

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) (dalam Samino, 2010:36) menyebutkan bahwa 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, masyarakat, bangsa dan negara. Peserta didik adalah orang yang belum dewasa artinya anak atau orang yang secara pendidikan belum dewasa sehingga perlu diberi pendidikan. Orang yang memberikan pendidikan adalah guru. Guru sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran yang harus bisa mengembangkan pendidikan.

Semiawan, 1997 (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010:14) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Masih banyak ditemui bahwa guru belum menggunakan metode-metode yang bervariasi sehingga banyak peserta didik yang jenuh mengikuti proses pembelajaran karena guru hanya ceramah dan tidak memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Proses pembelajaran IPA di SD N 01 Ganten masih cenderung berpusat pada guru. Banyak siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPA. Siswa cenderung diam, tetapi diam yang dilakukan adalah diam tidak paham dengan pembelajaran yang dilakukan dan tidak mau bertanya kepada guru karena malu dan takut. Beberapa siswa terlihat lebih suka dengan dunianya sendiri yaitu ramai dan membuat gaduh di dalam kelas. Metode yang digunakan masih konvensional yaitu ceramah yang hanya berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. IPA adalah materi yang banyak praktik langsung lapangan atau *kontekstual* yang harus dilakukan, akan tetapi guru lebih banyak materi yang diberikan sehingga kreativitas siswa sangat kurang. Tingkat pemahaman siswa masih rendah dimana 70% belum tuntas dan hanya 30% yang tuntas.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kurangnya kreativitas peserta didik, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang tradisional. Pada pembelajaran ini guru tidak mengajak siswa untuk berfikir kreatif sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan metode belajar yang bisa menumbuhkan kreativitas siswa. Masalah ini banyak ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak hal yang melatarbelakangi hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan. Sebenarnya guru sudah berupaya semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan tetapi masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu perlu diterapkan suatu metode belajar yang bisa membantu siswa menumbuh kembangkan

keaktivitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru dan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), salah satunya adalah *Student Fasilitator and Explaining* (SFE). Dalam proses pembelajaran, metode *Student Fasilitator and Explaining* (SFE) guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Semua siswa melakukan sebuah penemuan dan bertanggungjawab secara mandiri. Semua siswa dituntut untuk mempresentasikan hasil penemuan yang sudah dilaksanakan kepada siswa lain. Penemuan tersebut didapat dari media pembelajaran yang sudah disiapkan dan siswa dituntut untuk kreatif dalam membuat media pembelajaran tersebut yang berupa sebuah penemuan.

Student Fasilitator and Explaining (SFE) adalah salah satu metode yang mana dalam tahap awal pelaksanaan guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai kemudian guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk berfikir kreatif dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan, guru membantu siswa yang kesulitan karena tugas ini adalah tugas individu. Pada tahap ini siswa dituntut untuk kreatif dalam membuat sebuah penemuan. Siswa harus siap dan paham mengenai materi yang diajarkan karena guru akan memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil dari tugas yang telah dibuat secara mandiri. Hal ini akan melatih siswa untuk berani menyampaikan pendapat dan hasil penemuan yang telah dilakukan. Kreativitas siswa ini akan menjadi penilaian utama dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Metode *Student Fasilitator and Exsplainning* (SFE) Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ganten, Kerjo, Karanganyar 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, ada beberapa masalah yang berhubungan dengan proses belajar mengajar

1. Masih rendahnya kreativitas yang dimiliki siswa
2. Masih rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam belajar IPA
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional
4. Pembelajaran IPA dianggap sulit bagi sebagian siswa, sehingga perlu adanya suatu pengajaran khusus agar siswa mampu memahami konsep IPA dan menumbuhkan kreativitas.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kelas IV SD Negeri 01 Ganten, Kerjo, Karanganyar 2012/2013
2. Menggunakan metode *Student Fasilitator and Exsplainning* (SFE)
3. Kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA sebagai indikator pengukuran pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “ Apakah dengan menerapkan metode *Student Fasilitator and Explaining* (SFE) dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 01 Ganten, Kerjo, Karanganyar 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 01 Ganten, Kerjo, Karanganyar 2012/2013 Melalui Metode *Student Fasilitator And Explaining* (SFE).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna dalam dunia pendidikan khususnya kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA, terutama terhadap kreativitas siswa melalui metode *Student Fasilitator and Explaining* (SFE).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA
- 2) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran

- 3) Melatih tanggungjawab siswa
- 4) Melatih kemandirian siswa
- 5) Menarik perhatian siswa pada pelajaran IPA

b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan profesional guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi kreatif dan mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan solusi dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA yang dilakukan oleh guru yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran di sekolah.