

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi dan

kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu tugas guru yang cukup berat adalah mendiagnosis kesulitan belajar yang dihadapi siswa, selanjutnya memberikan bantuan kepada para siswa dalam mengatasinya. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Namun pada umumnya pembelajaran dikatakan berhasil jika materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Banyak peran yang harus dimainkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Dikuasainya tujuan pembelajaran oleh siswa berarti dapat dikatakan bahwa siswa mampu menguasai materi pembelajaran. Untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran, seorang guru harus memahami situasi dan kondisi siswa. Dalam hal ini, seorang guru berperan sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan, memfasilitasi dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya dalam pelajaran IPA seorang siswa dituntut untuk memahami dan mengerti langsung dengan apa yang dipelajari. Mereka akan kesulitan memahami materi pelajaran apabila hanya membaca buku atau mendengarkan ceramah tanpa mengalaminya langsung. Menurut Zainal Aqib (2010 : 44) dalam buku Profesionalisme guru dalam pembelajaran tentang teori belajar menurut ilmu jiwa *gestalt* (organis) mengatakan: "Jiwa manusia merupakan satu keseluruhan yang bulat, bukan tanggapan-tanggapan (elemen-elemen). Jiwa manusia bersifat hidup, aktif dan berinteraksi dengan lingkungan". Oleh karena itu, belajar menurut pandangan ini berarti mengalami, bereaksi, berbuat, dan berpikir secara kritis.

Setiap individu dalam memahami pelajaran memiliki tingkatan pemahaman yang berbeda. Dalam satu kelas mereka punya kemampuan yang berbeda-beda dalam mempelajari IPA. Sebuah konsep yang dapat dikuasai dalam satu kali pertemuan saja oleh satu siswa, dapat memerlukan berhari-hari bahkan berminggu-minggu bagi siswa lainnya, dan mungkin menjadi tidak dapat dipecahkan oleh mereka yang kurang pemahamannya tentang konsep-konsep yang diperlukan untuk memahami konsep tersebut. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar dalam pencapaian belajar IPA diantara anak-anak yang sama usianya dan jenjang kelasnya (Wahyudin, 2008).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa yaitu dengan model Creative Problem Solving (CPS).

Pendekatan Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada ketrampilan pemecahan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Karen (2004:1) menjelaskan , bahwa sebaiknya model pembelajaran berorientasi pada kegiatan pemecahan masalah dan diikuti dengan penguatan kreativitas. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah dengan memilih dan mengembangkan ide serta gagasannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, ketrampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Pepkin, 2004)

Creative Problem Solving (CPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan proses mental menciptakan solusi untuk suatu masalah (Suryosubroto, 2009). Dalam pembelajaran IPA, pendekatan Creative Problem Solving, sangat menarik untuk diterapkan. Pembelajaran dengan menerapkan pemecahan masalah

secara kreatif memotivasi siswa-siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan IPA secara kreatif, meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa, meningkatkan minat diskusi diantara siswa dan membantu kegiatan belajar untuk bisa lebih efektif dan berjalan baik.

Pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dan menyenangkan serta memberikan semangat dalam berfikir dan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bisa membawa rasa senang kepada siswa dan membuat mereka asyik. Sehingga pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif bukan saja aktif secara fisik tetapi juga aktif psikisnya dan saling berinteraksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan sumber belajar sehingga siswa lebih percaya diri.

Metode ini juga berfungsi mengubah pola pembelajaran konvensional yang seluruh rangkaian belajar mengajar berpusat pada guru tanpa memberikan kesempatan pada siswa sehingga kadang-kadang siswa terbelenggu oleh aturan dan penggunaan strategi yang monoton dan membosankan sehingga anak didik menjadi anak yang penakut.

Berdasarkan permasalahan yang dirasakan dikelas, penulis perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas IV SDN Margorejo Tahun Pelajaran 2012/2013”**

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini dimungkinkan mampu membuat peserta didik untuk dapat belajar dengan kreatif, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi.

## **B. Pembatasan Masalah**

Dalam sebuah proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat secara urut serta aktif mengikuti proses KBM. Dari keaktifan itulah siswa mendapatkan makna dari pembelajaran yang sebenarnya. Jika siswa hanya diam dan pasif dalam pembelajaran tanpa ikut terlibat langsung maka siswa tidak dapat memperoleh hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan. Dalam pembelajaran aktivitas belajar merupakan tanggung jawab siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu keaktifan siswa mencapai tujuan belajarnya. Dalam hal ini pembelajaran diperlukan keterlibatan guru dan siswa secara aktif baik mental maupun fisiknya.

Dalam proses belajar mengajar bentuk keaktifan siswa itu beraneka ragam. Keaktifan itu meliputi keaktifan dalam penginderaan (yaitu mendengar, melihat, mencium, meraba, dan merasa), mengolah ide-ide, dan melakukan latihan-latihan yang berkaitan dengan pembentukan ketrampilan jasmaniah (Hakiim, 2009 : 52).

Keaktifan belajar dapat terlihat dari antusiasnya siswa yaitu berkomunikasi dalam pembelajaran yang berlangsung dalam banyak arah. Komunikasi banyak arah terjadi secara timbal balik dari guru ke siswa, siswa ke siswa, dan dari siswa ke guru. Suasana belajar menjadi hidup dan dinamis dapat merangsang kegiatan secara aktif.

Siswa dituntut aktif dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan hasilnya pun lebih baik. Dalam setiap pembelajaran diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Pada keadaan yang nyata peneliti menghadapi 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki sedangkan siswa perempuan ada 8 anak hanya 40% yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas, selebihnya yaitu 60% kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu dimungkinkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran, PAKEM, Inquiry, Creative Problem Solving (CPS), dan pembelajaran Kooperatif. Dari berbagai model pembelajaran peneliti memilih model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Diharapkan mampu menaikkan keaktifan siswa sampai 75 %.

Agar penelitian ini tepat pada sasaran yang diharapkan, peneliti mambatasi pokok permasalahan :

1. Pembelajaran IPA di kelas IV SDN Margorejo Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Metode yang digunakan adalah *Creative Problem Solving* (CPS).
3. Aspek yang ditingkatkan adalah keaktifan belajar siswa.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang di ajukan dalam proposal ini adalah:

“Apakah penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV Semester II SDN Margorejo Tahun Pelajaran 2012/2013 ?”.

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum
  - a. Untuk meningkatkan penggunaan Model *Creative Problem Solving* (CPS).
  - b. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SDN Margorejo Kecamatan Wedarijksa Kabupaten Pati.
  - c. Untuk melatih siswa dalam belajar secara berkelompok secara aktif dan melatih bekerjasama serta tanggung jawab.

## 2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan Model *Creative Problem Solving* (CPS) di kelas IV Semester 2 SDN Margorejo Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangan dan mejadikan mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan *Model Creative Problem Solving* (CPS).

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan Pembelajaran IPA dengan menggunakan *Model Creative Problem Solving* (CPS) dan dapat memenuhi tugas persyaratan perolehan gelar S-1 pendidikan guru PGSD.

#### b. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPA serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.
- 2) Meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa dalam proses belajar.
- 3) Meningkatkan kompetensi individu dan kelompok.
- 4) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat

#### c. Bagi Guru

- 1) Guru menjadi kreatif karena selalu di tuntut untuk melakukan inovatif sebagai implementasi dan adaptasi teori, teknik pembelajaran dan bahan ajar yang di pakai.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa tentang ruang lingkup pelajaran IPA.
- 3) Membantu meningkatkan informasi peningkatan kemampuan siswa.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang kolaborasi penelitian tindakan kelas.
- 5) Dapat meningkatkan minat guru untuk melakukan tindakan kelas.

d. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui *Model Creative Problem Solving (CPS)* pada berbagai mata pelajaran.
- 2) Sebagai salah satu sumber inspirasi guna menentukan kebijakan dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan di tingkat kelas serta meningkatkan mutu akademik pada siswanya.