

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Keberhasilan dari pencapaian pendidikan di sekolah tergantung pada pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini melibatkan peran serta guru dan murid dalam rangka melakukan kewajibannya masing-masing untuk mencapai standar yang telah ditentukan. Untuk dapat mencapai hasil yang baik maka salah satu cara yang dilakukan oleh guru adalah dengan memperluas peluang siswa untuk belajar. Salah satu diantaranya adalah dengan menyediakan metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Sementara itu, kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan

upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis. Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas belajar siswa khususnya di tingkat sekolah dasar menjadi penting dalam proses pembelajaran.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Munandar (1999:16) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, kreativitas merupakan salah satu aspek yang penting karena siswa yang kreatif dapat belajar dengan menemukan hal-hal baru serta menggabungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan materi pelajaran. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi ajar.

Proses belajar kreatif menurut Torrance dan Myres dalam Munandar (1999:23), adalah suatu keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidaklengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Melalui kreativitas belajar diharapkan siswa lebih mudah dalam menerima, memahami, dan menganalisis materi sesuai dengan tingkat pengetahuannya sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Torrance dan Myres dalam Munandar (1999:27) memberikan alasan mengapa belajar kreatif itu penting, diantaranya belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membantu siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri serta dapat menciptakan

kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat memfasilitasi upaya meningkatkan kreativitas siswa adalah mata pelajaran sains (IPA), sebab dalam pembelajaran IPA siswa dapat bereksplorasi secara luas mengenai konsep-konsep yang dapat dipelajari langsung dari alam. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, setiap siswa memiliki gagasan/konsepsi tertentu terhadap suatu fenomena alam. Ragam konsepsi tersebut menunjukkan variasi pemikiran siswa dalam hal mengenali dan memecahkan permasalahan yang terkandung dalam suatu fenomena alam. Kenyataan ini mengindikasikan adanya keterkaitan antara pembelajaran IPA dengan kreativitas. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggali konsep dasar dari kreativitas dan pengembangannya terutama dalam mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar.

Kondisi di lapangan, khususnya pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 01 Lempong terlihat masih kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Data hasil observasi menunjukkan kreativitas siswa kelas SD Negeri 01 Lempong dari 17 siswa, kreativitas siswa baru mencapai persentase 45%, sedangkan 55% siswa masih kurang dalam mengembangkan kreativitas belajarnya. Hal ini disebabkan karena ketidaktepatan guru dalam memilih metode pembelajaran IPA. Sebagian besar siswa masih pasif selama proses pembelajaran IPA, sehingga berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar IPA di sekolah. Mengingat pentingnya kreativitas siswa tersebut, maka perlu disusun suatu

metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah metode *problem solving* (metode pemecahan masalah), sebab metode *problem solving* merupakan suatu pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran. Pada pembelajaran *problem solving* siswa dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut tidak mutlak mempunyai satu jawaban yang benar, artinya siswa dituntut pula untuk belajar secara kreatif.

Hal inilah yang menarik bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul: “Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Melalui Metode *Problem Solving* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Lempong Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada kreativitas belajar IPA materi Gerak Benda.

2. Penelitian dibatasi pada penggunaan metode pemecahan masalah (*problem solving*).

C. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diajukan adalah: “Apakah dengan menerapkan metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA materi Gerak Benda pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Lempong kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2 yaitu tujuan khusus dan tujuan umum sebagai berikut:

1. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA materi Gerak Benda melalui penerapan metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Lempong kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya dengan pembelajaran metode *Problem Solving*.
- b. Untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Problem Solving*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan bahan pertimbangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan pada umumnya dan di bidang kependidikan IPA di Sekolah Dasar pada khususnya. Sehingga perkembangan tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini terdiri :

1. Bagi siswa

Memberi alternatif lain untuk mempelajari suatu materi pelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik dan anak terdorong untuk belajar IPA.

2. Bagi guru kelas

Sebagai bahan kajian guru dalam memberikan atau menyampaikan materi IPA untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian dapat memberikan masukan kepada sekolah atau lembaga pendidikan di SD sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah.