

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan perkembangan zaman yang begitu cepat dan pesat terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap sebuah proses pendidikan. Melalui proses pendidikan yang dinamis dan terbuka maka diharapkan terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi. Kompetensi ini bukanlah hanya sekedar kemampuan secara teoritik tetapi juga keterampilan dan sikap yang baik.

Pendidikan merupakan suatu hal wajib untuk dikenal bahkan oleh setiap anak. Di dalam pendidikan itu sendiri terkandung suatu proses belajar yang berguna untuk membelajarkan anak. Pendidikan yang di dapatkan anak sejak lahir adalah pendidikan yang di dapatkan dari keluarganya yang sering di sebut pendidikan informal. Dan selanjutnya anak mendapatkan pendidikan di lembaga pendidikan menjalani proses belajar yang utuh dalam waktu yang lama untuk mencapai jenjang pendidikan yang yang diharapkan.

Dalam undang-undang republik Indonesia No. 2 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa : pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendekatan kreativitas terdiri dari faktor psikologis dan sosiologis. Pendekatan psikologis lebih memandang kreativitas dari faktor-faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan pendekatan sosiologis lebih menekankan pentingnya faktor interaksi sosial sebagai kekuatan agar kreativitas timbul. Siswa sekolah dasar lebih banyak terpengaruh oleh interaksi sosialnya bersama dengan guru dan teman-temannya yang berada di sekolah dibandingkan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri.

Kreativitas belajar siswa di kelas pada dasarnya dipengaruhi oleh peran serta guru bagaimana merancang langkah-langkah dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti kematangan perencanaan dan strategi yang akan dilaksanakan. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan bagaimana mengelola kelas, penyampaian materi, dan interaksi yang terjadi saat pembelajaran. Interaksi tidak sebatas hanya guru yang menjelaskan namun harus didukung oleh kemampuan guru menciptakan sumber belajar dari lingkungan sekitar. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SD Negeri 101917 Araskabu Kecamatan Beringin di kelas IV dalam mata pelajaran IPA ditemukan bahwa dari 25 siswa terdapat tidak memperhatikan pelajaran 14 orang siswa dalam bentuk persentase 43% siswa yang serius memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan mencatat hal-hal penting. 11 orang siswa dalam persentase 53% lebih banyak diam, kebingungan dalam menjawab pertanyaan guru dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari yang tampak dari tidak adanya siswa yang bertanya, kurang mampu mengemukakan ide-ide yang ada

pada dirinya mengenai materi yang dipelajari dan budaya mencontek siswa dalam mengerjakan tugas, baik tugas yang diberikan guru saat pembelajaran berlangsung ataupun pekerjaan rumah, terlambat dalam mengumpulkan tugas bahkan ada siswa yang tidak mengumpulkan tugasnya.

Rendahnya kreativitas siswa dalam belajar berdampak terhadap hasil belajar mereka. Dari hasil observasi awal yang ditemukan penulis bahwa rata-rata hasil belajar IPA dari hasil ujian semester ganjil khususnya pada siswa kelas IV siswa tergolong rendah yaitu sebesar 66,32 dari 25 siswa. Hasil pengamatan penulis ditemukan sebanyak 73% siswa memiliki nilai di bawah KKM 70 artinya belum mencapai nilai minimal dan hanya 37% siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan nilai di atas KKM 70.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak ada manfaat yang dirasakan oleh siswa. Karena selama ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurangnya sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran terpusat pada guru sehingga suasana kelas membosankan dan siswa tidak semangat belajar. Siswa lebih sering mencatat pelajaran yang ia pelajari dan menghafal materi yang belum tentu mereka pahami. Model, metode, satrategi, atau pendekatan pembelajaran yang kurang variatif menjadikan siswa kurang aktif dalam belajar, kurang memberikan tantangan untuk berpikir kreatif, kurang melatih siswa untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran, dan kurang berani dalam membuat percobaan untuk membuktikan konsep, fakta, dan prinsip dalam pembelajaran IPA.

Pada dasarnya proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada keterampilan proses dimana siswa dapat ikut terlibat dalam pembelajaran IPA sehingga siswa dapat menemukan fakta – fakta, membangun konsep – konsep, teori – teori dan memiliki sikap ilmiah yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian ke kreatifitasan anak. Dalam proses pembelajaran IPA, sangat dibutuhkan suatu kegiatan yang melibatkan siswa memecahkan suatu masalah, karena tidak semua materi pada pelajaran IPA dapat dimengerti siswa jika hanya di sajikan menggunakan metode ceramah saja. Untuk itu lah perlu di gunakan suatu metode yang akan mampu menjembatani antara pentingnya pembelajaran IPA dengan kebutuhan siswa akan belajar kreatif, cerdas dan menyenangkan.

Oleh karena itu, untuk mengembangkan atau meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA, guru perlu memperbaiki cara mengajarnya salah satunya dengan merancang metode atau model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam belajar dan mampu menumbuhkan kreativitas belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan *metode think, pair, and share*.

Dalam metode *Think, Pair, and Share* setelah guru memberikan materi kepada siswa yang akan di capai lalu guru memberikan pertanyaan atau isu yang terkait dengan pembelajaran . Cara kerjanya siswa diminta untuk berpikir tentang permasalahan yang disampaikan guru. Selanjutnya siswa diminta berpasangan dengan sebalahnya ( kelompok 2 orang ) dan mengutarakan hasil pemikiran mereka masing. Selanjutnya guru memimpin hasil pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambahkan materi yang belum diungkapkan para peserta didik. Dan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi yang telah di sampaikan. Di dalam *metode think, pair, and share* siswa dapat belajar dengan aktif. Sehingga siswa dituntut untuk menjadi lebih berani dan kreatif dalam membuat sebuah percobaan, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mencoba mengkaji dan meneliti masalah: **“Meningkatkan Kreatifitas Anak Dengan Menggunakan Metode Think, Pair, And Share Pada Pelajaran IPA Di Kelas IV SD NEGERI 101917 Araskabu T.A. 2014/2015 ”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
2. Guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA dengan sumber belajar buku teks.
3. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa agar berfikir kreatif dan kurang melatih siswa dalam memecahkan masalah.
4. *Think, pair, and share* jarang digunakan guru dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 101917 Araskabu.

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat oleh penulis adalah “Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Metode Think, Pair, And Share Pada Pelajaran IPA materi rangka manusia dan fungsinya Di Kelas IV SD NEGERI 101917 Araskabu T.A. 2014/2015”

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan *think, pair, and share* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi pokok rangka manusia dan fungsinya di Kelas IV SDN 101917 Araskabu T.A. 2014/2015?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Metode Think, Pair, And Share Pada Pelajaran IPA materi rangka manusia dan fungsinya Di Kelas IV SD NEGERI 101917 Araskabu T.A. 2014/2015”

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, *think, pair, and share* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA di SDN 101917 Araskabu .

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam menentukan dan merancang metode pembelajaran yang variatif untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu sekolah dalam pembelajaran IPA di SDN 101917 Araskabu.
4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *think, pair, and share*.
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya, yang ingin meneliti permasalahan yang relevan.