

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan di Indonesia mengedepankan keterampilan abad 21. Di abad ke-21, siswa perlu menguasai keterampilan yang mendukung. Keterampilan abad ke-21 terbagi ke dalam empat kategori utama, yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Sarah Vania et al., 2022). Keterampilan abad ke-21 menjadi bagian penting dalam kurikulum, sehingga siswa diharapkan untuk menguasainya (Mulyasa, 2023). Kurikulum terbaru yang digagas oleh Menteri Pendidikan, Budaya, Penelitian, dan Teknologi yaitu Kurikulum Merdeka (Indarta et al., 2022). Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan pemerintah sebagai sarana untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam keterampilan dan meningkatkan standar pendidikan serta kualitas pembelajaran (Sari, 2023). Meskipun Kurikulum Merdeka diharapkan dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa, kenyataannya tidak sesuai dengan kondisi yang terjadi di kelas VII C SMPN 18 Kota Jambi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di dalam kelas VII C SMPN 18 Kota Jambi pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu diantaranya siswa yang cenderung tidak bertanya dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa belum terampil dalam mengerjakan tugas, siswa belum bisa menjelaskan atau memperinci dari jawaban yang diberikan, siswa tidak bisa ketika diminta guru untuk memberikan contoh yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan bersama guru IPA yang mengajar di kelas VII C SMPN 18 Kota Jambi menyatakan bahwa, ketika proses pembelajaran berlangsung ada materi yang sebenarnya sulit untuk siswa cerna tapi siswa tidak berani bertanya atau pertanyaan tidak menjurus ke materi dan kurang tepat. Dan dilihat juga dari siswa yang masih terpaku pada konsep yang ada dibuku jadi pertanyaan yang dijawab itu hanya pertanyaan yang ada dibuku, jika tidak ada dibuku mereka bingung untuk menjawabnya, siswa belum mampu untuk menghasilkan jawaban dengan bahasa sendiri dan menjelaskan dari jawaban yang diberikan. Guru juga mengungkapkan bahwa permasalahan tersebut kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi, kurangnya kemauan siswa untuk mencari informasi dan kurangnya kreativitas siswa dalam belajar. Dan untuk kegiatan praktikum jarang dilakukan hanya pada materi tertentu saja yang terdapat alat dan bahan praktikum di laboratorium, guru juga menggunakan media papan tulis saja untuk menerangkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan yang menjadi salah satu permasalahan utama di kelas VII C SMPN 18 Kota Jambi yaitu kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Diperkuat dengan pernyataan Munandar (2014), individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif ditandai dengan kemampuannya dalam menghasilkan berbagai ide sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah (berpikir lancar), dapat memberikan solusi yang variatif (Berpikir luwes), dapat menghasilkan jawaban yang unik menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami (Berpikir Orisinil), dapat memperluas

suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban (Keterampilan mengelaborasi).

Setiap orang harus mampu berpikir kreatif, sehingga program pendidikan yang menumbuhkan kreativitas harus dimasukkan ke dalam kelas. Hal ini didukung oleh Pasal 14 Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022, Bagian Ketujuh, yang mengatakan bahwa: Proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat memecahkan kesulitan dan menghasilkan ide-ide baru. Dengan demikian, proses pembelajaran membutuhkan kemampuan berpikir kreatif ('Adiilah & Haryanti, 2023). Hal ini menunjukkan perlunya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Memilih model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Discovery Learning* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kreatif (Ibad et al., 2018). Pembelajaran dapat diubah dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning*, yang juga mengubah pembelajaran pasif menjadi pembelajaran yang aktif dan kreatif (Riski et al., 2023). Menerapkan model *Discovery Learning* pada pendidikan sains sangat berhasil (Laelatulfi et al., 2023). Pada pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk menggali konsep-konsep baru, sehingga mereka perlu memiliki kemampuan berpikir dan kreativitas yang tinggi (Yuliawati & Panjaitan, 2017).

Model *Discovery Learning* memungkinkan siswa untuk secara aktif menemukan pemahaman dan konsep ilmiah yang dapat dilakukan melalui kegiatan praktikum secara langsung (Azizah & Fajeriah, 2021). Namun, guru saat ini belum sepenuhnya menerapkan aktivitas yang dapat merangsang kreativitas siswa. Dengan demikian, melalui kegiatan praktikum, peneliti akan berusaha menumbuhkan kreativitas siswa. Agar siswa dapat menemukan fakta dan ide sendiri serta menumbuhkan sikap dan nilai yang sesuai, praktikum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami atau menerapkan secara langsung (Purnamasari, 2020). Peneliti akan mencoba menggunakan teknik PTK untuk mengatasi permasalahan di kelas karena mengingat model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Arikunto et al., (2015), PTK merupakan studi yang menjelaskan hubungan sebab-akibat untuk suatu tindakan yang dilakukan, dan menjelaskan semua kejadian yang terjadi selama perlakuan diberikan. Selain itu, PTK juga menjelaskan seluruh proses dari tahap awal perlakuan hingga efek yang dihasilkan. Oleh karena itu, PTK dapat dikategorikan sebagai bentuk studi yang menampilkan proses maupun hasil, yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut teori yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan dapat dianggap sebagai siklus berulang yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang kemudian dapat berlanjut ke siklus berikutnya. Berdasarkan itu, ide untuk menerapkan penelitian tindakan adalah bentuk upaya memperbaiki proses ataupun kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, adapun tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* diyakini dapat mengatasi permasalahan ini, Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan Zulayani (2022), yang mengungkapkan penerapan model *Discovery Learning* membantu siswa memahami topik atau materi pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga mereka dapat mengembangkan materi yang dipelajari serta menciptakan gagasan-gagasan baru yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul. **“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Materi Gerak dan Gaya Kelas VII di SMP Negeri 18 Kota Jambi”.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "Bagaimana model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 18 Kota Jambi pada materi Gerak dan Gaya?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* di SMPN 18 Kota Jambi pada materi Gerak dan Gaya

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah menyadari pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan harapan di masa mendatang mampu menyediakan fasilitas yang memadai bagi tenaga pendidik dan siswa guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik mendapatkan kemudahan untuk memperoleh informasi mengenai pentingnya kemampuan berpikir kreatif. Diharapkan mereka dapat merancang proses pembelajaran yang efektif serta menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan kemudahan untuk mengenali kemampuan berpikir kreatif mereka serta memperluas pengetahuan dan keterampilan melalui praktikum yang dilakukan pada materi gerak dan gaya.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman terkait kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*

.