

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan mental/karakter seorang siswa. Pendidikan yang baik akan membentuk mental atau karakter siswa yang lurus dan terarah. Pembinaan mental yang baik pada akhirnya akan bermuara pada kebaikan di kehidupan yang akan datang. Kehidupan di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan persoalan-persoalan yang rumit. Dengan bekal pendidikan yang baik, maka siswa akan mempunyai mental/karakter yang kuat dan mempunyai pengetahuan yang luas.

Kegiatan pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang setua dengan dengan usia manusia. Artinya sejak adanya manusia telah ada usaha-usaha pendidikan, dalam rangka memberi kemampuan kepada peserta didik untuk hidup secara mandiri di dalam masyarakat. Selanjutnya fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pendidikan. Proses

belajar mengajar diharapkan mampu memberi rasa nyaman, bergairah, dan antusias pada siswa dalam mengikuti proses belajar.

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat turut serta aktif dan kreatif, tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa yang kreatif tentu saja siswa yang pandai mencipta sebuah karya sehingga dapat dipastikan siswa tersebut turut serta aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas pun menjadi lebih hidup. Jika proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan disertai kekepatifan anak maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Seorang bisa dikatakan kreatif bila menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah kepada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam hal membaca siswa dituntut untuk kreatif dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan sesuai bacaan, menjawab pertanyaan bacaan, dan juga menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata mereka sendiri.

Siswa dituntut kreatif dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajarnya pun baik. Dalam setiap pembelajaran diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan kreatif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Kenyataan yang peneliti hadapi dari 18 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 10 anak sedangkan siswa perempuan ada 8 anak hanya 40% yang dapat dikatakan siswa yang kreatif, selebihnya yaitu 60% dapat dikatakan kurang kreatif.

Dari keadaan nyata yang dihadapi di kelas tersebut, dimungkinkan karena guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Dari pembelajaran secara konvensional tersebut siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Berbagai macam metode pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, diantaranya adalah metode PAKEM, inquiry, problem solving, pembelajaran kooperatif, SQ3R (survey, question, read, recite, review). Dari berbagai macam metode pembelajaran tersebut peneliti memilih metode SQ3R yang dirasa tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan metode SQ3R tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode SQ3R untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri Sukolilo 04 Tahun Pelajaran 2012/2013.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah melalui penerapan metode SQ3R dapat meningkatkan kreativitas belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V semester II SD Negeri Sukolilo 04 tahun pelajaran 2012/2013 ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas belajar Bahasa Indonesia pada siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas belajar Bahasa Indonesia dengan penerapan metode SQ3R pada siswa kelas V semester II SD Negeri Sukolilo 04 tahun pelajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Mendapatkan teori baru mengenai kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode SQ3R.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai upaya menumbuhkan kreativitas dan semangat belajar sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru, guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan metode SQ3R untuk meningkatkan kreativitas belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V semester II sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.