

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga menjadi manusia yang produktif, sehingga dapat melakukan perubahan hidupnya dan menjadi individu yang bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan juga tidak terlepas dari berpikir kreatif pada anak karena berpikir kreatif mampu menghasilkan ide-ide baru, berpikir kreatif pada anak sangat penting untuk dikembangkan karena dapat membantu mereka dalam menyelesaikan masalah, berinovasi, (Guilford 2021:20).

Tujuan Pembelajaran dapat dicapai apabila peserta didik secara aktif, inovatif dan kreatif melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan akan terciptanya suatu bentuk komunikasi lisan antara siswa lainnya yang terpolakan melalui keterampilan menyimak, berbicara, mempersentasikan, membaca, menulis sehingga suasana pembelajaran terhindar dari kebosanan. Guilford (2021:21) mengemukakan bahwa ada empat sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara asli, tidak klise. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Berdasarkan observasi dikelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, terdapat siswa hanya menjawab

pertanyaan guru dari buku, siswa belum berani menjawab pertanyaan dari guru karena takut salah, siswa juga bersifat pasif karena, ketika guru memberikan kesempatan bertanya siswa hanya diam, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif .

Tabel 1.1. Data Nilai KKTP Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa		Persentasi (%)	
		Tuntas (Nilai ≥ 75)	Tidak Tuntas (Nilai < 75)	Tuntas (Nilai ≥ 75)	Tidak Tuntas <75)
V-A	75	11	21	43.7%	56.2%
V-B		10	17	44.4%	55.5%

Sumber : Guru Kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Berdasarkan keterangan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif SD Negeri 064023 kemenangan tani, kecamatan medan tuntungan, bahwa kemampuan berpikir kelas V berjumlah 59 siswa, yang tuntas hanya 31 siswa, dimana pada kelas V-A terdapat 32 siswa, dan siswa yang dapat mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) berjumlah 11 siswa atau 56.2% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang tidak mencapai nilai KKTP berjumlah 21 orang atau 43.7% jadi jumlah keseluruhan siswa. Sedangkan kelas V-B yang berjumlah 27 siswa, yang dapat mencapai nilai KKTP berjumlah 10 siswa atau 44.4% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa yang tidak mencapai KKTP berjumlah 17 orang 55.5%. faktor yang menjadi penyebab kemampuan berpikir kreatif adalah guru mentransfer ilmu pengetahuannya dengan menggunakan metode ceramah, membuat siswa kurang kreatif menggunakan metode ceramah dalam memecahkan masalah, kegiatan belajar mengajar kurang efisien dan pada akhirnya siswa tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Karena guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, sehingga berdampak pada rendahnya kreatif siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa cenderung diam dan jarang memberikan pertanyaan terkait dengan pembelajaran berlangsung .Maka

dari itu salah satu solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* adalah proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Dalam hal ini model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menemukan sebuah informasi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran tersebut. Suprijono dalam Trian (2020:9). Trian (2020:10) menyatakan *Problem Based Learning* adalah model belajar yang menggunakan masalah berbagai Langkah awal, lalu dari masalah ini peserta didik dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan bebentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi peserta didik dan memungkinkan peserta didik yang memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistic (nyata). Tujuan utama *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. *Problem Based Learning* juga untuk mengembangkan kemandirian belajar dan dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran yaitu Bidang kognitif (*knowlwdges*), psikomotorik (*skils*) dan bidang afektif (*attitudes*).

Berdasarkan latar belakang diuraikan, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Belajar Berwirausaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir Kreatif siswa
2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya Penerapan model *Problem Based Learning*
4. Belum optimalnya evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi pada “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Belajar Berwirausaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dan pembahasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi berwirausaha dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN 064023 kemenangan tani T.P 2024/2025?
2. Bagaimana gambaran kemampuan berpikir siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V materi belajar berwirausaha dalam mata pelajaran bahasa indoneia kelas V SDN 064023 kemenangan tani T.P 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi belajar berwirausaha siswa kelas V SDN 064023 kemenangan tani T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk Mengetahui bagaimana gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi belajar berwirausaha dalam mata pelajaran bahasa indonesia SDN 064023 kemenangan ani T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui bagaimana gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi belajar berwirausaha SDN 064023 kemenangan tani T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran belajar berwirausaha pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 064023 kemenangan tani T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil manfaat penelitian diharapkan mampu untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Adapun manfaat peneliti harapan dan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis kepada guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta memperbaiki kualitas pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia , terutama terkait materi belajar berwirausaha
2. Bagi siswa, diharapkan akan mendapatkan manfaat dari penerapan *Problem Based Learning*, yaitu terlibat lebih aktif dalam proses belajar, terlibat dalam pemecahan masalah nyata, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kewirausahaan.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat menggunakan hasil peneliti ini sebagai landasan untuk mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta mengintegrasikan aspek kewirausahaan dalam berbagai mata pelajaran
5. Bagi peneliti, diharapkan menjadi referensi bagi peneliti yang lain.