

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Prestasi belajar seorang siswa sebenarnya bukan hanya sekedar angka-angka yang didapat dalam ujian atau merah birunya sebuah rapor. Prestasi belajar siswa sebenarnya adalah ketika siswa telah dapat memahami pengetahuan, serta dapat mempraktikkan ilmunya, siswa berubah perilakunya, akhlaknya, serta membuka pola pikir siswa bahwa ilmu yang mereka dapatkan memiliki kebermaknaan untuk hidup. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya mampu mendorong kecerdasan dan potensi yang ada pada diri setiap siswa seoptimal mungkin, bukan hanya potensi kecerdasan kognitif atau pengetahuan saja, tetapi harus selalu dibarengi dengan potensi afektif yaitu kemampuan siswa dalam bersikap, serta potensi psikomotorik yaitu potensi keterampilan yang dimiliki siswa.

Hal ini tentu saja sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 (2003, hlm.

1) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Ayat 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berkualitas dapat terlaksana dengan baik apabila komponen-komponen dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Salah satu komponen pendidikan yang mutlak ada dan menjadi acuan dalam dunia pendidikan adalah kurikulum. Pengertian kurikulum menurut Sukmadinata (2014, hlm. 5) yaitu, “Kurikulum (*curriculum*) merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar”. Jadi, kurikulum diartikan sebagai rencana pendidikan yang memberikan pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup, dan urutan isi serta proses suatu pendidikan. Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang dapat mengembangkan seluruh aspek potensi anak secara holistik. Artinya, proses pendidikan dengan menggunakan kurikulum tersebut harus mampu membentuk manusia utuh yang cakap dalam menghadapi dunia yang penuh tantangan dan begitu cepat berubah-ubah, serta mempunyai kesadaran spiritual bahwa dia adalah bagian dari keseluruhan. Oleh karena itu, kurikulum

dikatakan baik jika kurikulum tersebut dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, potensi tersebut meliputi aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spiritual, dan akademik.

Selain kurikulum, semua perangkat di dalam pendidikan harus bersama-sama mengevaluasi diri secara total untuk menuju pembaharuan dan perbaikan yang lebih baik. Teknologi kini berkembang begitu pesat seperti *bulldozer* raksasa yang siap menggilas bangunan dan penghuninya yang tak mau maju atau bergeser ke arah yang lebih baik. Barang siapa yang tidak mau mengikuti perkembangan zaman, maka ia akan tergilas oleh zaman. Seorang guru harus bisa mengikuti atau bahkan melebihi zaman dengan berbagai inovasi yang baru, “Guru kencing berdiri murid kencing berlari” pepatah ini sungguh menggelitik para tenaga pendidik. Selain harus mengikuti perkembangan zaman, guru juga harus menjadi teladan bagi siswa, karena guru adalah cerminan dari akhlak siswanya.

Tahun 2018 pendidikan Indonesia telah menggunakan Kurikulum 2013 atau biasa disebut juga kurikulum Tematik. “Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan Nasional” (Murfiah, 2017, hlm. 29). Kurikulum 2013 bertujuan agar para siswanya dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, siswa dapat berpikir secara kreatif bagi penyelesaian masalah sosial di masyarakat, serta dapat menjadi masyarakat yang demokratis, terampil, dan memiliki akhlak yang mulia. Kurikulum ini adalah berbasis kompetensi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya kepada siswa, agar siswa dapat unggul dalam pengetahuannya, sikap, serta keterampilannya.

Berdasarkan penjelasan kurikulum di atas, SDN 184 Buahbatu berkeinginan untuk selalu menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswanya. SDN 184 Buahbatu selalu ingin menjunjung tinggi citra moral yang menggambarkan profil sekolah di masa mendatang, menyumbangkan anak-anak yang berprestasi bagi bangsa dan negara, sehingga dapat diwujudkan dalam visi sekolah ini. Visi SD Negeri 184 Buahbatu yaitu “Mewujudkan Siswa Disiplin, Berilmu, Taqwa, Berbudi Pekerti Luhur serta Berbudaya Lingkungan”. Selain itu, Misi SDN 184 Buahbatu yaitu: 1) mengembangkan nilai-nilai religius, kejujuran,

persahabatan dan peduli sosial, 2) mengembangkan perilaku disiplin dan taat terhadap aturan yang berlaku di sekolah, 3) mengembangkan kemandirian dalam belajar, 4) mengembangkan konsep dasar ilmu pengetahuan, 5) mengembangkan wawasan serta cinta tanah air, 6) mengembangkan budaya gemar membaca dan berkunjung ke perpustakaan, 7) mengoptimalkan prestasi akademik dan juga prestasi non akademik, serta dapat mengembangkan kreativitas budaya khususnya budaya sunda. Visi dan Misi tersebut diharapkan terus terwujud dan menjadi pondasi utama SDN 184 Buahbatu.

Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar kini telah menggunakan tema dari setiap pembelajarannya, salah satu tema yang menarik untuk diteliti oleh penulis adalah tema 1 yaitu Selamatkan Makhluk Hidup dengan subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan. Subtema tersebut berhubungan erat dengan kehidupan manusia dan tumbuhan di kehidupan sehari-hari. Manusia dan tumbuhan memiliki hubungan yang saling bergantung satu sama lain. Tumbuhan memiliki peran penting bagi kelangsungan hidup manusia di dunia ini, jika tumbuhan musnah, maka manusia akan kekurangan oksigen dan sumber energi di dalam tubuhnya. Oleh sebab itu, penting untuk mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana manusia seharusnya mempertahankan kelangsungan hidup tumbuhan, agar tumbuhan dapat hidup terus berdampingan dengan manusia. Selain itu, subtema ini membahas tentang apa saja bagian-bagian tubuh tumbuhan serta bagaimana proses tumbuhan dapat berkembang biak. Setelah tujuan materi tercapai, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tapi siswa juga dapat menggambarkan pengetahuan tersebut, pada akhirnya siswa akan mempraktikkan pengetahuan yang dipelajarinya di kehidupan sehari-hari.

Sayangnya, antara harapan serta tujuan yang diinginkan berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada di lapangan, dalam praktiknya di sekolah, khususnya sekolah dasar, pembelajaran masih memiliki berbagai macam permasalahan yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah permasalahan yang ada di SD Negeri 184 Buahbatu. Masalah tersebut diantaranya yaitu hasil belajar yang didapat siswa masih tergolong rendah, nilai kriteria ketuntasan mengajar (KKM) yang mereka dapatkan belum semuanya tuntas. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas, hasil belajar kelas VB semester 2 pada Tema 7 dengan judul Peristiwa

yang Berkesan subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan, menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 60% saja yang lulus atau sekitar 18 orang. KKM yang ditentukan adalah sebesar 75 dengan nilai rata-rata kelas tidak mencapai 70. Selain itu, aktivitas belajar siswa di dalam kelas masih terlihat kurang, pembelajaran di kelas kurang bervariasi sehingga terlihat monoton dan menjenuhkan, guru kelas V di SD Negeri 184 Buahbatu mengatakan bahwa beliau kurang menyukai pembelajaran yang bersifat diskusi, karena pembelajaran diskusi menyebabkan siswa banyak mengobrol, ketika diberi tugas kelompok, maka yang mengerjakan tugas hanya beberapa dari siswa saja, sedangkan siswa yang lain tidak terlihat aktif mengerjakan tugas.

Penyebab timbulnya permasalahan tersebut adalah karena siswa tidak dilatih untuk belajar memecahkan permasalahan, baik yang menyangkut belajarnya maupun hubungan konten ilmu dalam kesehariannya. Materi yang diberikan guru kurang memberikan pancingan kepada siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas kurang bermakna bagi siswa. Guru hanya menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan penugasan, pembelajaran di kelas kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengkomunikasikan pendapat siswa di depan kelas. Guru kurang memberikan ruang kepada siswa untuk berargumentasi dan berimajinasi sesuai dengan ide dan pemikiran siswa. Selain itu, guru hanya menjadi satu-satunya sumber pembelajaran siswa, informasi yang siswa dapatkan hanya berdasarkan pengetahuan dari gurunya saja. Guru belum memberikan model dan metode belajar yang variatif untuk dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Guru modern zaman sekarang dituntut untuk selalu bisa berinovasi terhadap segala macam pembaharuan, guru harus terus mempelajari penemuan-penemuan baru, melek teknologi, dan perkembangan zaman. Perlu adanya perubahan cara mengajar guru dari model pembelajaran tradisional ke pembelajaran yang modern. Oleh sebab itu, penulis dengan yakin untuk menggunakan model *Problem Based Learning* untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang ada di SD Negeri 184 Buahbatu. Penulis memilih model ini karena *Problem Based Learning*

diyakini memiliki keunggulan-keunggulan untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Model *Problem Based Learning* menurut Toharudin (2011, hlm. 99) yaitu karakteristik masalah berbagai konteks individu atau seseorang dalam rangka mempelajari, memahami, memiliki keterampilan untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan persoalan yang dihadapi. Strategi khusus pada model *Problem Based Learning* yaitu lebih menekankan siswa pada permasalahan dan tugas-tugas yang akan siswa hadapi, sekaligus usahanya dalam memecahkan serta memberikan solusi kreatifnya terhadap masalah yang dihadapi, sehingga dengan menggunakan model ini siswa akan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya dengan pemikiran-pemikirannya yang kreatif.

Selain itu, menurut Arends (dalam Putra, 2013, hlm. 66) model *Problem Based Learning* lebih fokus pada pembelajaran permasalahan autentik, sehingga siswa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi, membuat siswa mandiri, serta meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa. Model ini melatih siswa belajar memecahkan permasalahan, baik yang menyangkut belajarnya maupun hubungan konten ilmu dalam kesehariannya, selain itu siswa dilatih kemampuan berpikir kreatifnya dengan kondisi dan suasana yang kondusif dan demokratis (Shoimin, 2014, hlm. 130). Selama siswa terlibat dalam suatu kegiatan pemecahan masalah, guru berperan sebagai tutor dan motivator siswa, guru akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk dapat mengerti, memahami, dan memecahkan permasalahan yang akan dilalui (Gintings, 2014, hlm. 210).

Keunggulan model *Problem Based Learning* menurut Arends (dalam Putra, 2013, hlm. 132) yaitu, 1) Model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dalam situasi nyata, 2) siswa dapat dengan terbuka untuk mengemukakan pendapatnya sehingga dapat berpikir kritis dan kreatif, 3) kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja tim, baik berpasangan ataupun kelompok 4) siswa dapat berdiskusi dengan guru mengenai solusi terhadap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata khususnya pada Subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan.

Selain itu, model *Problem Based Learning* juga menuntut siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan pemikiran-pemikirannya yang kreatif, maka dari itu siswa akan dilatih kemampuan berpikir kreatifnya. Kemampuan berpikir kreatif siswa penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah informasi yang ditemukannya di kehidupan nyata, siswa dapat menemukan banyak kemungkinan yang terjadi, ketepatan dan keragaman dalam menemukan jawaban atas permasalahan tersebut (Slameto, 2003, hlm. 18). Proses kreatif tersebut tentunya tidak akan dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat melalui kegiatan memecahkan masalah. Oleh sebab itu, kemampuan siswa berpikir kreatif dan model PBL dapat saling berhubungan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Problem Based Learning* pernah diteliti oleh Sholihah (2017, hlm.4) dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya sikap tanggung jawab, mandiri dan rasa percaya diri siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru, sehingga ada beberapa siswa yang belum lulus nilai kriteria ketuntasan minimalnya (KKM). Peneliti kemudian menggunakan model interaktif *Problem Based Learning* untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Peneliti ini menggunakan 3 siklus dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Tahapan penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa pada siklus I sebanyak 16 siswa memperoleh nilai KKM dengan presentase ketuntasan sebesar 53,3%, pada siklus II sebanyak 21 siswa mendapat nilai KKM dengan presentase ketuntasan sebesar 70% dan akhirnya pada siklus III sebanyak 27 siswa sudah mendapatkan nilai KKM dan mengalami presentase ketuntasan sebesar 90%. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli dan penelitian terdahulu, penulis berpendapat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut siswa untuk bisa memecahkan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari, siswa diberikan suatu masalah, kemudian permasalahan tersebut dicari solusinya oleh siswa, baik secara individu atau kelompok. Model ini tentunya dapat merangsang siswa untuk lebih

aktif dan berpikir kreatif pada aktivitas belajarnya di kelas, siswa dapat mencari pengetahuan melalui berbagai sumber seperti internet, koran, maupun wawancara di lingkungan sekolah. Model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk hidup di lingkungan masyarakat dengan baik, serta dapat memecahkan permasalahan pribadi maupun sosialnya dalam realita kehidupan yang akan mereka jalani.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan dengan metode PTK kelas VI SDN 184 Buahbatu Kota Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang terjadi di SDN 184 Buahbatu dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar tergolong masih rendah, hal ini dikarenakan siswa tidak dilatih untuk belajar memecahkan permasalahan, baik yang menyangkut belajarnya maupun hubungan konten ilmu dalam kesehariannya.
2. Sebagian siswa kelas VI masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terjadi karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengkomunikasikan pemahamannya.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, hal ini dikarenakan belum adanya pembelajaran pemecahan masalah yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas.
4. Aktivitas pembelajaran terasa monoton, hal ini disebabkan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pemilihan model dan metode pembelajaran.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperoleh rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah apakah penerapan Model *Problem Based*

Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan kelas VI SDN 184 Buahbatu?

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah di atas masih terlalu umum, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana prestasi awal siswa sebelum menerapkan model *Problem Based Learning*?
- b) Bagaimana dokumen guru yang disiapkan dalam penerapan model *Problem Based Learning*?
- c) Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* sesuai dengan RPP?
- d) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning*?
- e) Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menerapkan model *Problem Based Learning*?
- f) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning*?

D. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah, dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, maka diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Oleh karena itu, penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas terhadap penelitian ini, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN 184 Buahbatu Bandung Tahun ajaran 2018/2019.
- b. Penulis akan mengukur kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa berupa kognitif dan afektif saja.
- c. Pembelajaran yang akan dikaji dan ditelaah adalah pembelajaran pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan apa yang telah menjadi rumusan masalah, maka, tujuan umum dan khusus penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan di kelas VI SDN 184 Buahbatu Bandung melalui model *Problem Based Learning*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui prestasi awal siswa sebelum menerapkan model *Problem Based Learning*.
- b) Untuk mengetahui dokumen guru yang disiapkan dalam penerapan model *Problem Based Learning*.
- c) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning*.
- d) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning*.
- e) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menerapkan model *Problem Based Learning*.
- f) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis maupun praktis yang diharapkan dapat berguna bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah. Maka secara rinci manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan pada siswa kelas VI SDN 184 Buahbatu Bandung.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dapat berguna bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Manfaat praktis yang didapat oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah wawasan mengenai permasalahan-permasalahan yang ada didalam pendidikan dan bagaimana penanganan serta solusinya.
- 2) Menambah pengetahuan terhadap model pembelajaran yang interaktif, salah satunya yaitu model *Problem Based Learning*.
- 3) Memberikan pengalaman bagi peneliti tentang cara penyelesaian suatu masalah pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).
- 4) Mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Setelah dilakukan penelitian, diharapkan agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, manfaat praktis yang didapatkan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan.
- 2) Memotivasi siswa dalam belajarnya.
- 3) Siswa lebih merasakan makna dari pembelajaran.
- 4) Siswa lebih diberikan ruang untuk mengemukakan pendapat dan idenya.

c. Bagi Guru

Manfaat praktis yang didapatkan guru pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengubah metode belajar yang konvensional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 2) Memberi informasi tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi terhadap penerapan model interaktif *Problem Based Learning* dengan menggunakan metode PTK.
- 3) Meningkatkan kompetensi dan profesionalitas guru dalam pembelajaran di kelas.
- 4) Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembelajaran di kelas.

d. Sekolah

Manfaat yang didapatkan sekolah dengan adanya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 3) Menentukan kebijakan untuk terus melakukan perbaikan-perbaikan di seluruh bidang pendidikan, khususnya di SD.

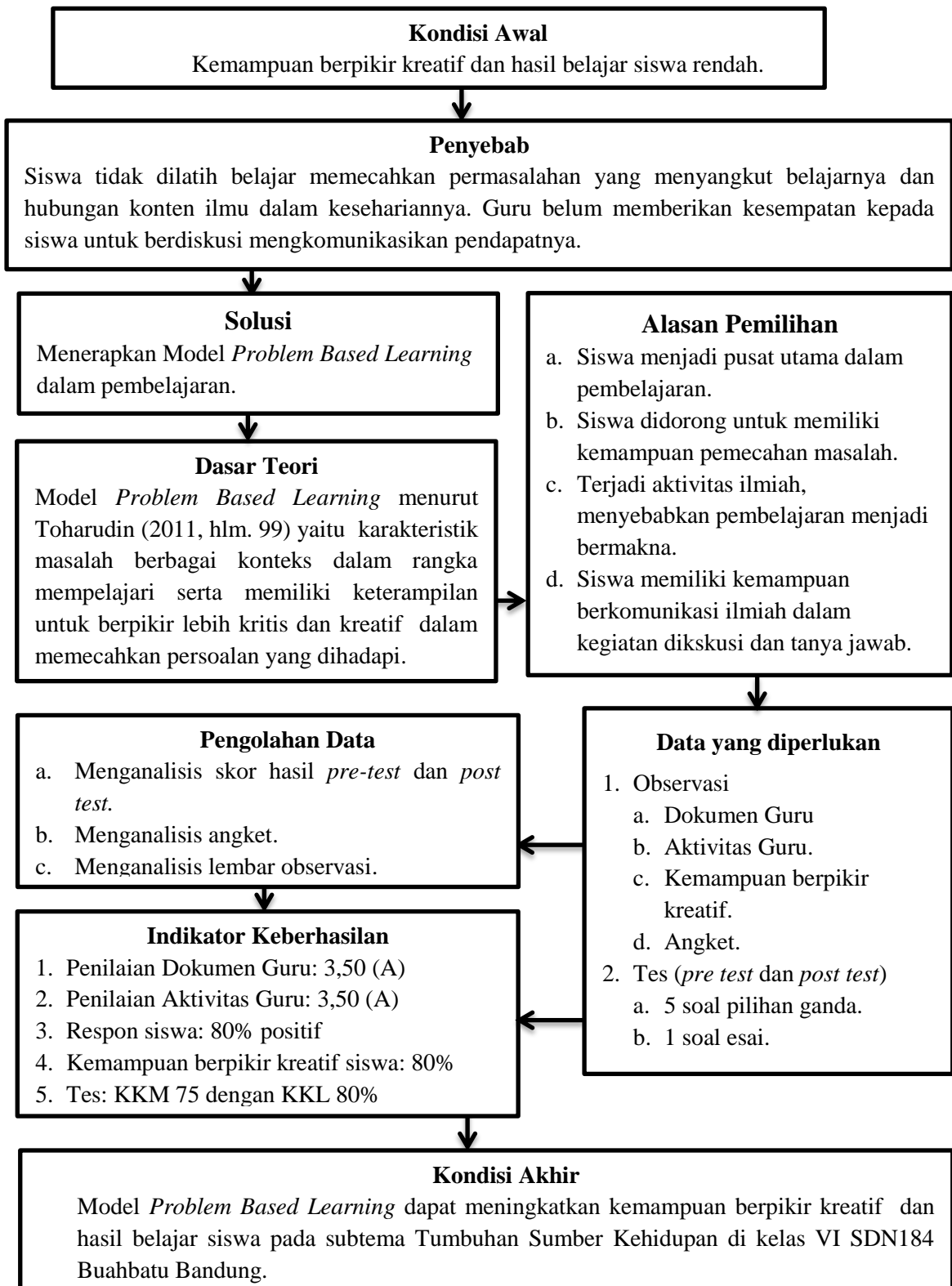
G. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa masih rendah, sebagian peserta didik belum tercapai nilai KKMnya. Siswa tidak dilatih untuk belajar memecahkan permasalahan, baik yang menyangkut belajarnya maupun hubungan konten ilmu dalam kesehariannya. Guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengkomunikasikan pemahamannya.

Solusi dari permasalahan di atas adalah dengan melakukan tindakan-tindakan perbaikan dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat dijadikan solusi alternatif terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan model *Problem Based Learning*. Menurut Toharudin (2011, hlm. 105) manfaat signifikan yang didapat oleh model *Problem Based Learning* yaitu memberikan kesempatan siswa untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan gaya individual dari setiap siswa. PBL mendorong dan meningkatkan keterampilan peserta didik untuk melakukan pengumpulan dan penyimpanan informasi serta agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah, sehingga siswa dilatih kemampuan berpikir kreatifnya.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi dokumen guru, observasi aktivitas guru, observasi kemampuan berpikir kreatif siswa, dan angket respon siswa. Sedangkan pengumpulan data tes berupa soal *pre-test* dan *post-test*, banyaknya soal yaitu 5 soal pilihan ganda dan 1 soal esai. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara analisis dan refleksi dengan indikator keberhasilan sebesar 80% dengan nilai rata-rata 75. Kesimpulan akhir dari penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa subtema Tumbuhan Sumber

Kehidupan di kelas VI SDN 184 Buahbatu Bandung. Terkait dari penjelasan di atas, kerangka pemikiran dapat dijelaskan dalam bagan berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

H. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keunggulan yaitu mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam situasi nyata, siswa dapat berdiskusi memberikan solusi terhadap permasalahan yang diberikan guru sehingga dapat membangun sendiri pengetahuannya. Keunggulan tersebut sejalan dengan pemikiran Duch (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks utama untuk para peserta didik belajar berpikir kritis, sehingga siswa menjadi terampil dalam memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Adanya suatu masalah merupakan ciri utama dari model PBL, siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan permasalahan yang diberikan guru. Siswa dilatih untuk belajar memecahkan permasalahan yang menyangkut belajarnya dan hubungan konten ilmu dalam kesehariannya.
- b. Model *Problem Based Learning* dapat melatih siswa untuk mengemukakan ide dan pendapat di depan kelas. Siswa dilatih untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk mengemukakan ide-ide dan pemikirannya yang kreatif. Keunggulan tersebut sejalan dengan pendapat Tan (dalam Rusman, 2014, hlm. 229) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah lebih mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa melalui bekerja sama dalam kelompok sehingga siswa mampu memberdayakan, mengasah, dan menguji keterampilan berpikir kreatif secara berkesinambungan. Model *Problem Based Learning* membantu mengembangkan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul. Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan di kelas VI SDN 184 Buahbatu Bandung”.

J. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan terhadap tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi di lingkungannya (Slameto, 2003, hlm. 2).
2. Pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, yakni antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi (Chatib dalam Putra, 2013, hlm. 17).
3. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar tertentu (Soekanto dalam Shoimin, 2014, hlm. 23).
4. *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Duch dalam Shoimin, 2014, hlm. 130).
5. Berpikir kreatif adalah kemampuan berusaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan segala tampak dan fakta pengolahan data di otak (Hamzah, 2011, hlm. 164).
6. Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah siswa melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Snelbeker dalam Rusmono, 2014, hlm. 8)

K. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan dalam penulisan skripsi, maka perlu adanya sistematika penulisan skripsi. Berdasarkan buku panduan penulisan skripsi karya tulis ilmiah (KTI) yang disusun oleh tim dosen fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (2018, hlm. 22-32) adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Moto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar
 - f. Ucapan Terimakasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar Isi
 - i. Daftar Tabel
 - j. Daftar Gambar
 - k. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. Bab V Simpulan dan Saran
3. Bagian Akhir
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran-lampiran
 - c. Riwayat Hidup