

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Manusia dengan segala persoalan dan kegiatannya secara dinamis dituntut untuk mampu beradaptasi dan memecahkan segala persoalan yang sudah dihadapi saat ini. Tentunya dalam memecahkan segala persoalan dibutuhkan kecerdasan, kreativitas, dan kearifan agar dalam menyelesaikan masalah tidak menimbulkan masalah yang lebih sulit. Untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentu tidak lepas dari dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu wadah untuk melahirkan generasi yang berkualitas dan mandiri. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin Syah, 2003: 10). Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru harus dapat mengambil keputusan atas

dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar, serta memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik), dan wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik atau lebih maju).

Pengembangan program dilihat dari muatan ranah dan keseimbangannya, mata pelajaran IPS lebih banyak memuat aspek kognitif pada tingkat rendah dan terpusat pada hafalan, sedangkan ranah afektif diakui mengalami kesulitan, baik dalam program maupun dalam melaksanakannya. Akibatnya pelajaran IPS lebih memberikan kesan kepada peserta didik sebagai pelajaran hafalan.

Dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja sehingga tidak ada daya tarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Kebiasaan guru bertindak sebagai pemberi informasi mengembangkan budaya belajar yang menerima dengan pengembangan berpikir pada tingkat hafalan. Peserta didik masih kuat kedudukannya sebagai murid yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan guru.

Materi yang disampaikan oleh guru tidak menarik, selain itu guru kurang komunikatif ketika dalam mengajar untuk meningkatkan kreatifitas siswa, serta lingkungan belajar kurang kondusif dan kurang tertata rapi, tidak adanya *reward* dari guru yang mengajar, hal ini mengakibatkan respon siswa masih rendah tidak aktif, kreatif, dan berpikir kritis, dengan kata lain kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri Gabus 4 Sragen. ternyata hasil belajar siswa kelas IV masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai KKM siswa pada mata pelajaran IPS dari 21 siswa hanya 7 siswa atau sekitar 33,3% saja yang mampu mencapai KKM. Hal itu menunjukkan rendahnya penguasaan materi dan pemahaman siswa mengenai konsep materi yang sedang diajarkan terutama mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan observasi, hal ini terjadi dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah yang berpusat kepada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan kepada

siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan, tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep sendiri sehingga siswa cenderung cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak terhadap rendahnya hasil belajar. Dengan metode ceramah yang diterapkan guru juga berdampak pada melemahnya daya kreativitas siswa dalam belajar, sehingga siswa kurang mampu menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapi dengan penemuan konsep dan fakta-fakta yang ada.

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen tentang permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa.
2. Aktivitas belajar mengajar masih didominasi guru.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS.
4. Materi pelajaran kurang menarik.

Permasalahan yang telah dikemukakan diatas dapat diatasi dengan melakukan berbagai terobosan dalam pembelajaran IPS sehingga tidak menyajikan materi yang bersifat abstrak kepada siswa tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan metode model perpaduan gambar dengan bermain. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa dalam menemukan informasi dan konsep-konsep pada mata pelajaran IPS sehingga diharapkan hasil belajarnya akan meningkat karena siswa diajak langsung untuk mencari

informasi, melakukan percobaan untuk menemukan konsep tentang materi pelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun 2013/2014”.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya kreatifits berfikir dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negri Gabus 4 Sragen
2. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPS. Sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional.

C. Rumusan masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah Penerapan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Gabus 4 Sragen?”

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 dengan menggunakan Model pembelajaran perpaduan gambar dengan bermain.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat pada peningkatan proses pembelajaran IPS di kelas, manfaatnya antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah wawasan guru tentang cara-cara meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Menambah pengetahuan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Kreativitas berpikir siswa kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen pada mata pelajaran IPS lebih berkembang.
- 2) Pemahaman materi terhadap mata pelajaran IPS meningkat.

b. Bagi Guru.

- 1) Menambah informasi tentang penelitian pendidikan tindakan kelas yang cocok untuk mata pelajaran IPS di SD.
- 2) Adanya inovasi pembelajaran IPS oleh guru yang menitik beratkan pada pendekatan metode model perpaduan gambar dengan bermain.