

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kehidupan yang sangat penting. Hal ini sangat mendasar mengingat pendidikan sebagai tolak ukur tingkat kesejahteraan manusia. Berkualitas tidaknya tingkat kesejahteraan seseorang dipengaruhi kualitas pendidikan yang diterima pada bangku sekolah. Kualitas proses belajar berimplikasi tidak langsung pada tingkat kesejahteraan manusia.

Upaya peningkatan sumber daya manusia untuk mencapai kesejahteraan dalam menghadapi era globalisasi merupakan tantangan yang harus dijawab dengan karya nyata oleh dunia pendidikan. Perlu di ketahui bahwa setiap aktivitas dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada tujuan prestasi belajar. Melalui penerapan metode inkuiri di harapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas belajarnya sehingga kualitas pendidikan semakin meningkat.

Realitanya pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Rendahnya kualitas pendidikan suatu bangsa akan mempengaruhi rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) warga masyarakat. Dari aspek kualitas, pendidikan di Indonesia memprihatinkan di bandingkan dengan kualitas pendidikan bangsa lain. Dari segi pengajaran, hasil-hasil pengajaran dan pembelajaran

berbagai bidang studi (khususnya bidang studi Matematika) di Sekolah Dasar terbukti selalu kurang memuaskan berbagai pihak. Dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas maka seseorang guru harus melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dimiyati dan Mudjiono, (2009: 51) menjelaskan bahwa siswa sebagai *primus motor* (motor utama) dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa di tuntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar di tuntut untuk aktif dan kreatif secara fisik, intelektual, dan emosional. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-prilaku seperti mencari sumber informasi yang di butuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari percobaan tersebut dan sebagainya. Implikasi prinsip kreativitas bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah dengan menggunakan metode inkuiri.

Guru sebagai orang kedua dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari adanya prinsip-prinsip belajar. Para guru memberikan kesempatan belajar kepada para siswa, memberikan peluang di laksanakan implikasi prinsip keaktifan bagi guru secara optimal. Peran guru mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing siswa berarti mengubah peran guru dari bersifat didaktis menjadi lebih bersifat

mengindividualis, yaitu menjamin bahwa setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan di dalam kondisi yang ada (Sten, 1988: 224). Hal ini berarti pula bahwa kesempatan yang di berikan oleh guru akan menuntut siswa selalu aktif mencari, memperoleh, dan mengolah perolehan belajarnya sehingga siswa dapat belajar dengan kreatif. Untuk dapat menimbulkan keaktifan pada diri siswa, maka guru di antaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut: (1) menggunakan multi metode dan multimedia, (2) memberikan tugas secara individual dan kelompok, (3) memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggota tidak lebih dari 5 orang), (4) memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta (5) mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk dapat memahami konsep-konsep matematika yang berupa rumus-rumus, hal tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan agar mudah menguasai dan memahami suatu konsep. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dan kreatif sehingga daya ingat siswa memahami konsep terhadap apa yang dipelajari akan lebih baik. Maka kreativitas seorang guru dituntut dalam mengajar matematika agar pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya di SD N 1 Jepang Kudus bahwa kreativitas siswa masih belum maksimal,

sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas V, diketahui bahwa selama ini siswa masih kurang kreatif dalam belajar, bertanya dan menjawab. Dari 20 siswa yang kreatif hanya 8 siswa atau sekitar 40%, dan dari siswa tersebut yang mempunyai kemampuan menjawab hanya 5 orang atau sekitar 25% dan siswa yang mempunyai kemampuan bertanya hanya 6 orang atau sekitar 30%. Nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada ujian tengah semester gasal mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2013/2014 masih kurang memuaskan. Dari 20 siswa yang sudah tuntas adalah 9 siswa atau sekitar 45%, sedangkan yang belum tuntas adalah 11 siswa atau sekitar 55% dan nilai rata-rata kelas 60. Kenyataan ini menunjukkan masih rendahnya tingkat kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Siswa cenderung kurang kreatif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika yang di capai siswa masih banyak yang berada di bawah standar KKM yang di tetapkan yaitu 75.

Pada umumnya, metode pembelajaran yang di kembangkan guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah. Di mana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam diri siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama.

Para siswa belajar dengan caranya masing-masing, sehingga pengetahuan mereka dalam pemecahan masalah matematika pasti ada yang berbeda.

Dengan penerapan metode inkuiri yaitu strategi yang berpusat pada siswa dimana kelompok siswa didorong untuk kreatif mencari pengetahuannya sendiri, bukan di jejali dengan pengetahuan. Sedangkan guru diuntut untuk bertindak sebagai fasilitator, nara sumber, dan penyuluh kelompok. Dalam pembelajaran matematika ini di perlukan media dalam aplikasi pembelajarannya. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajarinya dengan mudah. Siswa juga dapat belajar kreatif dengan adanya penggunaan media untuk belajar. Konsep matematika seperti jaring-jaring bangun ruang akan mudah di mengerti anak didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sifat media itu sendiri membantu memperjelas konsep-konsep abstrak agar menjadi konkret. Media akan merangsang minat siswa sekaligus mempercepat proses pemahaman siswa ketika mendapati hal-hal yang abstrak dan yang sulit dimengerti anak. Kebaikan media bagi pembelajaran juga membuat anak lebih bersemangat karena tidak merasakan kejenuhan, anak juga menjadi kreatif dalam membuat produk kreatif yang bervariasi dan orisinal. Pembelajaran dengan media/alat peraga mudah dicerna anak didik di bandingkan dengan pembelajaran yang bersifat verbalistik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas berjudul “Penerapan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SD N 1 Jepang Kudus Dalam Membuat Jaring-Jaring Bangun Ruang”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah di uraikan, terdapat masalah yang terkait dengan proses belajar mengajar :

“Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD N 1 Jepang, Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014.”

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar terhindar dari berbagai pemahaman yang keliru dan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini perlu di jelaskan mengenai pembatasan masalah sebagai berikut :

“Kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan penerapan metode Inkuiri pada siswa kelas V SD N 1 Jepang, Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

“Apakah penerapan metode Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Jepang Kudus ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu arah yang hendak dicapai peneliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

“Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD N 1 Jepang, Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan penerapan metode Inkuiri pada mata pelajaran Matematika.

F. Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa menjadi kreatif dalam pembelajaran dengan penerapan metode Inkuiri.
 - b. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan penerapan metode Inkuiri.
 - c. Siswa menjadi lebih berani untuk bertanya atau menjawab dalam pembelajaran dengan penerapan metode Inkuiri.

2. Bagi Guru
 - a. Memperoleh pengalaman tentang cara meningkatkan kreativitas belajar.
 - b. Memperoleh pengalaman tentang cara menerapkan metode Inkuiri.
3. Bagi Sekolah
 - a. Penelitian ini memberikan sumbangan inovasi pembelajaran dalam rangka perbaikan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah melalui penerapan metode Inkuiri.