

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional salah satunya adalah membentuk karakteristik peserta didik yang kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran di sekolah guru perlu melatih siswa berpikir dan bertindak kreatif dan mandiri. Hal ini juga diperkuat dengan kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, dimana kurikulum ini dikembangkan dari kurikulum berbasis kompetensi yang dalam kegiatannya siswa tidak hanya dituntut untuk mampu mengembangkan pengetahuan kognitifnya saja, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotorik.

Salah satu kurikulum yang dipelajari di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diajarkan di Sekolah Dasar, mulai dari kelas rendah walaupun dasar-dasarnya saja, sampai di kelas tinggi. IPA adalah serangkaian hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan. Dari pengertian di atas jelaslah bahwa IPA bukan hanya produk tetapi juga proses, IPA diajarkan sebagai pengetahuan dan cara kerjanya yaitu merupakan proses dan produk. Pembelajaran IPA bukan hanya menekankan pada banyaknya konsep yang dihapal, penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-

konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi lebih kepada bagaimana agar peserta didik berlatih untuk berfikir kreatif menemukan konsep-konsep tersebut. Namun faktanya di lapangan proses pemikiran kreatif pada pembelajaran IPA jarang dilatihkan. Dalam pelaksanaannya peserta didik masih menggunakan sistem menghafal konsep dan mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Ada sebuah kata mutiara yaitu “Guru kreatif-peserta didik mengerti, guru inovatif-peserta didik senang dan guru antusias-peserta didik semangat”. Mata pelajaran IPA oleh sebagian besar peserta didik masih merupakan pelajaran angan-angan, mereka merasa sulit untuk memahami materi-materi IPA sehingga harus dihafalkan semua dan meringkas semua teori yang ada di buku. Akibatnya peserta didik menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Padahal tujuan utama pembelajaran IPA adalah membantu peserta didik memperoleh ide, pemahaman, dan keterampilan esensial sebagai warga negara. Keterampilan esensial yang perlu dimiliki peserta didik adalah kemampuan mengamati benda dan lingkungan sekitar, kemampuan mendengarkan, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menanggapi dan memecahkan masalah secara efektif. Agar tujuan pembelajaran IPA di SD berhasil, guru perlu menciptakan suasana belajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, mengembangkan sikap serta perilaku kreatif dan inovatif pada peserta didik sehingga belajar akan menjadi lebih bermakna. Suasana belajar seperti tersebut dapat diperoleh melalui belajar penemuan konsep yang ditunjang dengan adanya strategi yang bervariasi dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Di dalam Ilmu Pengetahuan Alam, peserta didik dituntut memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam, melalui kegiatan-kegiatan dari mengamati sampai menarik simpulan, sehingga terbentuk sikap kritis dan ilmiah, sehingga IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk membangkitkan kompetensi peserta didik agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Kenyataan yang ditemukan pada pembelajaran IPA di SD Negeri No.104202 Bandar Setia pembelajaran IPA selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan *text book oriented* dengan keterlibatan peserta didik yang minim dan kegiatan pembelajaran hanya berorientasi kepada guru, sehingga pelajaran IPA kurang menarik perhatian peserta didik dan terasa sangat membosankan.

Selain itu dalam proses belajar dan mengajar Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah, banyak guru menyampaikan materi secara informatif (klasikal) dengan ceramah. Pembelajaran klasikal merupakan pembelajaran yang paling disenangi oleh guru karena cara ini mudah dilaksanakan. Pada pembelajaran klasikal umumnya komunikasi terjadi searah, yaitu dari guru ke peserta didik, dan hampir tidak terjadi sebaliknya. Sehingga partisipasi peserta didik menjadi kurang dan peserta didik kurang aktif dalam mengungkapkan serta mengekspresikan gagasan dalam kegiatan pembelajaran. Padahal berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), proses pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru-guru di sekolah salah satu diantaranya adalah pembelajaran yang menekankan pada upaya mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal.

Untuk menjelaskan bahwa IPA sebagai produk yang terdiri dari konsep, prinsip, hukum, dan teori yang sebagian merupakan sesuatu yang abstrak, diperlukan suatu cara yang dapat mengaplikasikan teori menjadi suatu fakta sehingga konsep yang dituangkan tidak hanya bersifat teoritis saja. Dimana strategi yang digunakan tersebut dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna, salah satunya adalah menggunakan pendekatan inquiri. Pendekatan inquiri merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah yang menempatkan peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Peserta didik betul-betul ditempatkan sebagai subjek belajar. Peranan guru dalam pendekatan inquiri adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.

Berlakunya kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi yang telah direvisi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semua berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*), metodologi yang semua lebih didominasi ekspositori berganti ke partisipatori, dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Satu hal lagi bahwa KTSP merupakan suatu pembelajaran yang pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman,

tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Untuk itu guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Kreativitas bukanlah sebuah kualitas istimewa milik beberapa gelintir orang terpilih. Kreativitas ada pada diri semua orang. Sekolah dan guru perlu mengadopsi dan mengaplikasikan sebuah pendekatan yang mendukung perkembangan kreativitas jika hendak mendidik peserta didik menjadi anak-anak kreatif.

Suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berfikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Apalagi dewasa ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan masyarakat dan negara bergantung pada sumbang kreatif dari masyarakat, untuk itu perlulah sikap dan perilaku dipupuk sejak dini pada peserta didik yang kelak mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Untuk mewujudkan hal itu salah satu caranya adalah dengan menggunakan pendekatan inquiri. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengambil judul Penelitian Tindakan Kelas "Upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik

dengan menggunakan pendekatan Inquiri pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri No.104202 Bandar Setia”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Proses pemikiran kreatif pada pembelajaran IPA jarang dilatihkan.
2. Peserta didik masih menggunakan sistem menghafal konsep dan mencari jawaban benar terhadap soal-soal yang diberikan.
3. Peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Pembelajaran disajikan secara verbal dimana proses kegiatan pembelajaran hanya berorientasi kepada guru.
5. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran karena tidak ada komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik.
6. Peserta didik tidak aktif dalam mengungkapkan dan mengekspresikan gagasan dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah, maka peneliti merasa perlu membatasi pada satu permasalahan penelitian yang akan dialami. Permasalahan penelitian itu dibatasi pada meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan inquiri pada pelajaran IPA materi pokok gaya magnet di kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, diperoleh suatu perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :
”Apakah dengan menggunakan pendekatan inquiri dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
2. Meningkatkan motivasi guru untuk menggunakan pendekatan inquiri pada mata pelajaran IPA.
3. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan pada pelajaran IPA.
4. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam mengungkapkan pendapat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

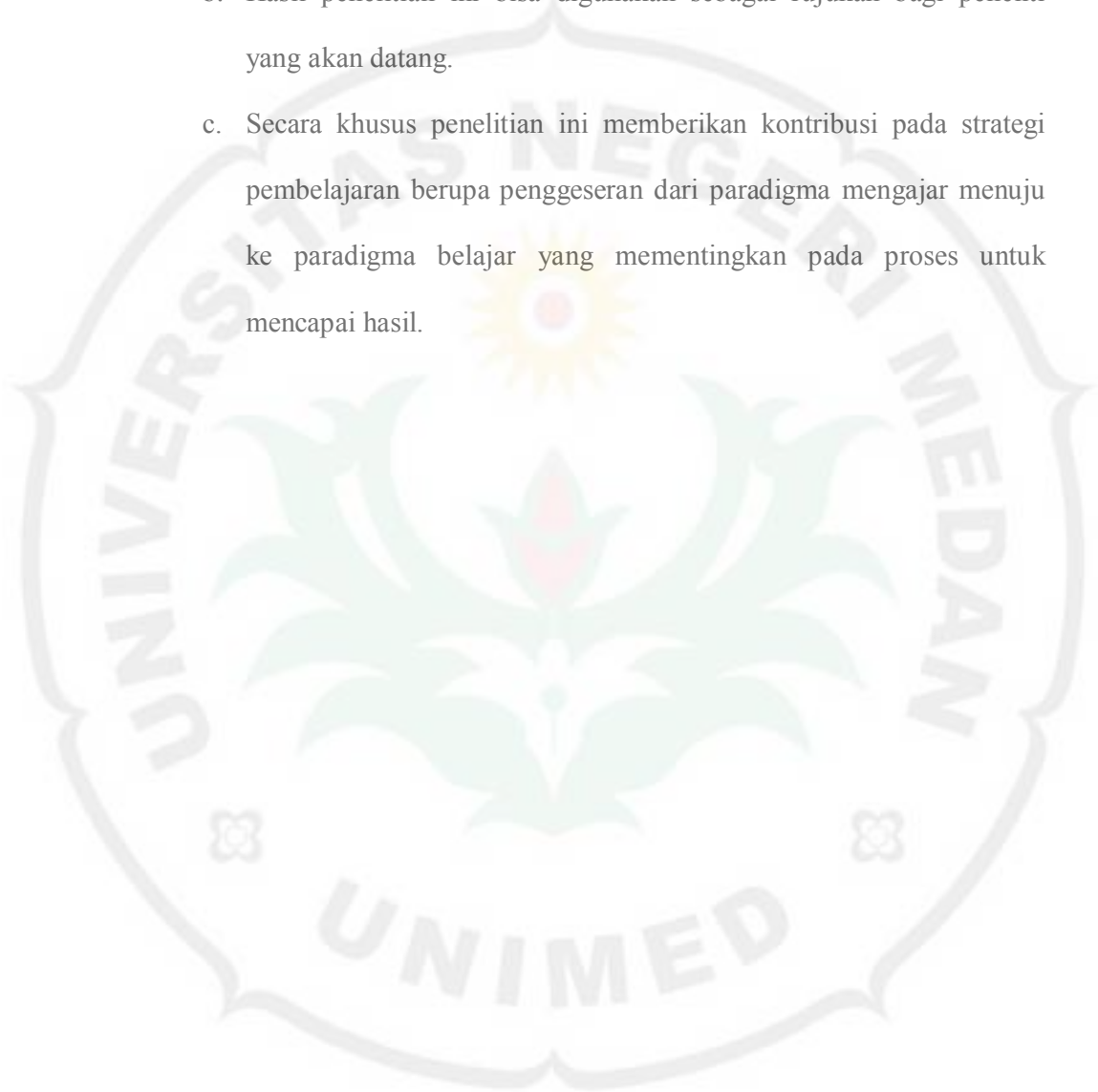
1. Bagi peserta didik:

- a. Untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
 - b. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam mengungkapkan pendapat.
2. Bagi guru :
- a. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran inovatif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan pendekatan inquiri dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Memperbaiki proses belajar mengajar IPA di kelas.
 - c. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan pendekatan inquiri dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, dan menarik peserta didik sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah memahami konsep.
3. Bagi Sekolah

Untuk memberi informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Diharapkan pada masa yang akan datang tidak ada guru yang hanya bisa mengajar dengan metode ceramah.

4. Peneliti
- a. Hasil penelitian ini nanti secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, umumnya pada peningkatan mutu pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam melalui penggunaan pendekatan inquiri.

- b. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan bagi peneliti yang akan datang.
- c. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran berupa penggeseran dari paradigma mengajar menuju ke paradigma belajar yang mementingkan pada proses untuk mencapai hasil.



THE
Character Building
UNIVERSITY