

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.

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 104206 Sei Rotan kelas IVA dalam mata pelajaran IPA ditemukan bahwa dari 35 siswa terdapat tidak memperhatikan pelajaran 15 orang siswa dalam bentuk persentase 43% siswa yang serius memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan mencatat hal-hal penting. 20 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.

Kurangnya 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 35 siswa. Hasil pengamatan penulis ditemukan sebanyak 63% (22 siswa) memiliki nilai di bawah KKM 70 artinya belum mencapai nilai minimal dan hanya 37% (13 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.

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 *Modeling the Way*.

Dalam *Modeling the Way* setelah guru memberikan materi kepada siswa guru memberikan kegiatan untuk menemukan sesuatu yang baru ataupun mencoba hal baru secara langsung yang akan menguatkan ingatan siswa terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Cara kerjanya dengan siswa dibagi ke dalam kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok ini

mendemonstrasikan bagaimana cara membuat karya mengenai konsep perubahan energi sesuai dengan skenario yang dibuat. Memberikan waktu kepada siswa untuk membuat skenario kerja dan berlatih membuat karya. Tiap kelompok siswa mendemonstrasikan bagaimana skenario kerja masing-masing. Kelompok lain diharapkan memberikan masukan terhadap kelompok pada setiap demonstrasi yang dilakukan. Di akhir pembelajaran guru akan mengklarifikasi hasil kerja siswa. *Modeling the Way* ini apabila digunakan dalam pembelajaran IPA bertujuan untuk membuat siswa lebih memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru dengan membuat suatu karya mengenai konsep perubahan energi gerak akibat pengaruh udara. Sehingga siswa dituntut untuk menjadi lebih berani dan kreatif dalam membuat sebuah percobaan, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk mencoba mengkaji dan meneliti masalah: **“Penerapan *Modeling the Way* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Materi Pokok Penerapan Konsep Perubahan Energi Gerak Akibat Pengaruh Udara di Kelas IV SDN 104206 Sei Rotan T.A. 2013/2014 ”.**

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. *Modeling the Way* jarang digunakan guru dalam pembelajaran IPA di SD 104206 Sei Rotan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat oleh penulis adalah “Menerapkan *Modeling the Way* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan materi pokok penerapan konsep perubahan energi gerak akibat pengaruh udara di Kelas IV SDN 104206 Sei Rotan T.A. 2013/2014”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan *Modeling the Way* dapat meningkatkan

kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi pokok penerapan konsep perubahan energi gerak akibat pengaruh udara di Kelas IV SDN 104206 Sei Rotan T.A. 2013/2014?”.

1.5. Tujuan Penelitian

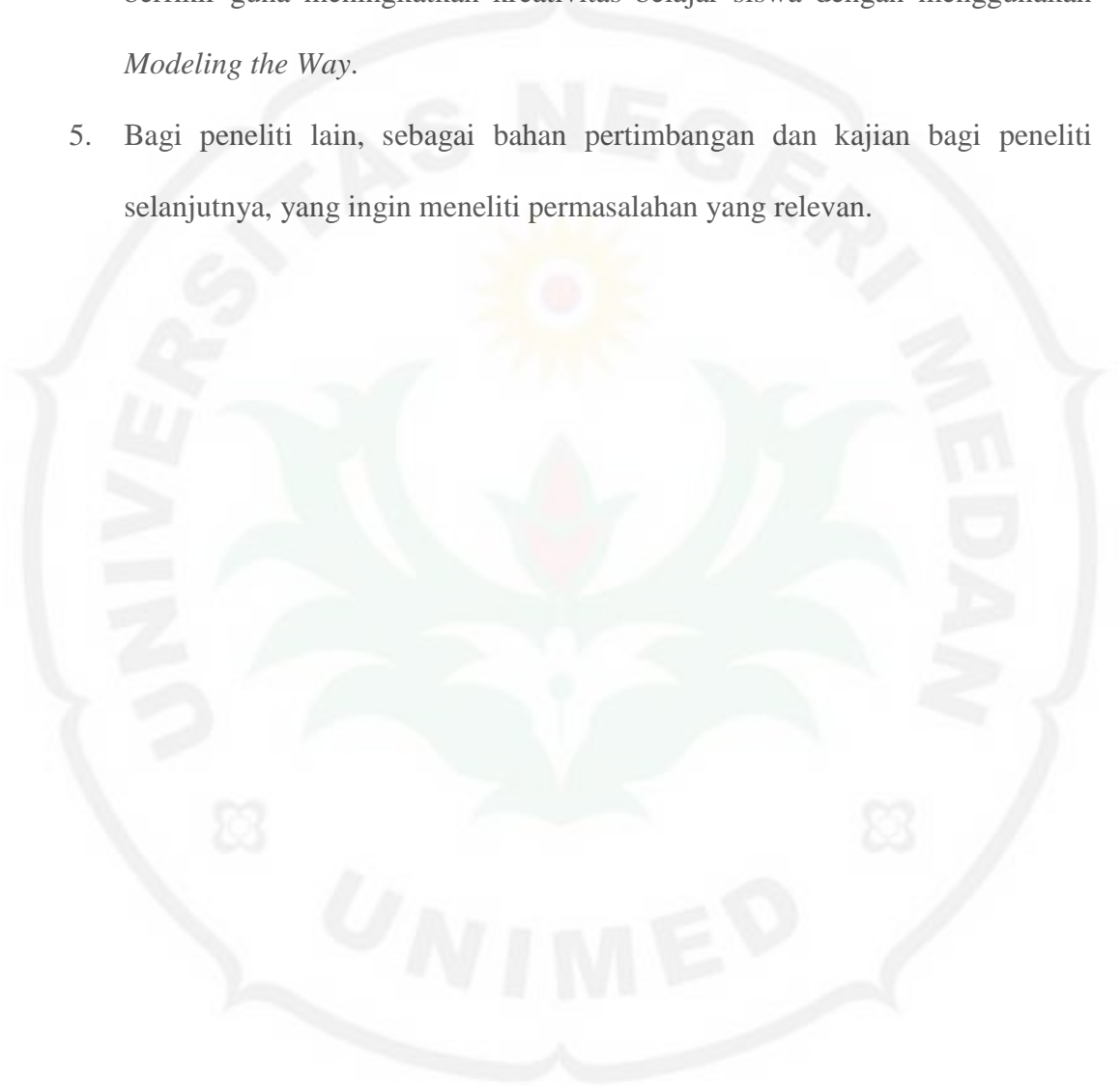
Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Modeling the Way* dalam pembelajaran IPA pada materi pokok penerapan konsep perubahan energi gerak akibat pengaruh udara di Kelas IV SDN 104206 Sei Rotan T.A. 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, *Modeling the Way* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA di SDN 104206 Sei Rotan.
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 104206 Sei Rotan.

4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berfikir guna meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Modeling the Way*.
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya, yang ingin meneliti permasalahan yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY