

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pewarisan dan pembelajaran budaya serta karakter suatu bangsa kepada generasi selanjutnya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas bangsa. Nilai budaya dinilai sangat penting sebagai dasar karakter bangsa, maka dari itu harus ditanamkan kepada semua generasi sejak dini agar dapat menyadari pentingnya budaya dan karakter nilai-nilai dalam pelaksanaan setiap kegiatan bermasyarakat. Kebudayaan adalah suatu keseluruhan dan bagian yang tertutup yang diyakini oleh masyarakat, sedangkan setiap individu dalam masyarakat membutuhkan kebutuhan dasar sebagai bekal kehidupannya, yaitu pendidikan (Mulyasari, 2020).

Pendidikan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai tingkat keberhasilan dan perkembangan suatu negara. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017). Dalam hal ini, guru merupakan garda terdepan dalam menumbuhkan talenta-talenta luar biasa yang berprestasi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik (Fitriyah et al., 2015). Dalam proses pembelajaran, salah satu hal terpenting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan model kegiatan dimana guru dan siswa menjadikan pencapaian pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sangatlah penting karena dengan adanya pembelajaran di sekolah siswa menjadi mengerti materi yang sedang di pelajari. salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Balukh et al (2017) IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam, ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Pendidikan IPA memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan untuk menyiapkan diri mereka menghadapi kehidupan, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA perlu mendapat perhatian yang serius. Namun, pada kenyataannya peneliti pada saat observasi awal kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah masih rendah yang terdapat pada nilai ulangan, sehingga terdapat banyak materi di pelajaran IPA salah satunya yaitu perubahan energi yang akan di jadikan materi untuk mengukur keberhasilan penelitian tersebut.

Berdasarkan dari aspek proses, IPA adalah serangkaian proses ilmiah yang dilakukan dalam menemukan pengetahuan. Pengetahuan IPA diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah seperti melakukan pengukuran, percobaan, diskusi serta melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan tersebut. Hal ini membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kenyataannya pembelajaran IPA lebih dominan memperlakukan sebagai sekumpulan pengetahuan. Hal ini menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan siswa hanya memperoleh materi yang disampaikan guru di kelas (Simanullang et al., 2023)

Siswa kesulitan belajar IPA, jadi perlu media pembelajaran, pemanfaatan media sangat penting untuk membangun siswa dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan kompetensi baru (Heldayani et al., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif dapat dihasilkan melalui model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model yang situasi belajar siswa dalam kehidupan nyata. (Kelana & Wardani, 2021) mengatakan bahwa siswa dapat diberikan kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media pembelajaran yang di lingkungan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas terkadang masih belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 05 Juli 2023 yang dilakukan oleh peneliti di SDN Margajaya I Kota Bekasi, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi. Selama ini guru menggunakan buku paket dan video edukatif sebagai media untuk mendukung pembelajaran. Video memang dapat menampilkan kejadian yang sulit untuk dilihat secara langsung. Tetapi, dalam penggunaan media video tidak semua peserta didik dapat mengikuti informasi yang disampaikan dan merasa bosan dengan video yang berdurasi panjang ataupun tampilannya kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat terlibat secara langsung pada materi dan menjadi lebih pasif ketika di dalam kelas. Sehingga, masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Pada proses pembelajaran IPA khususnya pada materi energi dan perubahannya masih berpusat pada guru dengan strategi pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, penugasan) yang belum melibatkan siswa aktif. Soal-soal evaluasi yang diberikan masih berfokus pada aspek kognitif tingkat rendah yang terdapat pada C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), belum berorientasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta) sehingga siswa kurang dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hasil wawancara guru kelas IV mengatakan bahwa hal ini terjadi karena kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan saat ini, dan daya tangkap siswa masih kurang dalam belajar. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) pembelajaran IPA 70. Berdasarkan arsip nilai di SDN Margajaya I yang sudah di cantumkan pada lampiran, pada kelas IV A yang saya akan teliti diketahui banyak yang di bawah KKM, dari 30 siswa di kelas IV A yang mendapat nilai mencapai KKM hanya 12, sedangkan dibawah KKM 18 siswa (diambil dari data nilai semester 2 tahun 2023). Ternyata penggunaan media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan karena kurangnya metode dan media guru dalam mengajar, siswa kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik berupa media *Mystery Box*.

Mystery Box merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi berupa kotak yang terbuat dari karton duplex dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik. Media *Mystery Box* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang perubahan energi materi yang berbentuk tulisan dengan bantuan gambar yang disusun dengan sangat menarik pada tiap sisi kotak (Wicaksana & Rachman, 2018). Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berbantuan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan serta bermakna bagi

peserta didik berupa media *mystery Box* yang berisikan soal materi yang akan dipelajari.

Media *Mystery Box* merupakan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat diterapkan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal materi agar lebih paham dalam proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media yang sengaja dirancang atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dapat menyenangkan anak-anak dalam mempelajari materi sekaligus dengan stimulus kegiatan belajar. Tentunya, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif, emosional dan sosial, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral juga seni (Wahyuningrum & Dwiyantri, 2022).

Peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Materi IPA Pada Siswa Kelas IV Di SDN Margajaya I Kota Bekasi” Hal itu tentu saja diikuti dengan wawancara yang dilakukan salah satu guru kelas IV, kurangnya anak untuk bisa berpikir kreatif terhadap pembelajaran, dengan adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan media *Mystery Box* dapat memicu anak untuk bisa lebih semangat belajar, terutama bisa meningkatkan nilai mata pelajaran IPA. Dengan ini tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Banul et al., 2019) ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan nilai sebesar 10,207. Serta adanya perbedaan pemahaman konsep siswa yang belajar menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan siswa yang belajar menggunakan model

konvensional dengan nilai sebesar 17,771. dan interaksi pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap pemahaman konsep siswa dengan nilai sebesar 167.

Dengan demikian *Creative Problem Solving (CPS)* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam aktivitas yang berhubungan dengan pemecahan masalah, dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikirnya. Berdasarkan permasalahan tersebut dan fakta yang terdapat pada latar belakang penelitian, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai : “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV Di SDN Margajaya I Kota Bekasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu : “Apakah Terdapat Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SDN Margajaya I Kota Bekasi?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV 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

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah serta meningkatkan ilmu bagi peneliti dan pembaca dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* ini diharapkan dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami mata pelajaran IPA dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *Mystery Box* dapat membantu guru mengatasi permasalahan yang ada di kelas, mengembangkan keterampilan guru menggunakan model pembelajaran, serta menambah pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan kepada sekolah agar dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran kelas.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberikan pengetahuan baru dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran serta lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan dan menggunakan model pembelajaran namun memiliki efektivitas khususnya dalam kemampuan memahami berpikir kreatif.