode *Point-Counter Point* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PPKn kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode *Point-Counter Point* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran pkn kelas V SD.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh Metode *Point-Counter Point*

berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran pkn kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD setelah menggunakan Metode *Point-Counter Point* dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Siswa

- 1) Penggunaan metode *Point-Counter Point* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 2) Pembelajaran *Point-Counter Point* mendorong siswa untuk belajar aktif, kreatif dan berani untuk memecahkan suatu permasalahan. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengadopsi metode *Point-Counter Point* dalam pembelajaran PKN di sekolahnya.
- 2) Hasil penelitian dapat menambah khasanah pengetahuan bagi guru akan berbagai variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.
- 2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran PPKn sehingga dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Point-Counter Point* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SD di waktu yang akan datang.

