**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu kodrat manusia adalah untuk mencari tahu apa yang belum diketahui. Disadari atau tidak, sebenarnya seseorang lebih banyak belajar dari pertanyaan daripada jawaban. Anak kecil adalah penanya sejati, dia tanyakan semua apa yang ada di sekitarnya dangan rasa penasaran dan rasa ingin tahu, dia menganggap segala sesuatu itu luar biasa, dia selalu ingin tahu apa yang telah dialamai atau pun belum pernah dialaminya, makanya banyak orang beranggapan bahwa anak kecil adalah filosof sejati. Namun pada umumya setelah dewasa, orang menganggap hal-hal yang ada disekitarnya biasa-biasa saja. Jadi tidak perlu dipertanyakan. Memahami orang dan kodrat manusia hanyalah soal mangenali dan mengakui seseorang sebagaimana mereka adanya, bukan apa yang orang pikirkan tentang mereka, dan bukan orang menginginkan mereka menjadi apa. Tindakan manusia diatur oleh pikirannya sendiri, sifat ingin tahu sangat kuat dalam diri manusia sehingga pikiran yang menonjol dalam benaknya adalah rasa ingin mengerti tentang apa-apa yang telah dialaminya. Manusia sejak awal memang demikian dan akan tetap demikian sampai akhir jaman karena manusia ditempatkan di bumi dengan kodrat rasa ingin tahu. Manusia sebagai animal rational dibekali sikap rasa ingin tahu. Manusia selalu ingin tahu dalam hal apa sesungguhnya yang ada (know what), bagaimana sesuatu terjadi (know how), dan mengapa demikian (know why)

terhadap segala hal. Orang tidak puas apabila yang ingin diketahui tidak terjawab.

Berdasarkan uraian di atas sikap rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek yang ada dalam sikap diri manusia. Seseorang yang akan melakukan suatu kegiatan kehidupannya tentu harus memiliki sikap rasa ingin tahu untuk menandakan seseorang benar-benar ingin berkembang dan berhasil dalam hidupnya. Menurut Kusnaedi (2013:41) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat atau didengar. Sedangkan menurut Kurniawan (2013:14) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sifat yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi mengetahui suatu pengetahuan yang lebih jauh. Sikap ini membuat manusia mencari sesuatu pengetahuannya sendiri dengan mencari informasi.

Berbeda dengan mahluk lainnya manusia selalu serba ingin tahu terhadap berbagai fenomena alam yang dialaminya, sehingga menurut Barrows dalam Kurniawan (2013:15), rasa ingin tahu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Manusia selalu bertanya ada apa? (jika terjadi gempa bumi, gunung meletus, banjir bandang atau gejala alam lainnya khususnya membuat mereka cemas) hal ini merupakan daya rangsang yang diteruskan pada daya pikir sehingga munculah pertanyaan ada apa?
2. Setelah tahu bahkan manusia terus bertanya lebih jauh lagi, manusia bertanya Bagaimana?
3. Dan seterusnya manusia akan bertanya mengapa?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan pisau-pisau untuk menoreh pengetahuan walaupun secara sederhana dan bersifat indrawi. Sementara mahluk lain dalam memenuhi kebutuhan dan kelangsungan hidupnya hanya mengandalkan naluriah (instink) belaka sementara Asimov menyebutnya idle curiosity yang sifatnya tetap tidak berkembang sepanjang jaman contohnya sarang burung manyar mungkin yang tercanggih dibanding burung lainnya, tetapi sejak dulu sampai saat ini sarang burung manyar konstruksi dan motifnya tetap begitu saja, berbeda dengan manusia dulu pada zaman primitif manusia hidup digua-gua, berubah menjadi rumah sederhana, dengan ilmu dan teknologi manusia dapat membangun rumah-rumah modern pencakar langit, artinya manusia memiliki rasa ingin tahu yang berubah menjadi daya pikir yang dapat berkembang sepanjang jaman sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya yang tidak pernah puas maka manusia terus berupaya mencari dan menemukan sesuatu yang dapat memudahkan dan menyenangkan dalam hidupnya.

Dilihat dari ciri-ciri rasa ingin tahu di atas, maka ciri-ciri rasa ingin tahu yang harus dimiliki siswa adalah rasa ingin tahu dalam proses belajar terutama pada subtema perubahan wujud benda dengan menyajikan hasil pencarian informasi dalam bentuk tabel. Siswa ketika belajar tentang pencarian informasi dalam bentuk tabel, mereka banyak bertanya apa itu pencarian informasi tentang kerusakan alam yang ditimbulkan oleh manusia dalam bentuk tabel, bagaimana cara mencari informasi tentang kerusakan alam yang ditimbulkan oleh manusia dalam bentuk tabel, dan pertanyaan lainnya yang diajukan oleh siswa, sehingga dengan pertanyaan-pertanyaan itu dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu yang tinggi yang akan mempengaruhi kepada proses belajar dan hasil belajar siswa.

Dari rasa ingin tahu siswa yang begitu tinggi pada suatu konsep materi pelajaran baru yang akan diterima siswa, siswa pun akan selalu berusaha bertanya dan mencari informasi baru tentang apa yang akan dipelajari sehingga akan menghasilkan suatu hal-hal baru dari bertanya dan mencari informasi atau hal-hal baru yang diterima dari proses pembelajaran di sekolah, dan membandingkan apakah hal-hal baru itu mempunyai persamaan atau perbedaan yang pada akhirnya akan memperoleh cara-cara belajar yang tidak membosankan, banyak cara untuk mencari informasi, dan kreatif dalam pemecahan masalahnya khususnya dalam cara pencarian informasi tentang kerusakan lingkungan dalam bentuk tabel. Sehingga terdapat definisi Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kreatif diartikan memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Menurut Munandar dalam Utami (2005) kreatif adalah menemukan, menggabungkan, membangun, mengarang, mendesain, merancang, mengubah ataupun menambah.

Menurut Santrock (2010:38), berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan menurut Jamaris (2010:38) kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru Selanjutnya, kreativitas berhubungan juga dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang dalam hal ini kemampuan berpikir menyebar *(divergent thinking)* dan bukan berpikir yang menyempit *(convergent thinking)*.

Mayesty (2010:38), menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli.

Rhodes dalam Munandar (2010:39), menjelaskan bahwa:

“Pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu ***Person*** (pribadi), dimana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; ***Process*** (proses), dimana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; ***Press*** (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; dan ***Product*** (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati. Berkaitan dengan pendekatan tersebut, diyakini bahwa pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan *(press)* dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif”.

Dari pengertian kreatif yang dijabarkan oleh beberapa para ahli dan sumber, dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberi kesempatan individu untuk menciptakan ide-ide baru asli dari hasil sendiri dan penuh percaya diri untuk berkembang dalam mengemukakan pendapatnya sendiri.

Slameto (2004 : 147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
2. Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
3. Panjang akal
4. Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
8. Berfikir fleksibel
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Sedangkan menurut Daryanto (2013: 146), berfikir dan melakukan sesuatu untuk melakukan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki, ciri-cirinya sebagai berikut:

1. Mengusulkan suatu kegiatan baru di kelas.
2. Menyatakan perasaannya dalam gambar, seni, bentuk-bentuk komunikasi lisan dan tulis.
3. Bertanya tentang sesuatu yang berkenaan dengan pelajaran tetapi diluar cakupan materi pelajaran.
4. Membuat karya tulis tentang hal baru tapi terkait dengan materi pelajaran.

Dilihat dari ciri-ciri individu atau siswa kreatif di atas, dapat diambil batasan ciri-ciri siswa kreatif adalah sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
2. Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
3. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
4. Berfikir fleksibel
5. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
6. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan fakta di lapangan pada saat PPL 2 terhadap siswa kelas V SDN Pajagalan 47 Bandung terdapat masalah dimana siswa kurang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan kurangnya kreatif dalam proses belajar di kelas pada pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang maksimal. Hal tersebut ditandai oleh rendahnya keterampilan bertanya siswa terhadap materi ajar pada saat guru menjelaskan sehingga guru tidak tahu apakah siswa telah mengerti atau tidak dan guru selalu menganggap pembelajarannya berhasil karena tidak ada pertanyaan dari siswa yang membuat guru berpikir siswanya sudah paham, kebanyakan dalam proses pembelajaran siswanya hanya diam dan jarang ada yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Padahal ketika siswa banyak bertanya dalam proses belajar terhadap materi yang diajarkan itu menggali informasi yang luas dari siswa tentang pengetahuan yang belum diketahui siswa, semakin banyak siswa bertanya berarti siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, siswa dengan bertanya sebenarnya mereka selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru dan dari pertanyaan-pertanyaan yang banyak yang diajukan siswa itu dapat menghasilkan suatu jawaban kombinasi baru berdasarkan informasi dan data yang siswa ketahui bersama melalui pemecahan masalah, sehingga pada akhirnya semua rasa ingin tahu dan pertanyaan yang diajukan oleh siswa kemudian dijawab bersama-sama akan terciptra suatu sikap kreatif dari siswa dalam belajar dan akan selalu senang mengajukan pertanyaan.

Rendahnya rasa ingin tahu dan kreatif dari siswa terhadap proses belajar mengajar salah satunya adalah dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam mengajar guru menggunakan model konvensional tanpa menggunakan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang harus siswa pecahkan. Sedangkan dalam model konvensional yang guru gunakan hanya memberikan soal berupa uraian atau essay yang harus dikerjakan siswa itu juga mengerjakannya di LKS siswa, tanpa adanya suatu proses pemecahan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa dan jika ada tugas kelompok itu juga jawabannya hanya menyuruh siswa mencari di dalam buku paket dan LKS nya tanpa adanya pemecahan masalah dalam diskusi kelompok yang kreatif sehingga sikap rasa ingin tahu siswanya sangat kurang. Alasan guru menggunakan model konvensional sebenarnya untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan menarik perhatian siswa, namun model itu kurang tepat tanpa adanya suatu pemecahan masalah yang harus dipecahkan dan dicarikan solusinya oleh siswa dengan jawaban yang kreatif yang tidak monoton hanya pada buku paket dan LKS nya.

Masalah yang membuat rendahnya sikap rasa ingin tahu dan rendahnya sikap kreatif siswa itu terdapat pada seorang guru yaitu guru tidak imajinatif dalam menggali pertanyaan-pertanyaan siswa yang bersifat kritis dan kreatif. Padahal arti bertanya bagi guru itu sendiri adalah kegiatan guru untuk mendorong dan menilai tingkat kemampuan berfikir peserta didik. Sedangkan, arti bertanya bagi siswa merupakan bagian penting untuk dapat menggali informasi yang belum diketahuinya dan menginformasikan terhadap apa yang sudah diketahuinya. Banyak siswa yang bertanya tidak menarik dalam pertanyaannya. Semua itu disebabkan guru tidak imajinatif dan tidak kreatif dalam mendorong siswa untuk menemukan pertanyaan-pertanyaan yang kritis, kreatif, dan menarik yang bersentuhan langsung dengan kehidupan mereka saat ini. Ketika pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat membantu mereka untuk menemukan kaitan antara pelajaran di sekolah dan pengalaman sehari-hari, mereka akan melihat makna dari pelajaran tersebut dan menjadi terdorong untuk menyelesaikan masalah-masalah yang menarik.

Pada saat guru sedang melakukan tes atau evaluasi sebagian siswa tidak dapat menjawab soal evaluasi sehingga hasil evaluasi siswa pun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Karena pada saat siswa menjawab soal tes atau evaluasi di akhir pembelajaran, siswa hanya terfokus pada jawaban yang penyelesaiannya tercantum yang ada dibuku dan dijelaskan oleh guru sesuai keterangan dalam buku paket, yang berupa hapalan saja, tanpa adanya pemahaman siswa sendiri. Pemecahan masalahnya juga monoton ketika dalam pelajaran matematika atau PKn/IPS/IPA/Bahasa Indonesia yang penyelesaian soalnya membutuhkan pemahaman kreatif siswa, ini hanya terfokus pada penyelesaian soal yang ada di buku, tidak variasi dalam penyelesaiannya. Sehingga bagi siswa yang daya hapalannya rendah akan sulit untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah perlu digunakan model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan rasa ingin tahu dan penguatan kreativitas kepada siswa yang berkaitan dengan memecahkan permasalahan dengan diberikan rangsangan terlebih dahulu sehingga siswa mampu menentukan pilihan terbaik. Selain itu, penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, kritis, dan efisien, serta pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa. Agar dalam kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, maka dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran harus tepat dengan materi yang diajarkan.

Rumusan dari Dutch (2010:21) menyatakan bahwa model *problem based* *learning* adalah model yang menantang siswa agar belajar untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan inisiatif atas materi pelajaran. *Problem based learning* mempersiapkan siswa untuk berfikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai. Sedangkan menurut Kemendikbud (2014: 27) pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam sebuah tim untuk memecahkan masalah dunia nyata *(real worl).*

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. Dalam model ini, siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Adapun karakteristik dalam proses *problem based learning* yang dikemukakan oleh Tan (2010:22-23) sebagai berikut :

1. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
2. Masalah yang digunakan merupakan masalah *dunia nyata* yang disajikan secara mengambang.
3. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Solusinya menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa pelajaran atau bidang ilmu ke bidang lainnya.
4. Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di *ranah pembelajaran* yang baru.
5. Sangat mengutamakan *belajar mandiri*.
6. *Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi*, tidak dari satu sumber saja.
7. *Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif*. Pembelajar bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan *(peer teaching),* dan melakukan presentasi.

*Problem based learning* menggambarkan bahwa penyajian sebuah masalah dapat membantu siswa lebih baik dalam belajar. Ini adalah salah satu bedanya *problem based learning* dengan metode belajar yang konvensional. Bahwa yang namanya belajar tidak hanya sekedar: *mengingat (menghafal), meniru, dan mencontoh*. Begitu pula dalam *problem based learning*, yang namanya masalah tidak sekedar latihan yang diberikan setelah contoh-contoh soal disajikan. Dalam cara-cara belajar konvensioanl, pendidik sering menerangkan, memberikan contoh-contoh soal sekaligus langkah-langkah untuk menyelesaikan soal. Kemudian pendidik memberikan berbagai variasi latihan dimana siswa menjawab pertanyaan serupa.

Untuk mengatasi segala permasalahan pembelajaran yang ada diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat karena apabila siswa tertarik maka pada diri siswa akan tumbuh sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif pada diri siswa. Dari sejumlah model yang ada salah satu model yang dianggap tepat pada permasalahan pembelajaran di atas adalah model *problem based learning*, karena model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Selain, model *problem based learning* digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. Model *problem based learning* juga digunakan dalam pembelajaran ini karena sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

Pengertian kurikulum dalam pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Adapun tiga aspek yang menjadi landasan pengembangan kurikulum secara jelas terangkum dalam isi materi uji kurikulum yaitu :

1. Landasan Filosofis Kurikulum 2013

UU No. 20/2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Butir 1 menyatakan bahwa:

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, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

1. Landasan Yuridis dan Empiris Kurikulum 2013

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menetapkan bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penilaian peoses pembelajaran menggunakan penilaian otentik yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Pelaksanaan pembelajaran juga melaksanakan program remedial dan program pengayaan. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”. Hal ini dipertegas kembali dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan, bahwa Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Sampai saat ini, pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu masih dianggap membingungkan bagi sebagian besar guru.

Kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 yang mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2013-2014 pada sekolah yang ditunjuk oleh Pemerintah, maupun sekolah yang siap melaksanakannya. Terdapat beberapa hal penting dari perubahan atau penyempurnaan kurikulum tersebut, yaitu keunggulan dan kekurangan yang terdapat disana sini.

1. Keunggulan Kurikulum 2013
2. Siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif, inovatif, dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi disekolah.
3. Adanya penilaian dari semua aspek: penentuan penilaian bagi siswa bukan hanya di dapatkan dari nilai ujian saja tetapi juga di dapat dari nilai kesopanan, religi, praktek, sikap, dan lain-lain.
4. Munculnya pendidikan karakter dan pendidikan budi pekerti yang telah diintegrasi ke dalam semua program studi.
5. Adanya kompetensi yang sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan pendidikan nasional.
6. Kelemahan Kurikulum 2013
7. Guru banyak salah kaprah, karena beranggapan dengan kurikulum 2013 guru tidak perlu menjelaskan materi kepada siswa di kelas, padahal banyak mata pelajaran yang harus tetap ada penjelasan dari guru.
8. Banyak sekali guru-guru yang belum siap secara mental dengan kurikulum 2013 ini. Karena kurikulum ini menuntut guru lebih kreatif, sehingga dapat memotivasi siswa agar kreatif.
9. Kurangnya pemahaman guru dengan konsep pendekatan scientific.
10. Kurangnya keterampilan guru merancang RPP.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah-masalah yang ada, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap “**Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Sikap Kreatif dalam Menyajikan Hasil Pencarian Informasi Pada Bentuk Tabel** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Tema 1 Benda-Benda Di Lingkungan Sekitar Dengan Subtema 2 Perubahan Wujud Benda Terhadap Siswa Kelas V Semester 1 SDN Melong Mandiri 3 Cimahi Selatan).

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: Dapatkah Penggunaan Model *Problem Based Learning* Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Sikap Kreatif Siswa pada Konsep Pencarian Informasi dalam Bentuk Tabel Subtema 2 Perubahan Wujud Benda terhadap Siswa Kelas V Semester 1 SDN Melong Mandiri 3 Cimahi Selatan?

Rumusan masalah umum tersebut dapat dijabarkan secara khusus, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* disusun agarsikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri Melong Mandiri 3 pada subtema 2 Perubahan Wujud Benda meningkat ?
2. Bagaimanakah proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dilaksanakan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri Melong Mandiri 3 pada Subtema 2 Perubahan Wujud Benda meningkat?
3. Mampukah sikap rasa ingin tahu siswa pada Subtema 2 Perubahan Wujud Benda meningkat dengan penggunaan model *Problem Based Learning* di kelas V Sekolah Dasar Negeri Melong Mandiri 3 ?
4. Mampukah sikap kreatif siswa pada Subtema 2 Perubahan Wujud Benda meningkat dengan penggunaan model *Problem Based Learning* di kelas V Sekolah Dasar Negeri Melong Mandiri 3 ?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umun dan tujuan khusus, sebagai berikut :

* + - 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa melalui model *problem based learning* terhadap pembelajaran tematik pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar dengan subtema 2 perubahan wujud benda dalam pembelajaran 1 di Kelas V Semester 1 SDN Melong Mandiri 3 Cimahi Selatan.

* + - 1. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan bagaimana perencanaan pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa.
2. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa.
3. Mendeskripsikan bagaimana penilaian sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif dilakukan.
4. Mendeskripsikan apakah sikap rasa ingin tahu itu tumbuh secara maksimal setelah menggunakan model *problem based learning.*
5. Mendeskripsikan apakah sikap kreatif itu tumbuh secara maksimal setelah menggunakan model *problem based learning*.
6. Mendeskripsikan penyajian hasil pencarian informasi dalam bentuk tabel pada subtema perubahan wujud benda.
7. Mendeskripsikan bagaimanakah respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model *problem based learning* tentang efektivitas siswa.

**D. Manfaat Penelitian**

Jika hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah mendapatkan teori baru tentang menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa melalui model *problem based learning* pada pembelajaran tematik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dan peneliti tentang sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif. Serta diharapkan juga, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis pada penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

* + - * 1. Manfaat bagi siswa

1. Siswa akan memperoleh pengalaman pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 yang aktif, kreatif, efektif, dan komunikatif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih giat dan menyenangi pembelajaran tematik yang terdapat beberapa mata pelajaran.
2. Model *problem based learning* dapat digunakan untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa sehingga siswa mempunyai kompetensi intelektual dan keterampilan.
   * + - 1. Manfaat bagi guru
3. Memberikan informasi empiris dan masukan yang berharga bagi guru sekolah dasar sebagai upaya untuk mengembangkan dan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa pada pembelajaran tematik selanjutnya.
4. Dapat dijadikan kajian untuk memilih model yang tepat, efektif dan efisien guna menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa.
5. Guru memperoleh pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran tematik melalui model *problem based learning*.
6. Dapat memotivasi guru untuk menggunakan strategi, model, dan media pelajaran yang bervariasi.
7. Sebagai masukkan untuk lebih meningkatkan mutu dalam mengajar.
   * + - 1. Manfaat bagi sekolah

Manfaat hasil penelitian ini bagi sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif pada pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lainnya.

* + - * 1. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti dalam pembelajaran tematik di SD sehingga mampu menjadi seorang guru yang profesional.
2. Meningkatkan semangat profesional peneliti dalam membelajarkan siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model *problem based learning.*