

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat penting dalam pembinaan sumber daya manusia. Oleh karena itu dibidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat dan para penyelenggara pendidikan.

Penyelenggaraan tersebut salah satunya adalah pendidikan formal yaitu pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah diberikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak itu dapat dididik serta anak itu dapat belajar. Persoalan yang penting ialah bagaimana anak itu dapat belajar, belajar yang menciptakan kesenangan, belajar yang menumbuhkan semangat dan belajar yang membuat anak didik tersebut beranggapan bahwa belajar itu merupakan suatu hasil pengalaman dalam kehidupannya sehari-hari. Kimble dan Garmezi dalam buku Nana Sudjana (1988:17) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman, sehingga dalam belajar khususnya dalam hal ini belajar IPA perlu adanya hasil dari pengalaman belajar yang dapat membangkitkan semangat aktif dan kreatif dalam rangka untuk menciptakan perubahan kondisi yang diinginkan dan yang telah direncanakan.

Perubahan tersebut juga terdapat dalam tujuan belajar IPA secara umum, tujuan diberikannya pelajaran IPA di sekolah adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dalam kehidupan nyata. Juga siswa mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya (Sumaji, 1998:35).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Sehingga IPA sangat penting dalam dunia pendidikan di seluruh dunia.

Selain itu ada banyak karakteristik bagi siswa untuk belajar IPA. Karakteristik itu meliputi; (1) melibatkan hampir seluruh alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot, (2) menggunakan berbagai macam cara, (3) memerlukan berbagai macam alat, (4) melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, (5) merupakan proses aktif.

Selama ini pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 01 Blulukan masih rendah ditandai dengan siswa kurang mengungkapkan gagasan, daya imajinasi siswa yang rendah, siswa belum mampu menarik kesimpulan dari materi IPA, partisipasi aktif siswa yang tidak ada dan tidak adanya media dalam proses pembelajaran.

Karena pentingnya IPA untuk dipelajari maka dibutuhkan metode pembelajaran yang menciptakan suasana aktif dan kreatif. Dalam

pembelajaran IPA di SD Negeri 01 Blulukan yang berlangsung masih dengan menggunakan metode ceramah. Menurut Roestiyah (2001:37) metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Pembelajaran dengan metode ini guru lebih aktif dan siswa cenderung pasif karena hanya duduk dan menerima informasi dari guru. Meskipun setelah ceramah guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, namun biasanya siswa hanya diam karena belum terbiasa dilatih untuk memikirkan dan mengemukakan gagasan yang dimiliki. Metode pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya keaktifan dan kreativitas anak sehingga berdampak pula pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Keberhasilan pembelajaran IPA dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta kreativitas siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta kreativitas maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya kreativitas IPA yang dicapai oleh siswa masih rendah. Faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut antara lain; (1) kurangnya pemahaman konsep-konsep IPA dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) tidak adanya keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan dan ide, (3) kurangnya minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, (4) bersikap tidak ingin tahu, (5) tidak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penerapan

konsep IPA, (6) tidak mampu untuk menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, (7) kurangnya rasa cinta terhadap alam sekitar (Depdikbud, 1994).

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu dicarikan solusi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai media pembelajaran bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar IPA. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa alat peraga.

Dalam proses belajar mengajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di sampaikan kemungkinan kreativitas siswa dapat berkembang. Karena secara tidak langsung belajar IPA dengan media pembelajaran akan menimbulkan keinginan siswa untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah IPA. Namun pada kenyataannya masih banyak kendala yang dihadapi, salah satunya adalah mahalnya harga media pembelajaran sehingga menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran yang kurang diperhatikan bahkan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya.

Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus maka akan menjadikan pembelajaran IPA sebagai pelajaran yang dianggap sulit sehingga kurang diminati oleh peserta didik, padahal dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik kemungkinan besar akan menjadikan IPA sebagai pelajaran

yang menyenangkan sehingga menimbulkan kreativitas pada diri siswa dalam mempelajari IPA.

Melihat pentingnya penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran yang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Alternatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajarannya. Barang bekas ini merupakan barang yang telah terpakai sehingga mudah untuk mendapatkannya dan harganya relatif murah. Dengan pemanfaatan barang bekas tersebut tidak akan ada lagi alasan peniadaan media dalam proses pembelajaran IPA, karena mahalnya harga media tersebut. Dengan demikian siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar IPA.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA juga diperlukan adanya strategi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga membangkitkan semangat siswa untuk menggali kreativitas dalam belajar IPA. Dengan strategi *mind mapping* diharapkan dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang relatif mudah dipahami oleh para siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam situasi yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa. *Mind mapping* adalah salah satu dari strategi pembelajaran yang mengupayakan seorang peserta didik mampu mengali ide-ide kreatif dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran IPA di sekolah yang menerapkan strategi *mind*

mapping dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk menghadirkan terobosan baru dalam praktik pembelajaran IPA dengan strategi *mind mapping* yang dapat membangkitkan kreativitas siswa dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajarannya di kelas V SD Negeri 01 Blulukan.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka ruang lingkup ini dibatasi pada strategi *mind mapping* dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

Adakah peningkatan kreativitas siswa kelas V Sd Negeri 01 Blulukan dengan diterapkannya strategi *mind mapping* dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPA ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui strategi *mind mapping* dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

a. Manfaat teoritis

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru hendaknya membimbing siswa untuk menemukan fakta dan informasi sendiri, serta mengolah dan mengembangkannya.

Manfaat penelitian ini secara teoritis bagi guru adalah dapat mengembangkan strategi-strategi bermutu dan berkualitas dalam pembelajaran IPA agar lebih menghasilkan keluaran siswa yang kreatif dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

b. Manfaat praktis

Guru adalah panutan peserta didik di sekolah juga di kelas. Semangat dan tidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung cara guru menyampaikan ilmunya.

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru adalah agar menumbuhkan semangat dalam menyampaikan materi sehingga timbul semangat pula bagi siswanya yang pada akhirnya tercipta suasana kreatif di dukung oleh pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

a. Manfaat teoritis

Secara umum IPA sangat bermanfaat bagi kehidupan. Ia memiliki kekuatan dalam membangun Bangsa dan Negara. Maka dari

itu rasa suka terhadap IPA perlu dikembangkan. Dengan strategi pembelajaran yang kreatif dan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran akan mampu membangun semangat siswa dalam pelajaran IPA. Penelitian ini bermanfaat agar IPA di dalam pandangan siswa bukan sebagai pelajaran yang menyulitkan melainkan pelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam kehidupan sehari-harinya.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis ini bagi siswa adalah agar dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran IPA.