

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, maka mutu pendidikan di sekolah dasar harus mendapat perhatian yang serius. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran di sekolah terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum pengajaran, tes dan lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran.

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa dalam belajar. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan model pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami oleh siswa. Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses pembelajaran mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses pembelajaran dapat membawa perubahan pada diri

anak dari tidak tahu menjadi tahu dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah SAINS / Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). SAINS merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam, yang berhubungan dengan kehidupan dan lingkungan sekitar dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pelajaran SAINS dapat menjadi pengalaman langsung bagi peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran ini menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa. Agar teori-teori yang masih abstrak mudah dipahami oleh siswa maka diperlukan adanya pembuktian secara langsung dengan melakukan sebuah proyek yang bukan hanya akan memudahkan siswa dalam memahami teori yang masih abstrak tersebut juga akan menambah daya kreativitas siswa. Kreativitas sangat penting bagi siswa sebagai bekal bagi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Pengembangan kreativitas pada siswa yang dimulai sejak awal mampu membentuk kebiasaan cara berfikir siswa yang akan sangat bermanfaat bagi siswa itu sendiri dikemudian hari.

Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 3 Tripe Jaya, ditemukan bahwa guru kelas IV selalu melakukan kegiatan pembelajaran satu arah. Yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah, dan penugasan. Siswa hanya diberi teori-teori yang harus mereka hafalkan untuk menjawab soal-soal latihan yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kelas IV kurang menyukai mata pelajaran IPA. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran yang variatif. Dimana guru masih menggunakan metode

yang konvensional yaitu pesan atau isi pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata semata (verbalisme). Situasi seperti ini kurang dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi siswa yang pada akhirnya akan berdampak pada rendahnya daya kreativitas siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif selain berdampak pada rendahnya daya kreativitas siswa juga menyebabkan siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih cenderung pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Tidak adanya hasrat keingintahuan dari siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kebosanan siswa juga terlihat dari banyaknya siswa yang sering sibuk sendiri dengan teman sebangkunya daripada mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak bersemangat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kemudian siswa sering melakukan hal-hal yang diluar selain kegiatan pembelajaran juga merupakan bentuk kebosanan dari siswa ketika belajar SAINS. Siswa juga jarang bertanya tentang materi pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa sangat rendahnya daya kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV ternyata guru masih kurang terampil dalam penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga daya kreativitas siswa terhadap materi yang diajarkan tidak tercapai semaksimal mungkin. Guru mengaku hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan ketika belajar SAINS.

Selain itu, guru juga kurang memperhatikan siswa yang belum paham tentang materi. Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam pelajaran SAINS terdapat

banyak materi yang masih abstrak yang dalam pengajarannya membutuhkan pembuktian khusus agar materi mudah dimengerti siswa. Namun dengan penggunaan model pembelajaran yang konvensional tersebut siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Walaupun mereka kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru mereka tetap tidak memiliki keinginan untuk bertanya karena awalnya mereka sudah merasakan kejenuhan dalam belajar SAINS.

Jika kondisi proses pembelajaran seperti ini dibiarkan maka akan menghambat kreativitas siswa dalam belajar SAINS. Seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik dalam belajar SAINS. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut untuk merangsang daya kreativitas siswa dalam belajar SAINS. Untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat merangsang daya kreativitas siswa maka perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih memahami teori yang masih abstrak bagi siswa dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa adalah dengan cara melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*. Hal ini sejalan dengan pendapat Istarani (2012:92), “Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya kemudian dilanjutkan dengan masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menulis satu

pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh kelompok. Inti dari pembelajaran *Snowball Throwing* menjelaskan kepada ketua kelompok, ketua kelompok menjelaskan pada anggotanya, masing-masing anggota membuat pertanyaan yang dimasukkan dalam bola, lalu bola tersebut dilempar pada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam bola tersebut”.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Pelajaran SAINS Kelas IV SD Negeri 3 Tripe Jaya, Gayo lues, Aceh T.P 2012/2013”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kurang kreativitas belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan variasi model pembelajaran oleh guru.
2. Pemilihan model pembelajaran yang kurang variatif.
3. Siswa merasa bosan dan pasif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya kreativitas belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan variasi model pembelajaran oleh guru.
5. Rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang hendak diteliti. Masalah yang diteliti dibatasi pada upaya meningkatkan kreativitas belajar dengan menggunakan model *Snowball Throwing* pada mata pelajaran SAINS materi pokok Sumber Daya Alam dikelas kelas IV SD Negeri 3 Tripe Jaya, Gayo Lues T.P 2012-2013.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Melihat permasalahan yang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SAINS materi pokok Sumber Daya Alam di kelas IV SD Negeri 3 Tripe Jaya, Gayo Lues, Aceh T.P 2012-2013?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SAINS dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi pokok Sumber Daya Alam di kelas IV SD Negeri 3 Tripe Jaya, Gayo Lues, Aceh T.P 2012-2013.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi siswa, meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran SAINS.
2. Bagi guru, sebagai gambaran bagaimana peran guru sebagai motivator dan vasilator di dalam memberikan bimbingan kepada siswa dalam rangka meningkatkan kreativitas belajar siswa. Sebagai bahan acuan untuk menentukan strategi mengajar yang sesuai dengan kreativitas belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah.
4. Bagi peneliti-peneliti lain, penelitian ini sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian-penelitian yang sejenis selanjutnya.
5. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk memotivasi guru mengadakan penelitian sejenis, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dan mutu sekolah akan meningkat.