

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sains adalah ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dengan segala isinya. Hal yang dipelajari dalam sains adalah sebab-akibat, hubungan kausal dari kejadian-kejadian yang terjadi di alam. Sains dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dengan belajar sains, siswa diharapkan dapat merasakan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan ciptaan-Nya, dapat memahami gejala alam, dapat memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.

Namun kenyataannya pengajaran sains saat ini masih menunjukkan peluang yang luas untuk diadakan upaya perbaikan. Hal ini ditandai dengan masih rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran sains. Selain itu aktivitas siswa dalam pembelajaran masih tergolong kurang kreatif.

Sains memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya didalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu dimasyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini berarti untuk mempelajari sains IPA diperlukan kreativitas belajar agar siswa dapat mempelajari IPA dengan mudah yakni dengan cara mencari tahu dan berbuat juga menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan serta hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan yakni sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dari 24 siswa yang saya teliti pada waktu pretes terdapat 15 orang siswa yang tergolong kreativitas belajar siswa rendah dengan persentase 62,5%, 6 orang siswa yang tergolong kreatif sedang dengan persentase 25% dan 3 orang siswa tergolong kreatif tinggi dengan persentase 12,5%. Untuk dapat mempelajari IPA dengan baik, siswa harus lebih aktif terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu didasarkan pada pengalaman untuk membantu siswa belajar IPA. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah membantu siswa memperoleh ide, pemahaman dan keterampilan (*life skill*). Dengan demikian untuk mengembangkan atau menciptakan siswa yang kreatif dalam mempelajari IPA, seorang guru harus dapat mencari model pembelajaran yang tepat sehingga materi IPA yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami atau dimengerti oleh siswa.

Untuk itu peneliti mengambil model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah mempunyai kelebihan yaitu merangsang perkembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh. Model pembelajaran pemecahan masalah atau yang biasa disebut dengan *problem solving* merupakan salah satu fokus dalam pembelajaran sains. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya. Pemecahan masalah (*Problem solving*) inilah yang akan peneliti pakai untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pemecahan masalah ini diharapkan kreativitas siswa akan meningkat sehingga prestasi belajarnya pun akan meningkat.

Namun pada kenyataannya sering kita jumpai di sekolah masih jarang guru yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*). Terlebih sekolah di pedesaan. Mereka hanya terbatas pada metode konvensional yakni ceramah yang kegiatannya lebih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi bosan. Karena rasa bosan tersebut maka akan

berpengaruh terhadap keefektifan siswa didalam kelas. Dengan tidak efektifnya siswa dalam belajar tentunya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Ditambah lagi dengan kurang kreativitas guru dan terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah.

Dengan demikian strategi yang baik dan metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang dibutuhkan agar materi yang dibutuhkan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga siswa lebih kreatifitas dalam belajar dan prestasi belajarnya pun meningkat. Selain itu agar pembelajaran IPA lebih diminati dan menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Maka sangat diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang efektif yaitu pendekatan pemecahan masalah.

Dengan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA, dengan mengangkat judul penelitian

“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SAINS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH DIKELAS IV SD NEGERI 101767 TEMBUNG.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Rendahnya pembelajaran IPA karena guru hanya menggunakan metode konvensional, yakni ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru.

2. Guru kurang mengembangkan kreativitas belajar siswa disebabkan guru tidak menggunakan pendekatan pemecahan masalah (problem solving).
3. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran karena jarang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran
4. Sarana dan prasarana yang masih minim.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan kreativitas belajar siswa dikelas IV SD Negeri 101767 Tembung Tahun Ajaran 2011/2012 pada materi sumber daya alam dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran IPA materi sumber daya alam dikelas IV SD Negeri 101767 Tembung Tahun Pembelajaran 2011/2012?”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: Untuk membuktikan bahwa kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah pada pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 101767 Tembung Tahun Ajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menuangkan ide, gagasan serta pemikiran dalam mata pelajaran sains
2. Bagi guru, untuk mengetahui lebih jauh potensi-potensi yang dimiliki oleh siswanya sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah yang dijadikan tempat penelitian.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan proses belajar mengajar setelah menjadi guru.
5. Bagi jurusan PPSD, sebagai sumbangan pemikiran atau referensi bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.