

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi mandiri. Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu melaksanakan proses belajarnya dengan baik dan dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa dengan berupaya mendorong atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki semua orang dengan kadar yang berbeda-beda, jadi ada orang yang sangat kreatif dan kurang kreatif. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif dan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas (Utami Munandar, 1995:45).

Pembelajaran kreatif yang membuat siswa mengembangkan kreativitasnya itu berarti bahwa pembelajaran kreatif itu membuat siswa aktif membangkitkan kreativitasnya sendiri. Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbarukan. Di sini diperlukan strategi agar siswa mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, disain baru, model baru atau sesuatu yang lebih baik dari pada yang sudah ada sebelumnya. Segala sesuatu yang baru itu muncul dengan pemicu di antaranya, karena tumbuh dari informasi yang baru, penemuan baru, strategi belajar yang baru yang lebih variatif, mengembangkan

strategi penilaian yang baru yang lebih variatif (<http://hamzahupu.com/home/mengembangkan-kreativitas-siswa-dalam-pembelajaran/> di unduh pada tanggal 7 Juli 2012).

Menurut Utami Munandar (1995:45) strategi pengembangan kreativitas 4 P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) yang pertama pribadi kreatif adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Strategi pengembangan yang kedua adalah pendorong (*press*) dari kreatif siswa akan terwujud jika ada dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Strategi pengembangan yang ketiga adalah proses dalam mengembangkan kreatif anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Strategi pengembangan yang ketiga adalah produk merupakan kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ("*press*") seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Kreativitas dapat terwujud di mana saja dan oleh siapa saja, tidak bergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial-ekonomi, atau tingkat pendidikan tertentu. Setiap orang memiliki kreativitas ditinjau dari segi pendidikan bahwa bakat kreatif itu dapat ditingkatkan dan perlu dipupuk sejak dini. Memang harus

diakui bahwa setiap orang mempunyai kadar kreativitas yang berbeda. Adanya perbedaan kreativitas tentu dialami oleh setiap guru dalam menghadapi anak-anak didik. Semua murid di dalam kelas mempunyai kreativitas tertentu, tetapi masing-masing dalam bidang yang berbeda-beda dan yang satu lebih menonjol dari pada yang lain. Walaupun setiap orang mempunyai bakat kreatif jika tidak dipupuk bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan bisa menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan (Utami Munandar, 1992:52).

Guru mengharapkan siswa memiliki pribadi yang tekun dan ulet, menyelesaikan tugas sesuai dengan yang guru targetkan, bersikap kompromis, tidak selalu bertentangan pendapat dengan guru, percaya diri dan mengingat dengan baik. Kemampuan kognitif yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman materi pelajaran yang bersifat ingatan. Guru lebih sering menggunakan komunikasi satu arah, yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Dalam situasi yang demikian, biasanya peserta didik dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya.

Siswa bisa diibaratkan sebagai kaset kosong yang siap dijejali dengan berbagai rekaman informasi, tanpa siswa banyak mengetahui tentang siapa, mengapa, bagaimana, dan untuk apa materi itu diberikan. Guru kurang menyenangi situasi dimana para peserta didik banyak bertanya mengenai apa yang dibicarakan diluar konteks pada saat itu. Dengan kondisi yang demikian maka kreativitas para peserta didik terhambat atau tidak dapat berkembang secara optimal. Melihat hal tersebut, pendidik dituntut memiliki kemampuan yang luar biasa dalam mengembangkan kreativitas pada saat proses belajar mengajar. Guru

mampu mengungkapkan pribadi yang unik sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya. Guru pula yang memberi dorongan agar peserta didik mempunyai rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab terhadap setiap perbuatannya. Selain itu, guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengekspresikan diri siswa secara kreatif sehingga produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan, kreativitas proses dalam memberikan materi guru dalam pembelajaran belum optimal. Dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan sistem belajar yang tradisional yaitu guru datang membawa materi dan siswa mendengarkan. Utami Munandar (1992:87) menyatakan bahwa hasil survei dan penelitian menunjukkan bahwa pendidikan formal terlalu menekankan perkembangan mental intelektual semata-mata dan kurang memperhatikan perkembangan afektif (sikap dan perasaan) serta psikomotor (keterampilan).

Kreativitas guru kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan dalam memperlakukan siswa secara perorangan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa masih belum optimal. Dengan contoh dalam mengerjakan soal latihan, dalam kegiatan ini siswa melaksanakan tugas secara individu oleh karena itu sebenarnya guru dapat membimbing setiap anak sebagai individu-individu yang berbeda dengan memberikan pengarahan dan dukungan kepada masing-masing anak namun guru masih kurang dalam memperhatikan kondisi tersebut. Siswa secara perorangan mempunyai bakat kreatif yang berbeda-beda, sehingga membutuhkan perlakuan yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Selain itu, diketahui

bahwa di kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan rata-rata nilai pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn tergolong masih rendah yaitu 60. Dibandingkan rata-rata nilai di kelas lain, rata-rata nilai kelas IV pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn tergolong masih rendah.

Melihat hal tersebut, perlu dilakukan suatu upaya pembaharuan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan dengan merancang suatu strategi pengembangan pembelajaran yang kreatif. Salah satu alternatifnya yaitu melalui penerapan teori dari Utami Munandar (1995:45) yaitu strategi pengembangan kreativitas 4 P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk). Melalui teori 4 P ini guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna yaitu siswa dapat bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Selain itu siswa dengan semangat mengikuti pelajaran serta memberikan kesempatan siswa untuk bebas dalam mengekspresikan kreasinya. Menyadari akan pentingnya kreativitas dalam pembelajaran maka akan diadakan penelitian dengan judul “pengaruh kreativitas dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan Krangsari Pengasih Kulon Progo tahun ajaran 2011/2012.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru belum mengoptimalkan kreativitas yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Rendahnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar.

3. Prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Ngulakan Karangsar Pengasih Kulon Progo masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dilaksanakan agar hasil penelitian mendapat temuan yang lebih fokus dan mendalami permasalahan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan teori Utami Munandar (1995) yaitu pengembangan kreativitas 4P (pribadi, pendorong, proses, produk) dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Ngulakan 2 Karangari, Pengasih, Kulon Progo.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “adakah pengaruh penggunaan teori Utami Munandar (1995) yaitu pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn pada siswa IV SD Negeri Ngulakan 2 Karangari, Pengasih, Kulon Progo?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan teori Utami Munandar (1995) yaitu pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn pada siswa IV SD Negeri Ngulakan 2 Karangari, Pengasih, Kulon Progo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang dapat dipakai sebagai acuan bagi peneliti yang berkaitan dengan penggunaan teori Utami Munandar (1995) pada pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi siswa
  - a. Membantu siswa agar dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.
  - b. Membantu memperbaiki prestasi siswa dalam kreativitas pembelajaran.
2. Bagi guru
  - a. Memberikan informasi kepada guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang kondusif.
  - b. Memberikan gambaran kepada guru melalui menerapkan teori Utami Munandar (1995) pada pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran agar menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan.
  - c. Memberikan pengetahuan kepada guru mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan teori Utami Munandar (1995) pada pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

### 3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan untuk pihak sekolah yang menjadi obyek penelitian dan sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 4. Bagi peneliti

- a. Memberikan bekal peneliti, sebagai calon guru untuk lebih meningkatkan teori Utami Munandar (1995) pada pengembangan kreativitas 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti melalui penelitian ini.

### **G. Definisi Operasional**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Strategi 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk) dalam pengembangan kreativitas merupakan suatu cara untuk mengembangkan bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda.



Strategi pengembangan kreativitas dalam pembelajaran dengan menggunakan angket yang di isi oleh siswa. Indikator dari instrumen yaitu yang pertama pribadi kreatif mencakup percaya diri dan ketekunan, keuletan. Kemudian yang kedua pendorong mencakup indikator memberikan semangat kepada siswa dan pantang menyerah dalam membimbing siswa-siswanya. Kemudian yang ketiga proses kreatif mencakup indikator yang pertama persiapan yaitu pemusatan perhatian siswa terhadap topik yang dipelajari, indikator yang kedua inkubasi yaitu pemahaman lebih mendalam mengenai topik materi, indikator ketiga iluminasi yaitu menata ulang struktur kognitif siswa menjadi suatu ide atau gagasan sesuai dengan konsep ilmiah, indikator yang keempat verifikasi yaitu menggunakan konsep ilmiah yang baru diperoleh untuk menjelaskan fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya yang keempat Produk kreatif mencakup indikator pengetahuan dan keterampilan. Untuk lebih jelasnya lihat lampiran pada tabel 1.1.

Prestasi belajar ialah hasil usaha belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Prestasi belajar seorang peserta didik dapat dilihat dari daftar nilai di kelas. Prestasi belajar antara lain dapat meliputi prestasi belajar Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PKn.