

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak dari pesatnya perkembangan kemampuan mencipta oleh manusia seolah memberi isyarat kepada setiap individu untuk terus berkarya dan produktif. Hal ini menjadi salah satu landasan kita untuk mempersiapkan generasi muda memiliki berbagai keterampilan hidup sebagai bekal dimasa mendatang. Isyarat ini telah dituangkan para ahli dalam berbagai tulisan mereka yang menyatakan bahwa di abad ke 21 generasi mendatang perlu memiliki kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) agar generasi muda dapat memecahkan berbagai permasalahan, keterampilan berkomunikasi (*communication*) yang sangat dibutuhkan untuk menjalin hubungan dengan berbagai pihak, kemampuan bekerjasama (*collaboration*) untuk melahirkan lebih banyak inovasi dan kreativitas (*creativity*) yang memungkinkan generasi mendatang dapat memberikan alternative terhadap berbagai kendala yang dihadapi (Barell, dkk, 2014).

Kedudukan dan peran guru dalam proses pembelajaran menjadi semakin signifikan secara strategis guna mempersiapkan siswa yang berkualitas untuk menghadapi era globalisasi. sehingga guru dapat secara signifikan membantu siswa dalam mengalami dan mempraktikkan pembelajaran berkualitas tinggi. Ertikanto (2016) mendefinisikan pembelajaran adalah “suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungannya”. Berdasarkan Permendikbud No. 16 Tahun 2022, pendidik wajib

menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan minat, bakat, dan potensi dirinya. Pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan disebut pembelajaran yang baik dan mutlak diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu keterampilan hidup yang diisyaratkan oleh ahli diatas adalah kreativitas. Kreativitas akan memberikan modal bagi generasi mendatang bangsa dalam mewujudkan suasana masyarakat yang produktif dan inovatif. Hal ini dikarenakan kreativitas berpotensi mewujudkan generasi mendatang yang mampu mengeksplorasi potensi diri dalam menemukan ide untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, baik yang sifatnya pribadi, kelompok bahkan secara kultural (Munandar, 2014:31). Perlunya penanaman kreativitas juga diungkapkan oleh Dyah, dkk, (2009) bahwa kreativitas pada diri siswa menjadi salah satu potensi yang sangat penting untuk dikembangkan baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan informal. Kreativitas tidak lepas dari perilaku individu yang berani mengemukakan pendapat yang unik dan berbeda berdasarkan ilmu yang dimilikinya, sebagaimana dikemukakan oleh Khadabadi, dkk, (2010) yang mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan perilaku menemukan suatu gagasan atau konsep yang baru atau hasil penggabungan konsep yang sudah ada, didukung dengan pengetahuan secara sadar maupun tidak disadari. Pernyataan ini mengisyaratkan bahwa kreativitas dapat dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya keturunan atau pemikiran yang telah dititipkan sejak lahir, proses penggalian pengetahuan oleh pribadi yang bersangkutan, dapat pula dipengaruhi oleh lingkungan sekitar ataupun keperibadian. Pentingnya generasi muda memiliki kreativitas juga didukung oleh pernyataan Beetlestone (2013:4) yang

berpandangan bahwa kreativitas dapat membantu memunculkan solusi-solusi baru yang sebelumnya tidak terlihat secara jelas. Hal ini dikarenakan proses kreatif dalam memecahkan masalah melibatkan pemilahan hal-hal yang diketahui dalam berbagai bidang kehidupan serta menyatukannya dalam format baru, menggunakan informasi dalam suatu situasi yang baru dihadapi menggunakan aspek pengalaman, pola dan analogi yang tidak memiliki hubungan.

Indikator kreativitas yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi; 1) Memiliki keingintahuan yang tinggi, 2) Sering mengajukan pertanyaan penting, 3) Berikan banyak solusi dan ide untuk masalah, 4) Dapat bekerja secara mandiri, 5) Sering mencoba sesuatu yang baru (Hamzah 2010:54).

Penelitian ini dilaksanakan berangkat dari kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas siswa ditingkat sekolah dasar masih belum dilaksanakan dengan maksimal. Melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan 07 Oktober 2022 pada SDN 165/1 Singkawang, pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi dengan pembelajaran satu arah, memberikan tugas serta sesekali diselingi dengan kuis. Hal tersebut mengakibatkan siswa yang sulit bertanya karena tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa juga takut untuk mencoba hal-hal yang baru karena siswa takut tindakan yang dilakukannya salah, siswa juga cenderung melakukan sesuatu dengan melihat apa yang teman kerjakan tanpa mengerjakan sendiri. Kenyataan bahwa pembelajaran belum menanamkan kreativitas didukung dengan pengamatan proses pembelajaran di SDN 165/1 Singkawang menggunakan kriteria kreativitas yang disusun berdasarkan pendapat beberapa ahli berupa; 1) Memiliki keingintahuan yang tinggi, 2) Sering mengajukan

pertanyaan penting, 3) Berikan banyak solusi dan ide untuk masalah, 4) Dapat bekerja secara mandiri, 5) Sering mencoba sesuatu yang baru, hampir seluruhnya tidak dikembangkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih rendah. Pembelajaran yang kita lihat disekolah dasar masih terpusat pada guru, banyak siswa yang belum bebas mengeluarkan ide-idenya karena pembelajaran terlalu didominasi oleh guru. Akibatnya, para siswa cenderung tidak dapat berpikir secara kreatif dan cenderung menjadi pribadi yang pasif. Pembelajaran yang seharusnya diupayakan untuk mengasah potensi kreativitas siswa, tetapi karena tidak diselingi dengan berbagai aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung akibatnya keterampilan siswa tidak terasah (sumber: Data observasi di SDN 165/1 Singkawang pada 07 Oktober 2022).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran penting baik dalam proses pendidikan maupun perkembangan teknologi. Hal ini karena IPA memiliki kekuatan untuk menarik minat masyarakat dan menginspirasi mereka untuk mengembangkan IPTEK yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, sains memainkan peran penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat dan berpengaruh dalam pendidikan, khususnya pendidikan ilmu pengetahuan alam. Namun, minat belajar ilmu pengetahuan alam di kalangan siswa Sekolah Dasar masih kurang. Sikap siswa selama proses belajar mengajar menunjukkan kurangnya minat belajar. Karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada praktek, maka pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan.

Diperlukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan terkait pengembangan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Salah satu solusi yang dipilih oleh peneliti adalah menerapkan pembelajaran *Outdoor Learning* yang dapat menjadi perangsang keaktifan dan mengasah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. *Outdoor Learning* merupakan metode yang tepat untuk memberikan pengalaman langsung dan berbeda kepada siswa. Widiaworo (2017:91) memaparkan bahwa *Outdoor learning* mampu mengembangkan keaktifan siswa untuk lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan, dapat menumbuhkan sikap kemandirian, gotong royong, kerjasama serta dapat melatih siswa untuk mengontrol emosi mereka. Pernyataan ini jelas memberikan gambaran bahwa permasalahan yang sedang dihadapi dapat diupayakan pemecahannya melalui penerapan *Outdoor Learning*. Vera, (2012:31) juga memberikan isyarat bahwa pemilihan solusi ini bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan diluar kelas dapat mengasah aktivitas fisik serta kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi belajar sambil melakukan atau mempraktikkan apa yang sedang ditugaskan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merancang solusi melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penggunaan Metode *Outdoor Learning* Berbantuan Media Lingkungan Sekitar Sekolah Pada Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode *Outdoor Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa berbantuan media di lingkungan sekitar sekolah pada kelas IV di SDN 165/I Singkawang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *Outdoor Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan berbantuan media lingkungan sekitar sekolah pada kelas IV SDN 165/I Singkawang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dan wawasan khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui metode *Outdoor Learning* berbantuan media lingkungan sekitar sekolah pada kelas IV SDN 165/I Singkawang.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini sekolah dapat menggunakan ide dan wawasan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan solusi peningkatan kemampuan kreativitas siswa melalui Metode *Outdoor*

Learning yang didukung oleh lingkungan sekitar sekolah, serta sebagai salah satu wujud keberhasilan pembelajaran.

- 3) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Outdoor Learning* berbantuan media lingkungan sekitar sekolah di kelas IV Sekolah Dasar.