

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 merupakan sistem pendidikan yang berusaha untuk memenuhi semua kebutuhan manusia yang hidup pada abad tersebut. Abidin (2015) menyatakan Pendidikan abad ke-21 bertujuan untuk menciptakan insan yang kritis dalam intelektual, kreatif dalam pemikiran, etis dalam pergaulan, dan berkarakter dalam kehidupan. Pendidikan abad ke-21 menurut Bialik, Fadel, Trilling, Nilson, dan Groff (2015) harus memenuhi empat komponen, yaitu pengetahuan, keterampilan, karakter, serta metakognisi. Pembelajaran abad ke-21 membutuhkan keterampilan penguasaan teknologi melalui literasi informasi, media dan literasi teknologi.

Sementara itu, dalam *American Association of School librarians* (2009), disebutkan bahwa pembelajaran di abad ke-21 telah mengambil dimensi baru dengan ekspansi informasi eksponensial, peralatan yang selalu berubah, semakin meningkatnya teks digital, dan tuntutan yang terus meningkat untuk selalu berpikir kritis dan kreatif, komunikasi, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan bekerja sama, serta dapat mengembangkan keterampilan, sikap, dan tanggung jawab yang tinggi. Selain itu, semua siswa harus dapat mengakses informasi yang bermutu dari berbagai sumber serta kemampuan untuk memahami informasi tersebut untuk menarik kesimpulan atau untuk menciptakan pengetahuan baru.

Capaian pembangunan Indonesia dari dimensi Pendidikan dalam urutan kacamata global, indeks Pendidikan Indonesia pada urutan ke -116 dari 189 negara (BPS 2018). Global Innovation Index (GII) merilis laporan tahunan yang bertujuan untuk menangkap aspek multidimensi dari inovasi dengan memahami secara lebih rinci aspek manusia di balik inovasi untuk meningkatkan pembangunan ekonomi. Laporan keluaran Cornell University, INSEAD dan World Intellectual Property Organization ini memiliki tujuh kerangka penghitungan, yaitu institusi (institutions), pembangunan manusia dan penelitian (human capital and research), infrastruktur (infrastructure), kemajuan pasar (market sophistication), kemajuan bisnis (business sophistication), keluaran ilmiah (scientific outputs), dan keluaran kreatif (creative outputs). Rentang skor yang digunakan adalah 0-100



Gambar 1.1 Skor Global Innovation Index 2018 (Sumber *tirto.id.*, 2019)

Pada laporan 2018, Singapura dengan skor 59,8 tercatat sebagai satu-satunya negara Asia dan Asean yang menempati lima besar dunia. Negara Asean lainnya yang masuk dalam 50 besar adalah Malaysia di posisi ke-35 dan Thailand di peringkat 44. Sementara itu, Indonesia ada di urutan ke-85 dengan skor 29,8. Di ASEAN, Indonesia menempati peringkat kedua terbawah di atas Kamboja yang memiliki skor 26,7. Di atas Indonesia ada Filipina (31,6), Brunei (32,8), dan Vietnam (37,9).

Sedangkan hasil survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh Programmer for International Student Assessment (PISA), pada Selasa di Paris menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara. Data ini menjadikan Indonesia bercokol diperingkat enam terbawah, masih jauh di bawah negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darusallam. Survei PISA merupakan rujukan dalam menilai kualitas Pendidikan di dunia, yang menilaikemampuan membaca, matematika dan sains. Menurut hasil survei World Innovation Summit for Education (2022), komunitas internasional yang membahas transformasi pendidikan melalui inovasi, melakukan survei terkait proyeksi rupa sebuah sekolah pada 2030. Sebanyak 93 persen ahli pendidikan yang disurvei mengatakan, mereka mendukung sekolah yang menerapkan metode inovatif berdasarkan pendekatan-pendekatan pengajaran baru dan proses kreatif. Model pembelajaran masa depan ini juga selaras dengan kurikulum 2013 (K-13) yang diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia. K-13 mengamanatkan optimalisasi peran guru dalam melaksanakan pembelajaran abad 21 dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), dimana guru didorong untuk terus berinovasi dan berkreasi

terhadap pola pembelajarannya. Pembelajaran yang harus dilakukan untuk mempersiapkan siswa dalam menjalani kehidupan abad ke-21 meliputi: (1) kemampuan berinovasi dan mengembangkan kreativitas; (2) keterampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis; dan (3) kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi.

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mewujudkan peserta didik yang kreatif. Hal ini juga sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad 21. Salah satu kerangka kerja pembelajaran di abad 21 adalah keterampilan mencipta dan membaharui (Subekti, 2014). Hal ini dapat diwujudkan dengan cara memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik pada tiap jenjang pendidikan serta melatihnya untuk berpikir kreatif. Sifat kreatif akan tumbuh dalam diri anak bila ia dilatih, dibiasakan sejak kecil untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah (Cahyaningsih & Ghufron, 2016).

Untuk menghadapi pembelajaran di abad 21, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media, dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg dan Andone, 2011). Keterampilan abad 21 adalah (1) keterampilan hidup dan karir (fleksibel dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, kepemimpinan dan tanggung jawab); (2) keterampilan belajar dan inovasi (kreatif dan inovasi, berpikir kritis menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi; dan (3) keterampilan informasi, media dan teknologi (melek informasi, melek Media, melek TIK). Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan

pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Triling dan Fadel, 2009).



Gambar 1.2. *21st century knowledge-skills rainbow*

Penerapan Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk lebih meningkatkan kualitas lulusan sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Hal ini dalam rangka menyongsong perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad 21, yang mengalami pergeseran baik ciri maupun model pembelajaran.

Perubahan kurikulum 2013 atau pengembangan kurikulum 2013, diharapkan mampu mendorong peserta didik aktif dan kreatif melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang diperoleh atau diketahui setelah siswa menerima materi pembelajaran. Melalui pengembangan kurikulum 2013, diharapkan peserta didik memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Menurut Lismina (2018:243) Peserta didik akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif. Sedikitnya ada lima entitas, masing-masing peserta didik, pendidik dan tenaga

kependidikan, manajemen satuan pendidikan, Negara dan bangsa, serta masyarakat umum, yang diharapkan mengalami perubahan.

Kemajuan zaman menuntut semua orang agar lebih kreatif dan inovatif. Kemampuan dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang efektif dengan menggunakan berbagai alat dan sumber daya yang tersedia. Menurut Awang dan Ramli (2008: 19), kemampuan berpikir kreatif dipandang penting karena akan membuat siswa memiliki banyak cara dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda.

Menurut Utami Munandar (2009:31), Pentingnya pengembangan berpikir kreatif ini didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan berpikir kreatif dapat mewujudkan (mengaktualisasi) dirinya sendiri, kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tapi juga memberi kepuasan kepada individu serta kemampuan berpikir kreatiflah yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidup hidupnya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah di SD Negeri 122379 Pematangsiantar yang menerapkan kurikulum 2013, terdapat beberapa kendala dalam mengimplementasikan kurikulum 2013. Pada aspek desain pembelajaran, guru kesulitan merancang sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD dan kurangnya perangkat pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh guru. Guru masih berpusat pada rancangan pembelajaran pada buku guru dan buku siswa yang diberikan pemerintah tanpa disesuaikan dan dikembangkan sesuai kebutuhan, kondisi, dan keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan penelusuran hasil observasi melalui penelitian ditunjukkan bahwa masih terbatasnya pengembangan kreativitas siswa SD seperti yang

diungkapkan sejumlah penelitian, antara lain adalah, hasil observasi Nuryati & Yuniawati (2019) yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa SD masih rendah. Vera dan Astuti (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat masalah kreativitas siswa kelas V SD. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Wulandari dkk (2019) mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Menurut Mashitoh, dkk (2021) rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non rutin.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran. Pembelajaran menjadi berpusat pada guru, sementara siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat pelajaran yang dijelaskan oleh guru, mementingkan hasil dari proses, mengajarkan secara urut halaman perhalaman tanpa membahas keterkaitan antar konsep atau masalah.

Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan guru. Menurut Rusman (2018) tugas guru bukan semata-mata mengajar (berpusat pada guru), tapi lebih kepada membelajarkan siswa (Berpusat pada siswa).

Moma (2015:29) mengatakan “berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah”. Tampubolon dan Syahputra (2017) menyatakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang, tidak dapat dimiliki secara langsung melainkan diperoleh melalui latihan. Namun pada kenyataannya dunia pendidikan di Indonesia cenderung hanya memperkuat kekuatan otak kiri (intelektualitas), sementara pengembangan otak kanan (kreativitas) masih kurang. Oleh karena itu seharusnya kemampuan berpikir kreatif dilatih dalam semua pembelajaran di kelas. Meskipun kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui latihan, namun kenyataannya dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran di kelas masih diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi, sedangkan proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif masih jarang dilatih.

Di sekolah, guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan kurang memberikan ruang kepada siswa untuk mengolah pemikirannya secara mandiri. Keterbatasan pengetahuan yang siswa pahami dalam pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Melihat hasil observasi yang sudah dilakukan, maka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan cara merancang model pembelajaran dengan melihat

karakteristik tematik terpadu, pendekatan *scientific*, *discovery learning*, *problem based learning*, dan *project based learning*.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode pembelajaran yang layak dikembangkan seiring dengan tuntutan pembelajaran dalam penerapan Kurikulum 2013. Hal ini selaras dengan karakteristik Pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu metode pembelajaran konstruktivistik berorientasi pada siswa yang mampu menumbuhkan jiwa kreatif, kolaboratif, berpikir metakognisi, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan pemahaman akan makna, meningkatkan kemandirian, memfasilitasi pemecahan masalah, dan membangun kelompok kerja

Pembelajaran dalam masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran dalam masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kreatif dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Proses pembelajaran yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi siswa. Keberhasilan pembelajaran akan tercapai tujuannya apabila guru dapat menyampaikan materi dengan baik menggunakan model pembelajaran yang tepat. Untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus membuat siswa berperan aktif agar pembelajaran tidak terlihat monoton yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide diri sendiri. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran tematik adalah model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah membantu siswa menjadi pembelajar aktif karena menempatkan mereka dalam masalah yang terdapat pada dunia nyata dan membuat siswa bertanggung jawab dalam pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami materi karena pembelajaran yang diberikan bermakna. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa, serta dapat mengarahkan siswa untuk bisa bekerja sama di dalam kelompok.

Melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah diharapkan siswa dapat belajar untuk memecahkan masalah mengembangkan inisiatif, belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Untuk mencapai hal tersebut maka guru harus mampu merancang pembelajaran kondusif, terbuka, negosiasi, demokrasi, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal.

Tujuan utama model pembelajaran berbasis masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar fakta kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan sekaligus mengembangkan pengetahuannya. Model pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar

dan keterampilan sosial peserta didik yang dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah (Kemendikbud, 2013).

Rumusan tujuan pendidikan nasional tersebut menandakan bahwa kelembagaan pendidikan dalam berbagai jenjangnya merupakan ujung tombak dari pembentukan karakter peserta didik. Karenanya sejak peringatan hari pendidikan nasional 2 Mei 2011 Pemerintah mencanangkan Gerakan Nasional Pendidikan Karakter (2010-2025). Gerakan ini kemudian diintensifkan dengan adanya Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Permendiknas No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yakni: religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan kemandirian. Perlu diingat bahwa setiap manusia mengalami permasalahan-permasalahan dari mulai yang biasa hingga yang rumit untuk diselesaikan. Apabila tidak dididik melalui Pendidikan karakter yang menitik beratkan pada penyelesaian masalah, maka cenderung akan merusak tatanan kehidupan. Oleh karena itu, perlu sejak dini ditanamkan karakter yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan. Pembelajaran berbasis masalah menjadi alternatif yang dapat ditawarkan untuk membentuk karakter anak sehingga cerdas dalam menyelesaikan masalah. Penguatan Pendidikan Karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan yang melibatkan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Nilai utama karakter itu oleh Pusat

Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional dijabarkan atas 18 aspek yakni: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistic, bermakna, autentik dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Pentingnya pembelajaran tematik diterapkan di SD karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistic), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial dan emosional.

Implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar (SD) belum sebagaimana yang diharapkan. Kenyataan yang ada di lapangan masih banyak guru yang merasa sulit dalam melaksanakan pembelajaran tematik ini. Di dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik tetapi rencana pelaksanaan pembelajaran

tematik hanya sebagai formalitas saja, dan kenyataan yang ada di dalam kelas guru masih mengajarkan masing-masing mata pelajaran secara terpisah.

Penelitian terdahulu terkait dengan aspek kreativitas dan model pembelajaran berbasis masalah antara lain: Penelitian yang dilakukan Abdurrozak, Jayadinata, dan Isrok'atun (2016) tentang pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran IPA dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan menggunakan model konvensional, hal ini diketahui dari analisis data pretes-postes kelas eksperimen dan kontrol.

Relevansi hasil penelitian dengan penelitian yang peneliti kembangkan adalah sama-sama model Pembelajaran berbasis masalah. Perbedaannya adalah peneliti mengembangkan model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam pembelajaran tematik. Selanjutnya Penelitian Lu-Fang Ling pada tahun 2014 dari *institute of applied english, national taiwan ocean university* yang berjudul *the impact of problem based learning on chinese-speaking elementary school student english vocabulary learning and use* bertujuan untuk menguji dampak pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris di sekolah dasar Taiwan. Dilakukan uji T pada hasil *post-test* dan *pre-test*. Uji T menunjukkan bahwa hasil Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan metode ceramah pada kemampuan kosa

kata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini memiliki keterkaitan pada variabel yang diteliti. Penelitian Lu-Fang Ling dan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah.

Perbedaan pada penelitian Lu-Fang Ling memiliki variabel kontrol kosakata, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan hasil belajar sebagai variabel kontrol. Perbedaan lainnya adalah pada mata pelajaran yang dipilih, penelitian Lu-Fang Ling berfokus pada mata pelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran Tematik. Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan suatu penelitian pengembangan berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL). Selanjutnya, penelitian Muhlfeder, Konermann dan Borchard (2015) dari University Malaysia Utara yang berjudul *Problem Based Learning in The Teaching and Learning of The Malaysian Nationhood Course At Universiti Utara Malaysia* bertujuan meningkatkan minat dan tahap pencapaian pelajar dalam kursus Kenegaraan Malaysia. Kajian ini berbentuk analisis deskriptif mudah yang menggunakan pendekatan pengumpulan maklumat melalui pemerhatian, aktivitas yang berfokuskan kepada siswa dan perbincangan kumpulan fokus (*focus group discussion*). Hasil kajian mendapati bahawa kaedah SCL mampu meningkatkan minat dan tahap pencapaian pelajar dalam kursus Kenegaraan Malaysia di UUM.

Penelitian Muhlfeder dan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah. Perbedaan Penelitian Muhlfeder memiliki materi kursus kenegaraan sedangkan penelitian yang dilakukan adalah pembelajaran tematik. Penelitian yang dilakukan oleh Aliyah (2017) yang berjudul

Development of project-based thematic learning models to improve students' creative thinking skills. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tematik terpadu dalam proyek yang mencakup sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak intruksional, beserta perangkat pendukung pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian Kani (2018) yang berjudul *the effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa dengan proses pemecahan masalah yang tidak rutin dengan menjaga ketidakpastian dan meningkatkan pemikiran kreatif. Penelitian Nuswowati, Susilaningsih, Ramlawati, Kadawati (2017) yang berjudul *Implementation of Problem-Based Learning with Green Chemistry vision to Improve Creative Thinking Skill and Students' Creative Actions.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berwawasan kimia hijau mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan tindakan kreatif siswa.

Dari penelitian di atas model pembelajaran yang dibahas hanya terkait kepada model pembelajaran berbasis masalah dan hanya menjadi pusat perhatian adalah berpikir kreatif siswa, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan dan tindakan kreatif sehingga penelitian itu belum mengungkapkan secara khusus mengenai model Pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter dan belum mengungkapkan tentang kreativitas berpikir untuk abad 21 yakni (1) kemampuan

berinovasi dan mengembangkan kreativitas; (2) keterampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis; dan (3) kemampuan berkomunikasi dan kolaborasi.

Sejalan dengan permasalahan rendahnya kreativitas berfikir siswa SD di Pematangsiantar serta pentingnya peningkatan kualitas model pembelajaran tematik, maka menurut peneliti diperlukan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter dengan pendekatan konstruktivisme. Hal ini sejalan dengan konsep konstruktivis menurut Vygotsky yang menyatakan bahwa disamping individu, kelompok dimana individu berada, sangat menentukan proses pembentukan pengetahuan pada diri seseorang. Melalui komunikasi dengan komunitasnya, pengetahuan seseorang dinyatakan kepada orang lain sehingga pengetahuan itu mengalami verifikasi, dan penyempurnaan. Selain itu, melalui komunikasi seseorang memperoleh informasi atau pengetahuan baru dari masyarakatnya. Vygotsky (Taylor, 1993: 2) menyatakan bahwa, hasil pemikiran menjadi sebuah prestasi adalah hasil perpaduan capaian individu dan sosial, disisi lain capaian tersebut membawa kesadaran dan motivasi belajar tersendiri dalam diri siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Salah satu model pembelajaran yang menyuguhkan situasi bermasalah yang autentik dan bermakna untuk memperoleh pengetahuan baru yaitu dengan model pembelajaran berbasis masalah. Esensi model pembelajaran berbasis masalah menurut Arends (2008: 41) berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Melalui model pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat melakukan kegiatan mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran dalam pembelajaran masalah berbasis karakter lebih menekankan pada masalah dan aktifitas siswa.

Siswa tidak hanya menghafal dan mengerjakan latihan, namun siswa dituntut untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan suatu masalah. Melalui kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat memiliki pemahaman atau ide untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah. Dalam proses berpikir tersebut, siswa juga memiliki rasa ketertarikan untuk menyelesaikan masalah sehingga bisa menumbuhkan rasa ingin tahu. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul pengembangan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Kurangnya pemahaman guru untuk mengembangkan berpikir kreatif pada siswa.
- (2) Guru melaksanakan pembelajaran belum melibatkan partisipasi aktif siswa
- (3) Guru belum berinovasi melaksanakan model pembelajaran tematik yang melibatkan siswa mengkonstruksi pengetahuan dalam pemahamannya.
- (4) Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran, anak tidak berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang ada. Cenderung monoton tidak dapat mengembangkan pendapat.
- (5) Kurangnya penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik
- (6) Belum berkembangnya karakter siswa di dalam proses pembelajaran.
- (7) Kurangnya kreativitas guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkarakter.

1.3. Pembatasan Masalah

Dengan pertimbangan luasnya permasalahan dan keterbatasan peneliti maka penelitian ini dibatasi pada:

- (1) Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter.
- (2) Komponen yang dikembangkan adalah Buku Model, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Guru, Buku Siswa, dan Lembar Kerja Peserta Didik.

- (3) Model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter digunakan untuk kemampuan peningkatan berpikir kreatif siswa sekolah dasar
- (4) Materi yang dikembangkan mencakup satu tema pada kelas V Sekolah dasar yaitu tema 3 Makanan Sehat dan sub tema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah

- (1) Bagaimana produk pengembangan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?
- (2) Bagaimana tingkat kevalidan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?
- (3) Bagaimana tingkat keefektifan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?
- (4) Bagaimana tingkat kepraktisan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- (1) Untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.
- (2) Untuk menghasilkan produk model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter yang valid untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar
- (3) Untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter yang efektif untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.
- (4) Untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter yang praktis untuk peningkatan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Penelitian ini menghasilkan paradigma baru pembelajaran tematik berupa model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter yang bermanfaat untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berbagai sumbangan teori yang membangun model ini dapat dimanfaatkan untuk inovasi pembelajaran tematik lebih valid, efektif, dan praktis.

- (2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru-guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik khususnya kemampuan peningkatan berpikir kreatif.
- (3) Produk pengembangan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter beserta seluruh perangkat pembelajaran yang terkait diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan juga dapat diterapkan pada sub tema lainnya di dalam pembelajaran tematik.
- (4) Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berupa sebuah model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran tematik untuk Pendidikan Dasar.
- (5) Model pembelajaran yang diperoleh dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan pedoman bagi para guru dalam menerapkan paradigma pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme dan dapat membantu siswa lebih memahami konsep dalam kemampuan berpikir kreatif.