

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan serta kelangsungan bangsa dan negara. Tanpa pendidikan bangsa dan negara akan menjadi lemah bahkan menjadi negara jajahan, baik penjajahan secara fisik maupun nonfisik. Pendidikan kita saat ini telah dipengaruhi oleh perubahan zaman yang begitu pesat. Situasi di era global menuntut setiap individu untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan situasi yang sangat kompleks. Untuk menjadi negara yang mampu bersaing di era global, harus memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan yang maju kemungkinan besar akan membentuk SDM yang berkualitas. Salah satu cara untuk memajukan pendidikan adalah dengan peningkatan semangat belajar terhadap peserta didik serta peningkatan pembelajaran.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik harus mampu merencanakan dan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang berdampak pada penanaman pengetahuan, pembentukan sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa peserta didik pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang berkesan tersebut diperoleh peserta didik melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mengalami dan melakukannya sendiri, sehingga memperoleh pemahaman atas penemuannya tersebut. Keterlibatan guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator.

Peran guru sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi kebutuhan peserta didik untuk belajar secara maksimal dengan mempergunakan berbagai strategi, metode, media, dan sumber belajar. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran siswa sebagai titik sentral, siswa yang lebih aktif mencari dan memecahkan permasalahan sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Student centered* menuntut seorang guru menguasai konsep pembelajaran yang lebih inovatif serta dapat diimplementasikan di dalam kelas maupun di luar kelas. Namun pada kenyataannya tidak sedikit pembelajaran yang terjadi di sekolah adalah *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Teacher centered atau pembelajaran yang berpusat pada guru masih sering terjadi diberbagai jenjang sekolah. Tanpa terkecuali pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada umumnya pembelajaran di SD cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik tidak sepenuhnya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam suatu mata pelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Surakarta, salah satu masalah yang terjadi di kelas IV ini adalah sempitnya ruang kelas untuk jumlah siswa yang mencapai 39 siswa. Kondisi tersebut membuat siswa tidak nyaman ketika berada di dalam kelas karena merasa panas, sehingga rata-rata siswa memilih untuk duduk di kursi paling belakang dengan alasan lebih dekat dengan pintu ataupun pendingin ruangan. Masalah yang lain adalah siswa yang terlalu aktif sehingga menyebabkan situasi pembelajaran menjadi gaduh apabila guru tidak dapat mengemas pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan yang dapat mengkondisikan siswa untuk tenang. Siswa lebih tertarik untuk bermain-main dengan teman atau memilih keluar kelas apabila guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah. Hal ini juga terjadi saat pembelajaran IPA, jika guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah maka yang terjadi siswa akan ramai bahkan beberapa siswa terlihat melakukan kegiatan sendiri. Meskipun demikian

terdapat pula beberapa siswa yang tampak memperhatikan penjelasan guru, hal ini ditunjukkan dari pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan kepada guru mengenai materi yang disampaikan. Beberapa siswa juga terlihat kompak menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan oleh guru.

Dari jumlah siswa kelas IV yaitu 39 siswa, sebanyak 14 siswa atau 35,89% siswa sudah memiliki kreativitas yang ditunjukkan dengan keaktifan mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Sedangkan sisanya yaitu sebanyak 25 siswa atau 64,10% siswa belum terlihat memiliki kreativitas, hal ini ditunjukkan dengan siswa lebih senang bermain-main dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh minat belajar yang kurang, mereka menganggap bahwa IPA adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan sulit karena bersifat hafalan. Metode ceramah sebagai metode yang digunakan guru juga kurang sesuai untuk pembelajaran IPA karena tidak dapat merangsang kreativitas siswa karena siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu, tidak adanya kegiatan yang melibatkan siswa untuk bergerak dan melakukan sesuatu juga menjadi penyebab rendahnya kreativitas siswa. Menurut peneliti sebagai salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa, guru dapat menerapkan strategi *example non example* dalam pembelajaran IPA.

Strategi *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang ditampilkan dalam gambar. Melalui penerapan strategi *example non example* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berpusat kepada siswa atau *student centered*. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa akan menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Meskipun demikian, menurut Huda (2014: 236) strategi *example non example* juga memiliki kekurangan, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar, selain karena persiapannya yang terkadang membutuhkan

waktu yang lama. Meskipun dengan strategi *example non example* pembelajaran akan berpusat pada siswa, namun hal tersebut belum tentu meninggalkan kesan bagi siswa untuk dapat mengingat materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini dikarenakan siswa hanya berfokus pada melihat dan menganalisa gambar yang disajikan tanpa melakukan tindakan. Dikarenakan strategi *example non example* masih terdapat kekuarangan, maka perlu suatu media untuk mengatasi kekurangan tersebut. Media *puzzle* merupakan media yang dirasa sesuai untuk diterapkan dalam strategi *example non example*. Dengan media *puzzle*, selain siswa dapat dengan mudah menerima materi dari gambar, siswa juga mendapatkan kesan dalam pembelajaran karena siswa turut aktif menyusun potongan gambar yang disajikan. Siswa akan dengan mudah mengingat materi yang telah disampaikan dan secara tidak langsung kreativitas siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka akan diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Pembelajaran IPA Melalui Strategi *Example Non Example* dengan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Tahun 2015/2016. ”

B. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi *example non example* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Tahun 2015/2016?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan melalui penerapan strategi *example non example* dengan media *puzzle*”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan masukan dan khazanah pengetahuan khususnya tentang peningkatan kreativitas IPA melalui penerapan strategi pembelajaran *example non example* dengan media *puzzle*.
- b. Memberikan kontribusi bahwa kreativitas IPA pada siswa kelas IV dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran *example non example* dengan media *puzzle*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas belajar IPA pada kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Surakarta.
- 2) Meningkatkan penguasaan materi IPA dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Melatih siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Surakarta untuk berfikir kritis, sistematis dan ilmiah.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Guru mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran yang inovatif.
- 2) Meningkatkan kompetensi guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan penerapan variasi strategi dan strategi pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penerapan strategi pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran IPA merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan siswa yang terampil, kreatif, berfikir kritis, bersikap baik dan bernilai tinggi. Upaya ini dapat meningkatkan hasil belajar yang baik sebagai indikator untuk meningkatkan kualitas sekolah tersebut.