

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai pembentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi.

Potensi kreatif yang ada pada diri siswa perlu dikembangkan, karena kreativitas dapat memberikan kemungkinan penemuan-penemuan baru dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas siswa dapat berkembang apabila didukung oleh suasana belajar yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Pemahaman konsep pada siswa SD harus benar-benar mempunyai kualitas yang logis dan benar. Materi pelajaran IPA menuntut seorang Peneliti dan siswa berperan aktif untuk belajar sehingga bisa tercapai indikator-indikator keberhasilan dalam pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran IPA yang kurang menarik merupakan hal yang wajar yang dialami oleh Peneliti yang tidak memahami kebutuhan siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang Peneliti sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditinjau dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar Peneliti, siswa dapat berjalan dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Dalam kajian ini kreativitas siswa dalam belajar sangat diperlukan, ini akan membantu untuk pemahaman terhadap materi IPA itu sendiri dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Peneliti harus mampu menentukan suatu pendekatan dan strategi yang sesuai untuk konsep pembelajaran IPA sehingga lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berkreasi secara menyeluruh. Hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar masih banyak dilakukan secara konvensional (berpusat pada Peneliti) dan prestasi belajar IPA sangat rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi Peneliti di SDN Sumpalsari 01, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran IPA. Terutama kurangnya kreativitas belajar dan prestasi belajar Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA), disamping itu Peneliti masih menggunakan strategi ceramah dan tugas sehingga kreativitas dan kreativitas anak menjadi terbelenggu. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPA kelas IV memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 18 siswa hanya 22% (4 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 78% (14 siswa), belum memenuhi KKM.

Dari masalah tersebut, peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses perbaikan pada siswa kelas IV SDN Sumbersari 01. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat berkreasi selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran yang lebih mendorong kreativitas, kemandirian dan tanggungjawab dalam diri siswa adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan).

Pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* dapat memupuk kerjasama siswa dan melatih pola pikir siswa. Siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Pencarian kartu jawaban dilakukan dengan mendiskusikan bersama pasangannya akan membuat siswa lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Strategi *Index Card Match* cocok diterapkan pada siswa SD kelas IV karena

strategi ini mengikutsertakan siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar IPA. Selain itu, strategi ini mempunyai peran penting memberikan efek yang menyenangkan yaitu mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa sehingga akan mempermudah dan meningkatkan kreativitas belajar untuk belajar lebih rajin serta memperoleh hasil belajar IPA yang optimal.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) pada Siswa Kelas IV SDN Sumbersari 01 Tahun Pelajaran 2012/2013.”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran IPA di kelas IV SDN Sumbersari 01 Kec.Kayen Kab.Pati Tahun Pelajaran 2012/ 2013.
- 2) Strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan).
- 3) Aspek yang akan ditingkatkan adalah kreativitas belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

“Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Sumbersari 01 tahun pelajaran 2012/ 2013?”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Khusus

“Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) pada siswa kelas IV semester genap SDN Sumbersari 01 Tahun pelajaran 2012/ 2013”.

2. Tujuan Umum

- a) Peningkatan kualitas pembelajaran.
- b) Peningkatan wawasan Peneliti mengenai pelaksanaan pembelajaran strategi aktif dan inovatif.
- c) Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar melalui strategi aktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

- a) Dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi gaya.
- b) Dapat meningkatkan kreativitas belajar terhadap mata pelajaran IPA.

c) Dapat meningkatkan prestasi/ hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Bagi Peneliti

a) Dapat memberikan proses belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

b) Dapat menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran IPA.

c) Dapat meningkatkan profesionalitas Peneliti.

d) Dapat digunakan untuk berbagi pengalaman dengan Peneliti lain.

3. Manfaat Bagi Sekolah

a) Dapat memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.

b) Dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk memfasilitasi pelaksanaan penelitian kelas bagi para Peneliti sebagai upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran.