

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era teknologi informasi sekarang ini memiliki peran yang penting untuk membentuk siswa yang berkarakter. Pendidikan karakter dapat membangun kepribadian bangsa. Dalam tatanan teori, pendidikan karakter sangat menjanjikan untuk menjawab permasalahan pendidikan di Indonesia. Pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia dalam pembangunan. Derap langkah pembangunan selalu diupayakan seirama dengan tuntutan zaman. Oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia harus dijadikan salah satu prioritas dalam pembangunan negeri ini.

Membentuk siswa yang berkarakter bukan suatu upaya yang mudah dan cepat. Dalam tatanan praktik, seringkali terjadi bias dalam penerapannya. Hal tersebut memerlukan upaya terus menerus dan refleksi mendalam untuk membentuk moral siswa dan harus ditindaklanjuti dengan aksi nyata. Sebagai upaya mengatasinya, pendidikan karakter haruslah merupakan sebuah program yang terukur pencapaiannya. Mengenai pengukuran memang harus ada alat ukurnya, yaitu dengan menentukan indikator pembelajaran terhadap siswa yang telah disuntikkan nilai-nilai moral. Karena tujuan akhir dalam pendidikan bukan hanya melahirkan insan yang cerdas, tetapi juga menciptakan insan yang berkarakter kuat.

Kreativitas adalah salah satu indikator yang wajib ditanamkan dalam diri siswa. Perkembangan kreativitas siswa merupakan aspek penting dalam penerapan pendidikan berkarakter. Setiap siswa memiliki potensi untuk kreatif walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas juga mencakup kreativitas kecerdasan atau keterampilan yang lain. Kreativitas mengarah pada pembentukan karakter positif sebagai manusia. Kreativitas belajar IPA siswa SD tidak saja dapat menumbuhkembangkan kecerdasan motorik, melainkan juga membangun karakter untuk belajar bekerja sama.

Pada dasarnya manusia ingin tahu lebih banyak tentang IPA atau sains. Melalui pembelajaran dan pengembangan potensi diri pada pembelajaran IPA, siswa akan memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk memahami dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dan ini merupakan salah satu kunci keberhasilan peningkatan kompetensi SDM dalam memasuki dunia teknologi ini.

Kelemahan pembelajaran IPA SD terletak pada proses belajar mengajar yang menekankan pada penguasaan fakta dan konsep yang kurang memfasilitasi siswa untuk hasil belajar yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran IPA secara umum telah direduksi menjadi sekedar pemindahan konsep yang menjadi bahan hafalan siswa. Pembelajaran IPA dilaksanakan dalam bentuk latihan penyelesaian soal-soal tes dalam rangka mencapai target nilai tertulis evaluasi hasil belajar sebagai ukuran utama prestasi siswa dan kesuksesan guru dalam mengelola pembelajaran.

IPA sebagai hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisir, tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. IPA harus diajarkan pada siswa secara utuh baik sikap ilmiah, proses ilmiah, maupun produk ilmiah, sehingga siswa dapat belajar mandiri mencapai hasil yang optimal. Kemampuan siswa dalam menggunakan metode ilmiah perlu dikembangkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran IPA sebagai media pengembangan potensi siswa SD seharusnya didasarkan pada karakteristik psikologi anak dengan memberikan kesenangan bermain dan kepuasan intelektual bagi mereka dalam membongkar misteri, seluk beluk dan teka teki fenomena alam di sekitar dirinya, mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya, memperbaiki konsepsi mereka yang masih keliru tentang fenomena alam, sambil membekali keterampilan dan membangun konsep baru yang harus dikuasai oleh siswa.

Hasil refleksi peneliti selama menjadi guru SD terlihat melalui model pengajaran IPA yang masih diterapkan sampai sekarang, yaitu bersifat *teacher centered* dengan sistem penyampaian yang lebih banyak didominasi oleh guru. Siswa cenderung diam, pasif dan kurang berani menyatakan gagasannya. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang karena pengalaman yang didapat siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas sehingga mereka tidak dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya.

Idealnya siswa SD kelas IV dapat mencipta dan berusaha menemukan hal-hal baru serta terbiasa untuk berpikir dalam belajar IPA. Karena kebanyakan guru memberikan contoh dahulu sebelum menyuruh siswanya mengerjakan soal itu. Seharusnya siswa diberi kesempatan dan kepercayaan untuk menyelesaikan masalah khususnya dalam mata pelajaran IPA melalui pengalaman yang diperolehnya dengan potensi kreativitas yang telah dimiliki masing-masing siswa secara mandiri.

Kreativitas pada siswa diharapkan dapat melatih siswa untuk berpendapat dengan jelas dan dapat membangkitkan kepercayaan diri siswa itu sendiri. Dengan cara menjadi guru bagi temannya, seorang siswa akan berpikir lebih kreatif lagi. Karena siswa yang mengajarkan akan terus berpikir bagaimana caranya supaya teman yang diajarkannya mengerti. Seorang guru dituntut untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai kepada siswanya untuk mencapai tujuan menciptakan hasil belajar yang efektif.

Kenyataan yang peneliti hadapi dalam renungan ini adalah dari sejumlah 21 siswa hanya 47,6% atau 10 siswa yang aktif dan kreatif dalam belajar IPA. Selebihnya mereka hanya diam, tidak bersemangat, enggan dan terlihat bosan.

Rendahnya kreativitas pada siswa mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia karena lemahnya guru dalam menggali potensi siswanya. Guru seringkali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat, dan bakat yang dimiliki oleh siswanya. Proses yang baik adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif. Guru seharusnya menggali masalah dan potensi siswanya.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru harus mengubah proses pembelajaran yang konvensional diganti dengan strategi pembelajaran aktif yang sesuai yaitu dengan strategi *problem based learning* dan diharapkan siswa dapat mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah serta meningkatkan gairah siswa kelas IV dalam belajar IPA melalui metode pembelajaran baru yang dinamis. Peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Belajar IPA melalui Strategi *Problem Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas IV SDN Tluwah Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

- a. Aspek yang ditingkatkan adalah kreativitas belajar IPA.
- b. Pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Tluwah semester II tahun pelajaran 2012/2013.
- c. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* atau sering juga disebut Pembelajaran Berbasis Masalah.

C. Rumusan Masalah

“Apakah kreativitas belajar IPA dapat ditingkatkan melalui strategi *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas IV SD Negeri Tluwah Tahun Pelajaran 2012/2013 ini?”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Khusus

“Untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA melalui strategi *problem based learning* pada siswa kelas IV SDN Tluwah”.

2. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Menambah wawasan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui strategi pembelajaran aktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, nyaman, menyenangkan, serta melibatkan siswa karena strategi, metode, teknik, dan atau media yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi dan dipilih secara sungguh-sungguh.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, merencanakan dan mempersiapkan dengan baik, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Guru dapat berkembang dan meningkatkan kinerjanya secara profesional, karena guru dapat menilai, merefleksi diri, dan dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.

- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam upaya menjabarkan program pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan konteks lokal, sekolah, dan kelas.
 - 4) Memberikan nilai tambah bagi guru dalam menumbuhkembangkan kebiasaan, budaya, dan atau tradisi meneliti di kalangan pendidik.
- b. Manfaat Bagi Siswa
- 1) Meningkatkan kreativitas dan kecakapan berpikir dalam proses pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan dan memperbaiki kualitas dalam penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah.
 - 3) Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- c. Manfaat Bagi Peneliti Lain
- Menghasilkan laporan-laporan PTK yang dapat dijadikan bahan panduan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Manfaat Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan mutu, isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
 - 2) Menumbuhkembangkan budaya ilmiah di lingkungan sekolah, untuk proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan atau pembelajaran secara berkelanjutan.