

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilangsungkan seorang tenaga pendidik dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan karakter yang dapat diimplementasikan dalam kehidupannya (Syafri & Zen, 2017:33). Pendidikan adalah hal terpenting bagi keberlangsungan hidup manusia (Fahlevi & Rosyid, 2018). Pendidikan merupakan langkah utama yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Oktiani & Nugroho, 2021).

Melalui pendidikan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa akan terdali dan timbul sebagai upaya untuk menjalankan kehidupannya dengan baik. Pendidikan ialah salah satu patokan dalam mengukur keterampilan atau kemampuan siswa sebagai penerus bangsa untuk memajukan kehidupan bangsa dan negara (Sukma, Komariyah, & Syam, 2016). Seperti yang tercantum pada UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 tanggung jawab”. Agar tujuan itu tercapai maka dibutuhkan seorang tenaga pendidik yang memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan serta mengembangkan potensi, kemampuan dan keterampilan siswa sebagai penerus kehidupan bangsa dan negara. Pembelajaran menurut KBBI adalah proses atau perbuatan menjadikan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua individu yakni tenaga pendidik serta siswa (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Tindakan yang dilakukan seorang pendidik ialah mendidik dan tindakan siswa ialah menuntut ilmu. Pendidik mempunyai peranan yang penting untuk mengkonstruksi perkembangan siswa untuk mencapai tujuan hidupnya (Rosyid & Marwan, 2018). Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan baik apabila pembelajaran yang dilakukan mengikutsertakan siswa agar turut aktif selama proses belajar. Bukan hanya guru akan tetapi siswa juga diharuskan memiliki peran aktif dalam pembelajaran (Fajriani & Rosyid, 2020). Selama proses pembelajaran sebaiknya siswa tidak sekedar berdiam diri mendengarkan dan melihat gurunya dalam menerangkan materi pelajaran. Akan tetapi, perlu adanya tindakan aktif yang dilakukan peserta didik seperti mengemukakan pikiran dan gagasannya, berdiskusi, presentasi dan sebagainya (Larasati, 2018).

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat membuat banyak perubahan dan perkembangan yang dialami dalam kehidupan masyarakat dunia termasuk Indonesia. Perkembangan itu menuntut masyarakat untuk terus menyesuaikan berbagai perubahan yang dialami zaman. Seperti halnya sekarang ini dimana era revolusi 4.0 dan abad 21 sudah menjadi bagian di kehidupan masyarakat (Nisa & Nugroho, 2020). Masyarakat diharuskan untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi dan menjalankan kehidupannya agar bisa menyesuaikan diri dan mampu bersaing dengan yang lainnya. Salah satu cara agar masyarakat mampu bersaing dan menyesuaikan diri di era revolusi industri 4.0 ialah dengan memajukan mutu pendidikan. Dengan kemampuan bersaing masyarakat dapat dijadikan sebagai kriteria kemajuan bangsa (Syofyan & Amir, 2019). Era revolusi industri 4.0 dan abad 21 memberikan efek perubahan dalam dunia pendidikan yang berfokus pada inovasi dalam pengaplikasian pendidikan atau pembelajaran. Sistem pendidikan pada abad 21 ini memiliki tujuan utama dimana

pendidik dituntut untuk mampu menjawab kebutuhan siswa yaitu untuk menguasai keterampilan yang terdapat di abad 21 (Nugroho, Permanasari, & Firman, 2019). Keterampilan berpikir kreatif serta kritis adalah kompetensi yang perlu dipunyai siswa (Ichsan et al., 2020).

Konteks keterampilan pada abad 21 ini meliputi *communication* dan *collaboration*, *critical thinking* dan *problem solving*, dan *creativity* dan *innovation* (Nugroho & Nurcahyo, 2018). Pendidikan yang dilaksanakan pada abad 21 sebaiknya lebih berinovasi untuk melahirkan generasi-generasi yang memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut biasa dikenal dengan sebutan keterampilan 4 C sebagai kompetensi atau keterampilan yang dibutuhkan di abad 21 seperti saat ini.

Agar peserta didik di Indonesia mampu bersaing di era revolusi 4.0 atau abad 21, Kemendikbud terus berupaya agar tiap tingkatan pendidikan menerapkan keterampilan 4 C kepada siswa. Perihal tersebut dilaksanakan supaya siswa mempunyai keterampilan 4 C agar siap bersaing menghadapi era abad 21. Untuk menerapkan keterampilan tersebut dalam pembelajaran, tenaga pendidik dituntut agar mampu mengimplementasikan pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan 4 C. Keterampilan-keterampilan itu tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa diasah atau ditanamkan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, proses dari sebuah pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang agar keterampilan tersebut dapat dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik. Namun, beberapa tenaga pendidik masih mengutamakan hasil akhir daripada proses pembelajaran (Devi, Munawaroh, Hadi, & Muharrami, 2019). Sehingga keterampilan-keterampilan yang harusnya diasah dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak terlaksana. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan siswa pasif selama proses belajar, sulit mencerna materi pelajaran serta kurangnya keterampilan berpikir kreatif sebagai salah keterampilan abad 21.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV SD Negeri Gudang bahwa guru di sekolah tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran masih jarang menggunakan model pembelajaran yang efektif dan yang menuntun siswanya untuk aktif. Selain itu, penerapan keterampilan abad 21 di sekolah ini lebih kepada mata pelajaran SBdP yaitu kreativitas. Melalui pemberian tugas rumah membuat kerajinan tangan berdasarkan kreativitas masing-masing siswa, karena tugas ini merupakan tugas rumah, ada kemungkinan terdapat campur tangan orangtuanya dalam pembuatannya. Sehingga hasil yang diperoleh tidak murni dari hasil kreativitas siswa itu sendiri. Untuk di mata pelajaran lainnya belum diterapkan keterampilan abad 21 beserta model pembelajaran yang sesuai karena keterbatasan waktu serta kesulitan dalam menerapkannya kepada siswa kelas IV. Sehingga salah satu keterampilan abad 21 yaitu berpikir kreatif pada mata pelajaran lain belum diterapkan sepenuhnya.

Untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pemilihan model pembelajaran yang efisien untuk di implementasikan selama aktivitas belajar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai salah satu keterampilan abad 21 (Devi et al., 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah model pembelajaran *guided inquiry*.

Model pembelajaran *guided inquiry* adalah model pembelajaran yang diimplementasikan selama proses pembelajaran dimana siswa dibimbing oleh guru dalam menemukan jawaban dari sebuah masalah yang diberikan secara mandiri sehingga siswa akan menguasai konsep pembelajaran dengan baik (Widani, Sudana, & Agustiana, 2019). Penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* siswa diminta agar aktif dalam membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri, serta pendidik membimbing siswa selama kegiatan belajar (Devi et al., 2019). Model pembelajaran

guided inquiry atau inkuiri terbimbing dipilih dalam penelitian ini karena siswa kelas IV sekolah dasar masih perlu adanya bimbingan guru dalam menemukan dan mencari jawaban dari permasalahan yang disajikan selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam menerapkan model pembelajaran *guided inquiry* dapat dikombinasikan dengan beragam metode pembelajaran, salah satunya adalah mempergunakan metode *pictorial riddle*.

Metode pembelajaran *pictorial riddle* merupakan sebuah metode pembelajaran yang digunakan untuk membangun kegiatan pembelajaran siswa dalam sebuah diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyampaian masalah yang ditampilkan dalam bentuk gambar (Febriana, Al, Subali, & Rusilowati, 2018). Karena sarana dan prasarana yang kurang memadai maka *pictorial riddle* atau teka-teki bergambar dipilih dalam penelitian ini sebab dalam metode ini peneliti cukup mempergunakan gambar dalam bentuk *print out* sebagai media pembelajaran, dimana dengan gambar siswa akan lebih terdorong selama pembelajaran dan dengan teka-teki bergambar siswa dapat dengan mudah memahami permasalahan yang disajikan. Metode ini bisa dikombinasikan dengan model pembelajaran *guided inquiry* karena keduanya menekankan peserta didik untuk mencari pengetahuan melalui pemahamannya sendiri (Setiawan & Sucahyo, 2019).

Model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* diaplikasikan dalam pembelajaran karena model serta metode pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menuntut siswanya untuk aktif dalam menemukan konsep pembelajarannya melalui sebuah permasalahan dengan media gambar. Gambar yang digunakan merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan minat siswa selama kegiatan belajar. Sehingga model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Devi et al., 2019), (Setiawan & Sucahyo, 2019), dan (Qodratullah, Milla, & Kasmirudin, 2019) diperoleh peningkatan hasil belajar serta peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle*. Dengan demikian berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi diantaranya:

1. Keterampilan abad 21 belum diterapkan sepenuhnya kepada siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik lebih mengutamakan hasil belajar daripada proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dan sulit memahami materi pelajaran.
4. Model pembelajaran yang diaplikasikan kurang efisien.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah ada pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu “untuk melihat pengaruh model pembelajaran *guided inquiry* berbasis *pictorial riddle* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Gudang Tigaraksa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau keterampilan yang diperlukan pada abad 21.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan pemahaman dalam menggunakan model dan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan abad 21.
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.