

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan menurut H. Horne dalam jurnal penelitian (Siahaan, A., Akmalia, R., Amelia, Y., Wulandari, T., & Pasaribu, K., 2023 : 3840) , adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu, Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas). Tujuan pendidikan itu tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya; mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya; berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan (mengembangkan) berbagai potensi yang ada pada manusia dalam konteks dimensi keberagaman, moralitas, moralitas, individualitas, sosialitas dan keberbudayaan secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis tidak lepas dari kurikulum, dalam kurikulum 2013 menginginkan peserta didik mampu memiliki sebuah kemampuan untuk membangun kerangka berpikir kritis. Kemampuan ini sering diabaikan oleh guru dalam memahami kemampuan kognitif siswa,

padahal keberhasilan seseorang dalam kehidupannya tidak hanya bergantung pada kemampuan kognitifnya. Tetapi kemampuan berpikir kritis juga mempunyai pengaruh yang besar, terutama dalam upaya memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya. Kemampuan berpikir kritis akan mempengaruhi keberhasilan hidup karena terkait apa yang akan dikerjakan dan apa yang akan dihasilkan. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kritis, pemerintah Indonesia telah mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis ke dalam kurikulum pendidikan. Berpikir kritis tidak hanya dapat dikembangkan melalui pembelajaran, tetapi juga dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui suatu evaluasi yang mencerminkan berpikir kritis. Melalui tes dengan indikator bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan, melakukan deduksi, melakukan induksi, membuat nilai keputusan, dan memutuskan suatu tindakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis seseorang. Meskipun pendidikan telah memfokuskan pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, namun instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa masih sangat tertinggal. Upaya menilai keberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis harus didukung oleh alat ukur yang dapat mengukur kemampuan tersebut. Hal inilah yang sering membuat siswa kebingungan bagaimana mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam suatu permasalahan ataupun diskusi. Masalah ini dapat dicarikan jalan keluarnya dengan cara memandu siswa menuangkan ide-idenya melalui pemecahan masalah menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* dan mengembangkan tanggapan para siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa sekolah ini cocok untuk dilakukan penelitian karena penulis menemukan permasalahan yaitu pada pelajaran IPA terutama materi pesawat sederhana guru hanya menggunakan metode ceramah. Ketika menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, guru lebih berperan daripada siswa. Siswa hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Pembelajaran IPA tidak luput dari praktik yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana materi hanya dikuasai guru saja dan siswa tidak dapat berpartisipasi,

juga tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif ketika mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran siswa terlihat kurang antusias, karena masih ada sebagian siswa yang mengobrol, saat guru melakukan tanya jawab banyak siswa yang diam, dan sibuk bermain sendiri, sehingga mengakibatkan nilai yang rendah.

Berdasarkan nilai ulangan harian IPA mengenai materi pesawat sederhana, diketahui bahwa 23 siswa di kelas IV B, dalam satu kelas hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai diatas 75, sehingga tidak lebih dari 70% siswa yang dapat dikatakan memenuhi KKM 75. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan berpikir kritis siswa.

Kemudian dari permasalahan yang ada maka dibutuhkan suatu model yang dapat memberikan satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami lebih jauh mengenai pesawat sederhana. Dan salah satu model pembelajaran yang dibutuhkan adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah. Menurut (Ningsih, 2021 : 62) mengemukakan bahwa *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Jadi, pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa. Guru dalam model *Creative Problem Solving* (CPS) bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif yang dilakukan oleh siswa. Guru menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Melalui berpikir kritis siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, namun siswa juga berusaha mencari tahu pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* membiasakan siswa untuk mengembangkan proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah dengan langkah-langkah yang terstruktur, sehingga siswa lebih memahami konsep serta mampu mengkomunikasikan pemikirannya. Selanjutnya (Yuyu Yulianti & Intan

Lestari, 2019 : 32) menyebutkan bahwa *creative problem solving* merupakan salah satu model yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) diharapkan dapat berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dan menambah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan membiasakan siswa memecahkan masalah secara kreatif diharapkan dapat membantu siswa mengatasi berbagai kesulitan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang tentunya dalam menyelesaikannya memerlukan keterampilan berpikir kritis. Selain menggunakan model pembelajaran, untuk dapat memperbaiki keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2017) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Educative Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Kelas IV Di Gugus IV Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung". Pada hasil analisis menghasilkan  $F_{tabel} sebesar 47,739 > F_{tabel} (4,00)$  dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *Educative Games* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Model pembelajaran konvensional. Bila dilihat dari rata-rata skor hasil belajar yang Mengikuti pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbasis *Educative Games* adalah 21,15 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis *Educative Games* tetap lebih baik daripada hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian kedua yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rika Wahyuni, Mariyam dan Dewi Sartika (2018) yang berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus". Hasil dari data persentase

aktivitas siswa diperoleh rata-rata dari enam kategori pengamatan, dua kali pertemuan dan tiga orang pengamat yaitu sebesar 81,61%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung berada pada kategori sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa tergolong aktif pada pembelajaran materi persamaan garis lurus dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. mampu membuat siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan berfikir kritis matematis siswa pada materi persamaan garis lurus yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah mencapai ketuntasan secara individu maupun klasikal.

Penelitian terakhir yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rima Yulita dan Risda Amini (2020) yang berjudul "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar". Hasil dari penelitiannya adalah Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD di Gugus V Nagari Simpang Kapuak. Pengaruh ini dapat terlihat dari hasil uji-t yang telah dilakukan, diperoleh thitung sebesar 15,89 dan ttabel pada taraf kepercayaan 5% ( $\alpha = 0.05$ ) adalah sebesar 1,68. Sehingga thitung > ttabel ( $15,89 > 1,68$ ) ini berarti hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dalam arti kata bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar tematik siswa kelompok eksperimen yang menggunakan *Creative Problem Solving* dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD di Gugus V Nagari Simpang Kapuak.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan sebelumnya dan berdasarkan penelitian terdahulu peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Efektivitas Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas IV Materi Pesawat Sederhana Di SDN Margajaya I Kota Bekasi" sebagai judul penelitian. Dalam penelitian ini

akan menjawab rumusan masalah “Bagaimanakah Efektivitas Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas IV Materi Pesawat Sederhana di SDN Margajaya I Kota Bekasi ?” Dengan tujuan untuk mengetahui Efektivitas Model *Creative Problem Solving* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas IV Materi Pesawat Sederhana di SDN Margajaya I Kota Bekasi. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan solusi bagi guru IPA dalam mengatasi permasalahan keterampilan berpikir kritis siswa yang masih rendah.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimanakah Efektivitas Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas IV Materi Pesawat Sederhana di SDN Margajaya I Kota Bekasi ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Efektivitas Model *Creative Problem Solving* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas IV Materi Pesawat Sederhana di SDN Margajaya I Kota Bekasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian tersebut antara lain :

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan dan dijadikan sebagai referensi dalam penelitian sejenis mengenai Efektivitas Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Materi Pesawat Sederhana.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Memberikan informasi tentang cara menerapkan dan dampak

penerapan dari Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Materi Pesawat Sederhana.

b. Bagi Siswa

Dapat mengetahui dampak dari penerapan Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Materi Pesawat Sederhana.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan informasi kepada sekolah mengenai dampak dari penerapan Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Materi Pesawat Sederhana di SDN Margajaya I Kota Bekasi.

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan mengenai Model *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Materi Pesawat Sederhana.

