

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan pembelajaran. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik yaitu guru dan kegiatan belajar secara paedagogis yang pada diri siswa berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Dasopang, 2017). Adanya interaksi dalam proses pembelajaran apabila terdapat aktivitas pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Aktivitas merupakan segala sesuatu baik kegiatan maupun aktifitas yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas (Lubis, 2011). Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Dasopang, 2017). Jadi aktivitas pembelajaran adalah segala sesuatu baik kegiatan atau aktivitas yang terjadi baik fisik maupun non-fisik yang di dalamnya terdapat proses interaksi antara siswa dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan baik apabila terdapat aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Tujuan pembelajaran dalam bidang pendidikan yang dirumuskan mengindikasikan apa yang guru inginkan pada siswa mempelajarinya (Fatmawati, 2013). Aktivitas pembelajaran berpengaruh terhadap pemcapaian tujuan pembelajaran. Terdapat perbedaan antara aktivitas dengan tujuan pembelajaran.

Aktivitas yaitu alat untuk mencapai tujuan. Tujuan menentukan hasil dan perubahan-perubahan yang diinginkan (Fatmawati, 2013). Aktivitas-aktivitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa seperti membaca buku, mendengarkan, melakukan eksperimen, dan berkaryawisata, semua ini merupakan cara untuk mencapai tujuan. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran, harus mengetahui terlebih dahulu pengetahuan dan proses kognitif yang mesti dipelajari dan dimiliki (Fatmawati, 2013). Untuk mengetahui proses kognitif siswa guru dapat menerapkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi.

Taksonomi adalah sebuah kerangka pikir khusus yang berkaitan dengan pengklasifikasian tujuan-tujuan pendidikan (Fatmawati, 2013). Perumusan tujuan pendidikan yang jelas dan mudah diukur akan membantu guru dalam merencanakan kegiatan/aktivitas dalam proses pembelajaran. Revisi taksonomi Bloom menjelaskan bahwa pengetahuan dibedakan menjadi empat jenis/dimensi pengetahuan yaitu faktual, konseptual, prosedural dan metakognif, sedangkan dimensi proses kognitif dibedakan menjadi 6 (enam dimensi) yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) (Fatmawati, 2013). Keenam dimensi proses kognitif ini masing-masing diklasifikasikan dalam kategori-kategori. Dengan menerapkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi, siswa dapat mengembangkan berbagai kemampuannya dalam proses pembelajaran salah satunya kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir merupakan meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan seseorang. Bagian-bagian pengetahuan seseorang yaitu segala sesuatu

yang telah orang itu miliki, yang berupa pengertian–pengertian dan dalam batas tertentu juga tanggapan-tanggapan (Isti dan Suryanti, 2013). Berpikir merupakan suatu proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryabrata (dalam Isti dan Suryanti, 2013) yang menyebutkan bahwa suatu proses atau jalannya berpikir itu pada intinya ada tiga langkah yaitu pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*) Filsaime (dalam fausiah, 2011). Berpikir kreatif merupakan kemampuan memunculkan suatu ide-ide baru yang ada mengejutkan dan berharga dalam banyak hal Boden (dalam Zubaidah & dkk, 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir tingkat tertinggi seseorang yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).

Keterampilan berpikir kreatif dapat melatih siswa untuk mengembangkan banyak ide dan pendapat, mengajukan pertanyaan, mengakui kebenaran pendapat, serta membuat siswa mampu bersifat terbuka dan responsif terhadap perspektif yang berbeda-beda (Forrester, dkk. 2008). Keterampilan berpikir kreatif adalah bagian dari proses pembelajaran guna membantu siswa menjadi pembelajar sukses, individu yang percaya diri serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab, sehingga penting dikembangkan pada berbagai mata pelajaran untuk membantu siswa agar dapat mengembangkan kreativitasnya serta kreatif dalam memecahkan masalah (Tendrita, dkk, 2016). Kreativitas yaitu keterampilan yang sangat penting

guna memecahkan masalah dan memunculkan ide-ide baru (Arvyati, 2015), menghasilkan ide-ide baru dengan menggabungkan, mengubah atau menambah ide yang sudah ada (Anwar et al, 2012), menggunakan berbagai ide, memperbaiki, menganalisis serta mengevaluasi ide-ide guna meningkatkan dan memaksimalkan upaya kreatif.

Kenyataan yang terjadi dilapangan, dalam aktivitas pembelajaran guru kurang mampu mengembangkan inovasi dan kreasi yang berpariasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan secara teori dibandingkan dengan siswa melakukan aktivitas sendiri. Sehingga siswa belum mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan) khususnya keterampilan berpikir kreatif dalam aktivitas pembelajaran. Keterampilan berpikir yang dimaksudkan yaitu keterampilan berpikir lancar, berpikir lentur, berpikir orisinil, dan berpikir terperinci. Selain itu dalam proses pembelajaran kurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta mengembangkan sikap berani dan percaya diri.

Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal inilah yang terjadi pada siswa kelas IV di Gugus V Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil tes studi Pendahuluan yang telah dilaksanakan di tujuh sekolah yang berada di Gugus V Kecamatan Buleleng data yang diperoleh seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1.
 Nilai Rata-rata Tes Studi Pendahuluan Kelas IV di Gugus V Kecamatan Buleleng

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	SD Negeri 1 Kaliuntu	23	58,3
2	SD Negeri 2 Kaliuntu	24	58,3
3	SD Negeri 3 Kaliuntu	22	57,1
4	SD Negeri 4 Kaliuntu	30	60,2
5	SD Negeri 1 Kampung Anyar	10	52
6	SD Negeri 3 Kaliuntu	16	57,1

(Sumber: Hasil Nilai Tes Studi Pendahuluan)

Berdasarkan tabel di atas, jika mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) dapat dilihat bahwa dari 6 kelas memiliki nilai rata-rata termasuk kategori rendah. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2
 Kriteria Penilaian acuan Patokan

Presentase Pencapaian	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
40 – 64	Rendah
0 – 39	Sangat Rendah

(Sumber: Dimodifikasi dari Agung, 2016)

Dari permasalahan di atas, untuk dapat meningkatkan kemampuan 5 M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan) siswa khususnya kemampuan berpikir kreatif adalah dengan mengembangkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom. Aktivitas adalah suatu kegiatan atau keaktifan, artinya segala sesuat yang dilakukan atau kegiatan yang dilaksanakan baik kegiatan fisik maupun kegiatan non-fisik dapat dikatakan suatu aktivitas (Lubis, 2011). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks untuk membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan yang diharapkan melalui usaha

sadar guru (Trianto, 2012). Jadi aktivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian akan mengembangkan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Aktivitas pembelajaran Berorientasi Taksonomi Bloom Revisi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya aktifitas pembelajaran siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta siswa lebih banyak menerima teori dari guru.
2. Sebagian siswa belum mampu berpartisipasi aktif dalam aktifitas pembelajaran mengenai pengetahuan secara faktual.
3. Siswa kurang mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah saat proses pembelajaran.
4. Kurangnya kegiatan bervariasi dalam aktivitas pembelajaran sehingga siswa tidak mampu berpikir secara kreatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang layak diatasi. Namun dalam penelitian ini, terdapat batasan ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi Bloom Revisi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah prototipe pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD?
2. Bagaimanakah hasil validasi pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD?
3. Apakah penerapan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui prototipe pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui hasil validasi pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan aktivitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan aktifitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan aktifitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan aktifitas pembelajaran berorientasi Taksonomi Bloom Revisi dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

1. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi serta alternatif pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai

pertimbangan guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan aktivitas pembelajaran khususnya mengenai kemampuan berpikir kreatif.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui orientasi pembelajaran taksonomi bloom dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan aktivitas pembelajaran yang berorientasi taksonomi bloom dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa mengenai berpikir kreatif.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menciptakan aktivitas atau kegiatan siswa yang akan dilaksanakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berikut ini adalah spesifikasi produknya.

1. Aktivitas pembelajaran yang dibuat menggambarkan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Aktivitas pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV.
3. Konsep aktivitas pembelajaran yang dikembangkan menampilkan langkah-langkah kegiatan siswa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

4. Pembuatan konsep aktivitas pembelajaran dibuat berdasarkan Kompetensi dasar (KD), Indikator, dan Materi Pelajaran pada materi kelas IV semester 2.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan keadaan di lapangan, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan belum optimalnya pemahaman berpikir kreatif siswa, hal ini terjadi karena di sebabakan oleh beberapa hal seperti kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan aktivitas pembelajaran.

Pentingnya pengembangan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi, agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan pengembangan aktivitas dalam pembelajaran, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif untuk mengembangkan ide-ide dan gagasan yang dimilikinya. Selain itu proses pembelajaran juga tidak monoton yang terpusat pada guru.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dalam proses pembelajaran, kurangnya pengembangan aktivitas pembelajaran oleh guru.
- 2) Aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom dapat mengajak siswa mengembangkan ide-ide, gagasan, serta kemampuannya dalam berpikir kreatif.
- 3) Menunuhkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi bervariasi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi hanya dibuat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengembangan aktivitas pembelajaran menggunakan model 4D sebagai acuan dalam mengembangkan. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap yaitu; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan istilah-istilah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan oleh seseorang untuk mengembangkan, menghasilkan, dan mevalidasi suatu produk dalam penelitian yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Aktivitas pembelajaran segala sesuatu baik kegiatan atau aktivitas yang terjadi baik fisik maupun non-fisik yang di dalamnya terdapat proses interaksi antara siswa dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.
3. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir tingkat tertinggi seseorang yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).
4. Model 4D merupakan model pengembangan yang memiliki 4 tahapan yaitu; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).