

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sains atau IPA adalah ilmu yang pokok bahasannya adalah alam dengan segala isinya. Secara harafiah IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dengan pelajaran IPA, siswa diharapkan dapat merasakan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan ciptaanNya serta dapat memahami gejala alam, memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.

Pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan kreativitas melalui ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (*skills*) yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa pelajaran IPA sangat penting untuk dipelajari. Pembelajaran IPA bukan hanya menekankan pada banyaknya konsep yang dihafal, 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 pada kenyataannya di lapangan proses pemikiran kreatif pada pembelajaran IPA jarang

dilatihkan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik masih menggunakan sistem menghafal dan mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan.

Tujuan utama pembelajaran IPA di SD adalah membantu siswa memperoleh ide dan keterampilan (*life skill*) sebagai warga negara. Keterampilan esensial tersebut meliputi kemampuan menggunakan alat tertentu, kemampuan mengamati benda dan lingkungan sekitar, kemampuan mendengarkan, kemampuan berkomunikasi secara baik, serta menanggapi dan memecahkan masalah dengan baik. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk membangkitkan kompetensi peserta didik agar memahami alam sekitar secara ilmiah. Kenyataan yang ditemukan pada pelajaran IPA di SD pembelajaran IPA selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan *text book oriented* dengan keterlibatan siswa yang minim, sehingga guru lebih aktif dari pada siswa yang menyebabkan pelajaran IPA kurang menarik perhatian peserta didik dan terasa sangat membosankan.

Selain itu, dalam proses pembelajaran IPA di SD masih banyak guru menyampaikan materi secara informatif (klasikal) dengan ceramah. Pada pembelajaran klasikal umumnya komunikasi terjadi searah, yakni dari guru ke peserta didik dan hampir tidak terjadi sebaliknya, sehingga partisipasi peserta didik menjadi kurang dan siswa menjadi kurang aktif dalam mengekspresikan ide-idenya dalam kegiatan pembelajaran. Padahal berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, proses pembelajaran yang harus dikembangkan guru di sekolah salah satu diantaranya adalah pembelajaran yang menekankan pada upaya mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal.

Untuk mengembangkan kemampuan esensial siswa pada pembelajaran IPA sehingga proses pembelajarannya tidak lagi monoton dan komunikasi tidak lagi satu arah maka diperlukan suatu cara yang dapat mengubah kepasiban peserta didik. dimana cara atau strategi tersebut dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga pelajaran akan lebih bermakna, yaitu dengan menerapkan pendekatan koperatif salah satunya dengan penggunaan metode peta konsep(*concept mapping*) tipe pohon jaringan (*network tree*). Adapun hal yang menjadi alasan peneliti menggunakan tipe *network tree* ini didasarkan atas dua hal. *Pertama*, tipe pohon jaringan ini sangat tepat digunakan pada materi Perubahan Lingkungan dan Pengaruhnya karena lebih kepada penyusunan materi dari umum ke khusus (diagram hierarki). *Kedua*, model peta konsep tipe *network tree* ini membuat jelas gagasan pokok pada materi yang dipelajari, siswa dapat meringkas catatan yang biasanya berbentuk naratif menjadi sebuah bagan yang ringkas dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam mempelajari materi tersebut, serta efektif sebagai sarana melatih keberanian dalam berkomunikasi karena setiap bagan dihubungkan oleh proposisi-proposisi.

Berlakunya kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi yang telah direvisi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Salah satu paradigma yang dimaksud adalah orientasi pembelajaran yang semua berpusat pada guru (*teacher oriented*) beralih pusat pada murid (*student centered*) metodologi yang semua lebih didominasi ekspositori beralih ke partisipatori. Selain itu juga 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. Oleh karena itu, guru harus bijaksana dalam memilih dan menentukan suatu model yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif sehingga 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 yang dimiliki oleh beberapa orang terpilih. Namun, 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.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran IPA tentang kreativitas pada siswa kelas IV SD Negeri 060792 Medan Timur mengenai materi Perubahan Lingkungan dan Pengaruhnya, kinerja pembelajaran yang dilakukan dan aktivitas siswa serta hasil belajar kurang optimal. Di awal pembelajaran, penjelasan yang dilakukan kurang mendalam dan kurang dikaitkan dengan konsep-konsep yang ada. Pada kegiatan inti, dalam penyampaian materi pelajaran hanya dijelaskan secara sekilas tanpa memberi catatan-catatan penting kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Ketika selesai dijelaskan siswa disuruh mencatat keseluruhan dari materi dari buku paket. Hal inilah yang membuat

siswa mengeluh dan merasa pembelajaran tersebut monoton. Hal ini diketahui oleh Peneliti ketika melakukan survey serta meminta izin ke Sekolah yang bersangkutan. Dan di akhir pembelajaran siswa diberi soal mengenai perubahan lingkungan dan pengaruhnya dan ternyata hasil evaluasi siswa kebanyakan masih berada di bawah nilai 68 yang menjadi nilai KKM. Dari daftar nilai siswa Kelas IV SD Negeri 060792, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan nilai siswa sangat rendah, sekitar 75 % siswa memperoleh nilai di bawah 68 (batas KKM).

Berdasarkan hal itulah dirasakan perlu adanya penelitian tentang penerapan pembelajaran peta konsep dalam rangka memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dituangkan dalam bentuk penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Peta Konsep Tipe Network Tree di kelas IV SD Negeri No.060792 Kec.Medan Timur”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran IPA disajikan secara verbal dimana proses kegiatan pembelajaran hanya berorientasi kepada guru, karena guru cenderung menggunakan materi ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.

2. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPA karena tidak ada komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik
3. Peserta didik tidak aktif dalam mengungkapkan dan mengekspresikan gagasan dalam kegiatan pembelajaran IPA
4. Kreativitas siswa pada pelajaran IPA masih sangat minim.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah “Meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA pada materi perubahan lingkungan dan pengaruhnya dengan menggunakan model peta konsep tipe network tree di kelas IV SD Negeri 060792 Kecamatan Medan Timur Tahun Ajaran 2013/ 2014 .”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalahnya adalah “Apakah dengan menggunakan model peta konsep tipe network tree dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran IPA materi perubahan lingkungan dan pengaruhnya di Kelas IV SD Negeri No.060792 Kec.Medan Timur ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran IPA materi Perubahan lingkungan dan pengaruhnya dengan menggunakan metode peta konsep tipe Network Tree di Kelas IV SD Negeri 00792 Kec. Medan Timur Tahun Ajaran 2013/ 2014”.

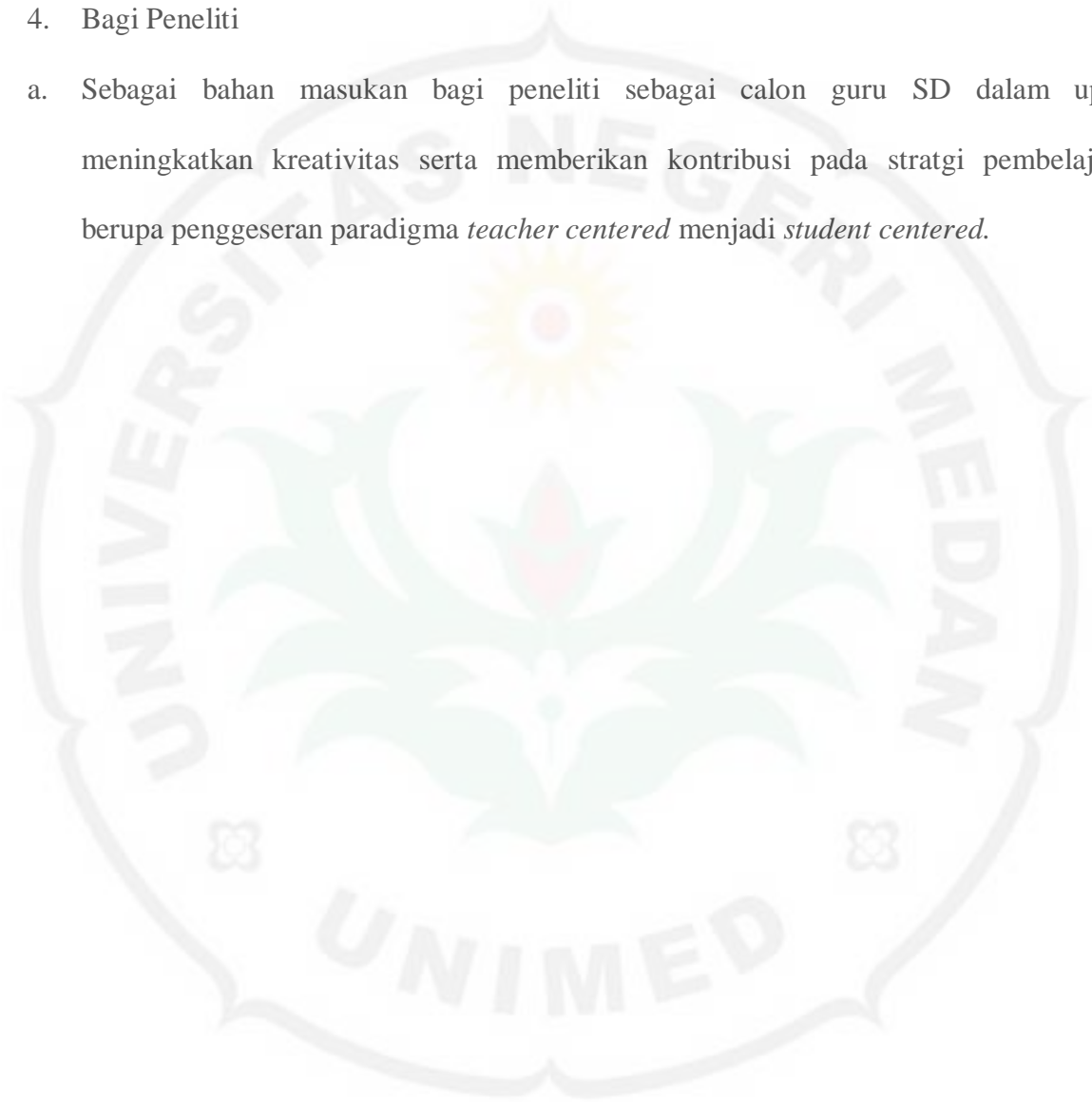
1.6 Manfaat Penelitian

Dengan memperhatikan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuann penelitian di atas maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Untuk meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran IPA serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam mengeluarkan pendapat.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran Peta Konsep dalam memperbaiki proses belajar mengajar IPA
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan pendekatan/ model pembelajaran peta konsep sehingga menjadi lebih efektif dan menarik pesert didik sehingga lebih cepat memahami konsep
3. Bagi Sekolah
 - a. Untuk memberi informasi kepada Kepala Sekolah mengenai pentingnya variasi strategi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa, sehingga pada masa yang akan datang metode ceramah bukan lagi prioritas utama

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sebagai calon guru SD dalam upaya meningkatkan kreativitas serta memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran berupa penggeseran paradigma *teacher centered* menjadi *student centered*.



THE
Character Building
UNIVERSITY