BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan modern di zaman sekarang ini penuh dengan tantangan. Semua orang yang hidup di masa sekarang akan selalu menghadapi isu global dan persaingan yang sangat beragam dan ketat diberbagai bidang kehidupan. Berbagai permasalahan dapat muncul yang menuntut manusia untuk mempunyai pengalaman, keterampilan, dan kemampuan untuk menghadapi semuanya. Sarana untuk memperoleh tiga hal tersebut, manusia tidak dapat lepas dari pendidikan, karena pendidikan merupakan hal utama untuk merubah kondisi seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka pekerjaan dan pendapatannya akan semakin layak dan meningkat (Putri, 2013). Hal itu dibuktikan, saat tidak mendapatkan pendidikan yang layak, manusia akan semakin bodoh dan tertinggal, sehingga membuat manusia tidak dapat bersaing dengan dunia global dan tidak mendapat pekerjaan yang layak.

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dan utama yang harus dihadapi semua orang yang hidup di dunia. Setiap orang pastinya menginginkan perubahan pada dirinya seiring pertumbuhan fisik dan perkembangan zaman, dan salah satu cara agar dapat tercapainya keinginan tersebut adalah dengan pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menjadikan setiap manusia memiliki kemampuan, sehingga mereka mampu memperbaiki diri disegala bidang

kehidupan. Kualitas pembelajaran yang baik akan banyak berpengaruh kepada daya tangkap anak. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan kepada anak harus disesuaikan terhadap tingkat kognitif, afektif dan psikomotornya. Demi menciptakan pendidikan, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan adanya pengembangan kurikulum. Upaya-upaya tersebut antara lain: memperbaharui undang-undang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS), pembaharuan kurikulum, peningkatan profesionalitas dan kesejahteraan guru, melengkapi sarana prasarana pendidikan, menetapkan dan mengupayakan standarisasi pendidikan nasional (Muchatar, 2010). Upaya tersebut telah menunjukkan langkah yang komprehensif dalam meningkatkan mutu pendidikan, namun implementasinya yang belum optimal.

Upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satu contohnya adalah, guru menjadi terhormat dengan adanya program PPG. Selain program PPG, faktor lain yang harus dilakukan dalam mencapai profesionalisme guru adalah, perlunya perubahan paradigma dalam proses belajar-mengajar. Anak didik tidak lagi ditempatkan sekedar sebagai objek pembelajaran tetapi harus berperan dan diperankan sebagai objek. Peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar, fasilitastor, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator (Alawiyah, 2013). Disisi lain standar nasional juga harus digalakkan, seperti standar sarana dan prasarana sekolah yang memadai, justru sering sarana dan prasarana ini merupakan salah satu kendala yang masih dihadapi oleh dunia pendidikan kita. Terutama pembelajaran IPA yang membutuhkan sarana laboratorium, mengingat pembelajaran IPA pada jenjang pendidikan dasar harus mampu membekali siswa

dengan seperangkat kompetensi dan keterampilan serta nilai yang dibutuhkan oleh mereka untuk mengenal diri, lingkungan, dan tantangan masa depan yang akan dihadapi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA dimaksudkan dalam ranah pemahaman anak didik, sebagai kemampuan untuk: (1) mengingat dan mengulang konsep, prinsip, dan prosedur, (2) mengidentifikasi dan memilih konsep, prinsip, dan prosedur, dan (3) menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur. Berangkat dari maksud dan tujuan itu, maka pembelajaran IPA seharusnya diorientasikan pada aktivitas-aktivitas yang mendukung terjadinya suatu pemahaman terhadap konsep, prinsip, dan prosedur dalam kaitannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran IPA menjadi bermakna dan pada akhirnya menjadi proses belajar yang menyenangkan (Agustiana, 2009).

Proses pembelajaran IPA di sekolah haruslah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Salah satunya pada sikap yang perlu dimiliki peseta didik adalah percaya terhadap kemampuan dalam menyelesaikan sebuah tindakan dan tugas-tugas yang diberikan (*Self efficacy*). Kemampuan kognitif dan afektif memiliki keterkaitan satu sama lain (Tarmizi, 2015). Salah satu pendukung atau penunjang seorang untuk berhasil adalah aspek psikologisnya . Ketika aspek psikologis siswa

terganggu seperti cemas, takut, dalam belajar, hal ini akan mengakibatkan siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Self efficacy merupakan faktor penting dalam menentukan apakah siswa berprestasi atau tidak dengan aspek-aspek jati diri individu (Wiratmaja, dkk, 2014). *Self efficacy* dinilai mirip dengan motivasi dalam menguasai sesuatu dan motivasi intrinsik. *Self efficacy* merupakan hal penting sebagai faktor internal yang mendorong siswa untuk berprestasi dan mempengaruhi pilihan siswa dalam aktivitas belajar (Santrock, 2011). Siswa dengan *self efficacy* yang tinggi umumnya bersikap tekun dan tidak mudah menyerah ketika berhadapan dengan kegagalan ataupun kesulitan dalam pembelajaran.

Self efficacy memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan karena *self efficacy* akan membantu siswa merasa percaya pada kemampuan diri yang mereka miliki serta mampu menangani secara efektif kesulitan yang mereka hadapi dalam pengalaman belajar. Menurut Baron & Byrne (dalam Tarmizi, 2015) *self efficacy* merupakan suatu kecakapan yang dapat dan diajarkan agar menjadi semakin baik. Untuk itu pembelajaran IPA siswa perlu dilatih dan diajarkan bagaimana mengembangkan *self efficacy* melalui suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan *self efficacy* mereka. Pembelajaran IPA di Indonesia khususnya pada hasil belajar dan *self efficacy* masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil *Programme for Internasional Student Assessment (PISA)* 2018 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) di Paris, Perancis menunjukkan bahwa skor pembelajaran IPA rata-rata siswa Indonesia yakni 389, sedangkan skor rata-rata OECD yakni 489 (Indriani, 2019). Hal tersebut diakibatkan karena guru belum paham terhadap model

pembelajaran, guru malas membuat RPP dengan model pembelajaran, guru hana menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, hasil belajar siswa di bawah KKM, siswa masih pasif, dan nilai kognitif siswa masih kurang (Suherlan, 2019). Berdasarkan pendapat di atas, hal tersebut juga terlihat ketika dilaksanakannya observasi dan studi dokumen yang di lakukan pada kelas V di gugus I kecamatan Buleleng ditemukan fakta bahwa: (1) pembelajaran dikelas masih didominasi dengan menggunakan metode-metode konvensional seperti metode ceramah dan penugasan; (2) banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan serius; (3) guru belum menggunakan media pembelajaran; (4) guru belum mampu menggunakan model-model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan; (5) Rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki siswa kurang, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran; (6) nilai siswa masih di bawah KKM. Hal akan berpengaruh pada hasil belajar dan *self efficacy* siswa, sehingga kualitas pembelajaran menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus I di Kecamatan Buleleng dapat dilihat dari nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester yang masih berada dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi pembelajaran muatan IPA sehingga dapat berpengaruh terhadap *self efficacy* di dalam diri siswa itu sendiri. Berdasarkan hasil studi dokumen nilai rata-rata UTS muatan IPA kelas V pada semester I di Gugus I Kecamatan Buleleng, dapat disajikan pada Tabel 01.

Tabel 1.1.
Rata-rata Nilai UTS Muatan IPA Kelas V Pada Semester I di Gugus I Kecamatan Buleleng

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai IPA	KKM	Siswa yang dibawah KKM		Siswa yang di atas KKM	
1	SDN 1 Banyuning	29	62,17	75	16	55,17%	13	44,837 %

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai IPA	KKM	Siswa yang dibawah KKM		Siswa yang di atas KKM	
2	SDN 2 Banyuning	26	63,77	75	13	52%	12	48%
3	SDN 3 Banyuning	26	63,27	75	15	57,69%	11	42,31%
4	SDN 4 Banyuning	24	65,63	75	13	54,17%	11	45,83%
5	SDN 5 Banyuning	25	65,67	75	17	66,67%	9	33,33%
6	SDN 6 Banyuning	26	61,77	75	16	61,54%	10	38,46%
7	SDN 7 Banyuning	23	59,61	75	15	65,22%	8	34,78%
8	SDN 8 Banyuning	30	62,10	75	17	56,67%	13	43,33%

(Sumber: Guru Kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng)

Tabel di atas menunjukkan bahwa delapan sekolah yang terdapat di SD Gugus I Kecamatan Buleleng nilai rata-rata siswa masih rendah pada materi pembelajaran IPA. Adapun persentase siswa yang belum mencapai KKM disetiap sekolah yaitu SDN 1 Banyuning 55,17%, SDN 2 Banyuning 52%, SDN 3 Banyuning 57, 69%, SDN 4 Banyuning 54,17%, SDN 5 Banyuning 66,67%, SDN 6 Banyuning 61,54%, SDN 7 Banyuning 65,22%, SDN 8 Banyuning 56,67%.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui sebagian besar siswa masih banyak yang belum tuntas atau masih di bawah KKM. Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dan belum terlatihnya *self efficacy* siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang dapat melatih *self efficacy* dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru cenderung lebih memilih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran di kelas dibandingkan model pembelajaran berbasis konstruktivisme Mengingat akan pentingnya

pelajaran IPA bagi siswa, baik dalam kehidupan sehari-hari serta dalam proses pembelajaran. Maka perlu diupayakan usaha peningkatan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPA.

Usaha yang bisa dilakukan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswa tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif supaya mampu membuat peserta didik belajar dengan lebih aktif dan efektif, sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mariya (2019) dan Kusumaningrum (2019) dengan menggunakan model-model yang inovatif menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif sehingga siswa akan berperan aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Creativity Learning*. Untuk menciptakan kondisi yang baik agar siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, hendaknya guru menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu model *Creativity Learning*.

Menurut Agustiana (2019) model *Creativity Learning* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari tujuh tahap dalam implementasinya yaitu orientasi, penggalian ide kreatif, penyelidikan, elaborasi, menyajikan hasil karya, evaluasi, dan implementasi. Fase orientasi ini guru memotivasi siswa dengan memusatkan perhatian siswa melalui demonstrasi atau memberikan permasalahan auntentik yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada fase penggalian ide kreatif guru mengarahkan dan membimbing siswa menggali ide-ide kreatif dalam memecahkan masalah. Pada fase penyelidikan guru mendampingi siswa melakukan penyelidikan dan juga mendampingi siswa untuk mengklasifikasi data

dan fakta yang diperoleh secara runtut. Pada fase elaborasi siswa mengelaborasi hasil penyelidikan dari berbagai sumber dan membuat hasil penyelidikan. Pada fase menyajikan hasil siswa mengomunikasikan hasil penyelidikan dalam memecahkan masalah. Pada fase evaluasi siswa melakukan evaluasi untuk memverifikasi keterampilan berpikir kreatif, serta pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran dan juga siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi. Pada tahap akhir, implementasi siswa menerapkan teori atau konsep yang didapatkan selama proses pembelajran dengan membuat permasalahan baru yang terkait dengan materi. Berdasarkan tahapan–tahapan dalam model pembelajaran inovatif seperti dipaparkan di atas, diharapkan siswa tidak hanya mendengar keterangan guru tetapi dapat berperan aktif untuk menggali dan memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep–konsep yang dipelajari. Model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan *self efficacy* siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan hasil belajar IPA akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa antara model *Creativity Learning* sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung lainnya yang dilakukan oleh guru–guru di sekolah. Perbedaan ini terlihat dari sintaks dan metode yang digunakan dalam peroses pembelajaran. Model pembelajaran langsung lebih cenderung guru yang aktif dalam proses pembelajaran, guru mentransfer begitu saja pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik tanpa memperhitungkan mental peserta didik. Kondisi seperti ini, mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran di kelas dan cenderung akan cepat merasa bosan. Berbeda halnya dengan model *Creativity Learning*, dalam proses

pembelajarannya siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melaui diskusi dan bereksperimen. Mulai dari kegiatan orientasi, menggali ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah, melakukan penyelidikan, mengelaborasi hasil penyelidikan, mengomunikasikan hasil penyelidikan, membuat kesimpulan, dan menerapkan terori yang didapatkan. Proses pembelajaran seperti inilah yang diinginkan oleh peserta didik, mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplor kemampuan yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian di atas mengenai model *Creativity Learning* yang telah diungkapkan sebelumnya, peneliti mempunyai solusi dengan mengajukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Creativity Learning* Terhadap Hasil Belajar dan *Self Efficacy* Siswa kelas V Pada Muatan IPA di SD Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Ajar 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah disusun berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Permasalahan yang timbul dari latar belakang itu dapat diidentifikasikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dikelas masih didominasi dengan menggunakan metode-metode konvensional seperti metode ceramah dan penugasan
2. Banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan serius
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran
4. Guru belum mampu menggunakan model-model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan
5. Rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki siswa kurang, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran

6. Nilai siswa masih di bawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini dapat mengena dan mengarah pada sasaran yang diinginkan. Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model *Creativity Learning* Terhadap Hasil Belajar dan *Self Efficacy* Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dibuat untuk mendapatkan hasil yang terarah. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *Creativity Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Creativity Learning* terhadap *self efficacy* siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Creativity Learning* terhadap hasil belajar dan *self efficacy* siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Creativity Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Creativity Learning* terhadap *self efficacy* siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Creativity Learning* terhadap hasil belajar dan *self efficacy* siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Gugus I Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat khususnya bagi bidang terkait, sehingga proses penelitian yang dilakukan tidak sia-sia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar dan *self efficacy* siswa dapat meningkat, terutama pada pembelajaran IPA.

2) Bagi Guru

Model *Creativity Learning* bermanfaat sebagai bahan masukan bagi guru, untuk pembelajaran inovatif, untuk menciptakan situasi kelas yang kondusif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan *self efficacy* pada diri siswa dalam mata pelajaran IPA, dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kontribusi yang positif bagi perkembangan dan peningkatan kualitas sekolah terhadap hasil belajar siswa dan *self efficacy* pada diri siswa dalam mata pelajaran IPA, serta dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan perbaikan kualitas pembelajaran terhadap hasil belajar dan *self efficacy* pada diri siswa dimata pelajaran lainnya.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau refrensi bagi para peneliti dibidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.