

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Belajar pada dasarnya merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Proses kognitif yang terjadi dalam belajar menurut Bruner (Winataputra, 2008: 3.13) adalah (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, (3) menguji relevansi dan ketepatan.

Selain pandangan dari Bruner ada teori lagi yaitu dari Ausubel (Winataputra, 2008: 3.20), dimana belajar bermakna akan terjadi apabila informasi yang baru diterima oleh siswa mempunyai kaitan erat dengan konsep yang sudah ada/diterima sebelumnya dan tersimpan dalam struktur kognitifnya.

Dalam pembelajaran yang masih konvensional sebagian besar siswa sama sekali tidak merasa tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena mereka merasa apa yang disampaikan guru sama persis dengan apa yang ada dalam buku yang telah mereka pelajari di rumah. Hal ini mengakibatkan pembelajaran terasa tidak menarik, siswa bosan di dalam kelas, dan banyak dari siswa tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Sebagai pendidik kita harus mampu melakukan suatu proses pembelajaran yang dapat mentransformasikan informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat memperoleh suatu informasi yang baru, agar wawasan siswa tentang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat bertambah. Selain itu kita harus merancang

sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menjadi bermakna.

Menurut perspektif konstruktivisme (Winataputra, 2008: 6.6) yang menekankan proses merupakan hasil belajar. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai sangat penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema pengetahuan. Siswa membangun pemahamannya terhadap fenomena yang ditemui dengan menggunakan pengalaman, struktur kognitif, dan keyakinan yang dimiliki.

Tetapi walaupun sedemikian rupa guru merencanakan suatu pembelajaran agar selama proses belajar, siswa mampu membangun pengetahuan kognitifnya, tetap saja ada kendala yang muncul. Seperti pribahasa yang mengatakan bahwa “Jalan tak selamanya lurus, pasti ada belokan yang akan dihadapi”. Tetapi kita harus optimis bahwa di balik belokan jalan atau di balik masalah akan timbul manfaat dan hasil yang baik. Tidak selamanya masalah itu berdampak negatif.

Dalam pelajaran IPA, seorang anak harus mempunyai kreatifitas. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran IPA dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut. Dalam hal ini kreatifitas merupakan salah satu bentuk kecenderungan kepribadian dan dapat diukur dengan kemampuan berpikir anak.

Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

menurut Utami Munandar (Satiadarma, Waruwu, 2003: 109) antara lain : (1) berpikir lancar, (2) berpikir luwes, (3) berpikir rasional, (4) ketrampilan mengelaborasi, (5) ketrampilan menilai.

Praktik di lapangan yang diterapkan pada siswa SDN Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati, dari siswa sejumlah 19 anak yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan hanya 30% yang kreatif dalam proses pembelajaran di kelas dan ditemukan beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut diantaranya adalah sebagai berikut: (1) banyak siswa yang kurang berani mengungkapkan pendapat, (2) banyak siswa yang tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran, (3) banyak siswa yang pasif, hal ini terbukti pada saat siswa diberikan pertanyaan oleh guru hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan tersebut, (4) dijumpai pula siswa yang bermain sendiri dengan temannya.

Masalah-masalah yang telah diuraikan di atas membuat penulis merasa tidak berhasil dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tindakan perbaikan dirasa sangat perlu untuk dilakukan dengan harapan agar prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan, Motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dapat ditingkatkan.

Setelah menemui kendala-kendala tersebut, penulis melakukan refleksi dan ditemukan beberapa akar masalah, antara lain: (1) penyampaian materi yang dilakukan guru kurang menarik minat belajar siswa, (2) alat peraga yang digunakan kurang mempunyai daya tarik bagi siswa, (3) metode mengajar yang digunakan kurang tepat, (4) kurang tepatnya guru dalam membagi kelompok.

Dari refleksi tersebut akhirnya diterapkan metode demonstrasi dan model kooperatif tipe jigsaw sebagai salah satu pendekatan yang mengajak siswa untuk berkreasi dan berkompetisi sehingga harapan untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa dapat tercapai. Dengan pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran IPA.

Dengan melihat kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA, maka diadakan penelitian dengan judul : “Penerapan Metode Demonstrasi Dan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2012/2013.”

### **B. Pembatasan Masalah**

Dari hasil yang dicapai siswa, penulis menemukan berbagai masalah yang menjadi penyebabnya, antara lain :

1. Siswa kurang berani mengungkapkan pendapat.
2. Siswa tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran.
3. Siswa pasif pada saat proses pembelajaran.
4. Siswa bermain sendiri dengan temannya.

Masalah yang ada bisa dianalisis menjadi penyebabnya :

1. Penyampaian materi kurang menarik minat belajar siswa.
2. Alat peraga yang digunakan kurang menarik.
3. Metode mengajar yang digunakan kurang tepat.
4. Guru kurang tepat dalam membagi kelompok.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode demonstrasi dan model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kreatifitas belajar IPA pada siswa SDN Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2012/2013?”

### **D. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas belajar IPA melalui metode demonstrasi dan model kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas IV SD N Mantingan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPA.

## 2. Bagi Guru

- a. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan metode demonstrasi dan model kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan kreatifitas belajar IPA pada siswa kelas IV.
- b. Guru dapat melihat perkembangan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran IPA.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya pelajaran IPA.
- b. Dapat meningkatkan mutu sekolah karena meningkatnya kreatifitas siswa dalam pelajaran IPA.