

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dituntut melakukan inovasi pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAK di kelas. Inovasi pembelajaran adalah usaha pembaruan yang harus dilakukan untuk mengatasi berbagai hambatan yang ditemukan demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila pembelajaran itu bermakna bagi peserta didik dan menantang siswa dalam belajar.

Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan oleh guru PAK adalah memilih model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Eggen dan Kauchak (2012:307), model pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Sedangkan menurut Sanjaya (2007:214), model pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik sebagai berikut:

1. Pelajaran berfokus pada memecahan masalah,
2. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa,
3. Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah.

Eggen dan Kauchak (2012:309), mengemukakan dua hal yang berkorespondensi dengan tujuan pembelajaran. *Pertama*, siswa harus memecahkan satu masalah spesifik dan memahami materi yang terkait dengan itu. *Kedua*, siswa harus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menjadi murid mandiri. Untuk membantu siswa memenuhi

tujuan-tujuan ini, maka proses pembelajaran berbasis masalah terjadi dalam empat fase, yaitu:

Fase1: Mereview dan menyajikan masalah. Pada fase ini tugas guru mereview pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan memberi siswa masalah spesifik dan konkrit untuk dipecahkan.

Fase2: Menyusun strategi. Pada fase ini siswa ditugaskan menyusun strategi untuk memecahkan masalah dan guru memberi mereka umpan balik soal strategi.

Fase3: Menerapkan strategi. Siswa menerapkan strategi-strategi mereka saat guru secara cermat memonitor upaya mereka dan memberikan umpan balik.

Fase4: membahas dan mengevaluasi hasil. Guru membimbing diskusi tentang upaya siswa dan hasil yang mereka dapatkan.

Arends (2008:43), mengemukakan tiga keunggulan dari model pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- 1). Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berpikir, ketrampilan menyelesaikan masalah, mengasah ketrampilan intelektualnya;
- 2). Pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa belajar memainkan peran orang dewasa dan sekaligus mengasah ketrampilan sosialnya;
- 3). Pembelajaran berbasis masalah membuat siswa menjadi pelajar yang mandiri dan otonom.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menguji dan menafsirkan serta mencari dan menyelidiki problem secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya.

Dalam proses pembelajaran PAK, guru dapat memilih model pembelajaran berbasis masalah dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai yang dikekukakan oleh Sanjaya (2007:215) berikut ini:

1. Manakala guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekadar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.

2. Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan ketrampilan berpikir rasional siswa, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi baru, mengenal adanya perbedaan antara fakta dan pendapat serta mengembangkan kemampuan dalam membuat *judgment* secara objektif.
3. Manakala guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa.
4. Jika guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
5. Jika guru ingin agar siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya (hubungan antara teori dengan kenyataan).

Lebih lanjut, Sanjaya (2007:220) mencatat keunggulan dari model pembelajaran berbasis masalah, sebagai berikut:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekadar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.

7. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan diskusi siswa.
8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasi pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Memperhatikan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa jika guru menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran PAK di kelas, dapat mendorong peningkatan kapabilitas belajar siswa. Secara konseptual dapat dikatakan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kapabilitas belajar siswa. Akan tetapi konsep-konsep tersebut harus dapat diuji kembali untuk dapat diketahui pemafaatannya secara praksis.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan gagasan yang baru, konstruktif berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional. Keterampilan berpikir kreatif dibangun oleh konsep-konsep yang sudah tertanam pada diri siswa yang kemudian konsep serta prinsip-prinsip yang sudah ada tersebut diaplikasikan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Menurut Sumalee dalam Handoko (2017) bahwa kreatif adalah perilaku seseorang untuk menemukan hal-hal baru yang digunakan dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, berpikir kreatif adalah kemampuan otak seseorang pada tingkat tertinggi yang diperlukan untuk membangun pengetahuan pada dirinya. Manusia kreatif acapkali memiliki kehidupan sosial yang mengasyikkan dan merangsang berinteraksi dengan banyak orang, dengan demikian mereka terus menerus belajar dan berbuat dengan ide baru.

Menurut Davis Handoko (2017), bahwa kreativitas dapat dilihat dari ciri-ciri orang kreatif yaitu meliputi tujuan, nilai dan sejumlah sifat-sifat pribadi yang bersama-sama membekali seseorang untuk berfikir bebas, luwes dan imajinatif. Inti dari semua konsep kreativitas adalah adanya unsur kebaruan. Hasil dari kreativitas berwujud cara-cara berpikir atau melakukan sesuatu yang bersifat baru, orisinal dan bebas. Dalam dunia pendidikan kreativitas dianggap sebagai elemen untuk dapat disinergikan dengan pencapaian tujuan belajar mengajar. Sifat dan sikap siswa dapat dibentuk dengan memunculkan daya imajinasi dan daya kreatif sebagai basis untuk menemukan hal-hal baru, inovatif serta kritis. Seorang siswa yang mampu berpikir kreatif harus dapat diarahkan melalui proses yang berkesinambungan.

Observasi awal penulis selama mengikuti PPL di SMA Negeri 7 Kota Kupang, menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAK masih di kelola secara konvensional oleh guru PAK. Metode mengajar yang digunakan oleh guru PAK masih terbatas pada metode mengajar konvensional seperti metode ceramah. Guru mendominasi proses belajar mengajar. Pada hal esensi dari proses belajar mengajar ialah agar siswa memperoleh ruang sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya. Selama proses belajar mengajar berlangsung siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru.

Selain itu, dilihat dari hasil belajar siswa sekitar 15% tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM untuk mata pelajaran PAK SMA Negeri 7 Kota Kupang, ditetapkan pada angka 75. Skor hasil tes siswa untuk mata pelajaran PAK pada interval nilai 0 – 100. Terhadap siswa yang tidak mencapai KKM, diberikan remedial. Tujuannya ialah siswa diberi kesempatan lagi untuk memperbaiki hasil tes agar mencapai KKM yang ditetapkan pihak sekolah.

Mencermati fakta yang dipaparkan di atas, dan sejauh pengetahuan penulis, sampai saat ini belum banyak studi ilmiah mengenai model pembelajaran berbasis masalah dan ketrampilan berpikir kreatif siswa dalam bidang studi PAK, sehingga penulis termotivasi untuk melakukan penelitian

dikemas dalam sebuah judul: Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa di SMA Negeri 7 Kota Kupang.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Guru PAK masih menggunakan metode mengajar konvensional (metode ceramah) dalam proses pembelajaran PAK.
2. Belum diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah oleh guru PAK di SMA Negeri 7 Kota Kupang.
3. Siswa tidak aktif atau berpartisipasi selama proses pembelajaran PAK berlangsung.
4. Skor hasil tes siswa untuk mata pelajaran PAK rendah.
5. Sekitar 15% siswa tidak mencapai KKM mata pelajaran PAK yang ditetapkan pihak sekolah.
6. Siswa belum terbiasa berpikir kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang dan batasan masalah sebagai tersebut di atas, masalah penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran berbasis masalah, dan pengaruhnya terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa. Lokus penelitian dibatasi pada siswa SMA Negeri 7 Kota Kupang.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian seperti: apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 7 Kota Kupang?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 7 Kota Kupang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat di manfaatkan oleh program studi Ilmu Pendidikan Teologi (IPT) FKIP-UKAW untuk memperkaya isi mata kuliah yang ada relevansinya dengan hasil penelitian ini.

2. Manfaat Prektis

Hasil penelitian ini, sekiranya dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

- a. Guru PAK pada umumnya dan secara khusus guru PAK SMA Negeri 7 Kota Kupang dapat memilih model pembelajaran berbasis masalah sebagai alternatif model pembelajaran jika ingin melatih siswa mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif.
- b. Siswa dapat melatih ketrampilan berpikir kreatifnya, dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis masalah sebagai alternatif model belajar bagi dirinya.
- c. Peneliti lanjutan, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk kepentingan penelitian yang lebih luas dengan melibatkan variabel lain yang diminati.