

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dalam Andang Ismail, dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover pada bulan Agustus 1987 terhadap siswa usia 10 tahun dengan sampel 50 siswa di Jakarta, menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan. Ternyata kreativitas belajar siswa di Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara yang lainnya. Padahal, kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Menurut Andang Ismail menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (power) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.<sup>1</sup> Walaupun saat ini masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Namun, dalam pelaksanaannya di sekolah-sekolah masih sangat memprihatinkan.

---

<sup>1</sup> Andang Ismail, *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ, 2006/2003), hh. 285-133

Pembelajaran masih cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa. Contoh konkrit misalnya sistem evaluasi yang terlalu menekankan pada jawaban benar dan tidak benar tanpa memperhatikan prosesnya.

Menurut Fadelis E. Waruwu yang diterjemahkan oleh Monti P Satiadarma "kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada."<sup>2</sup> Adapun guru berupaya meningkatkan kreativitas, selain guru harus mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sesuai dengan suasana seperti ini, siswa selain dapat mengasah kemampuan kognitifnya, juga mendapatkan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran bermakna membuat siswa dapat menemukan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkembangkan nilai-nilai yang dituntut. Pembelajaran IPA sangat terkait erat dengan hal sebagai berikut: (1) Pengembangan keterampilan proses, (2) Pemahaman konsep-konsep IPA, (3) Pengembangan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, (4) Pengembangan dasar kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang

---

<sup>2</sup>*Ibid.*, h. 109

saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil kolaborasi dan wawancara dengan guru bidang studi IPA kelas V SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, diperoleh gambaran bahwa kreativitas belajar siswa di kelas V sangat rendah dengan ditandai hal sebagai berikut: (1) Siswa cenderung monoton, pengetahuan siswa hanya terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, (2) Siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, (3) Siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat.<sup>3</sup>

Guru harus mampu memberikan bekal konsep dasar keilmuan IPA secara mendalam, sehingga anak didik dapat memanfaatkan sebagai sarana berpikir kreatif dan inovatif. Sebagai contoh, ketika guru mengajarkan tentang konsep kemagnetan (fisika), unsur senyawa campuran (kimia) dan mineral dalam tubuh (biologi), maka diharapkan konsep tersebut dapat menginspirasi anak didik untuk menciptakan sesuatu yang bersifat kreatif, misalnya memunculkan ide permainan atau alat bantu kehidupan yang menerapkan ketiga konsep tersebut.

Guru harus menjadi motifator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan

---

<sup>3</sup> SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan, *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta, 2007), h. 8

membuat siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran agar kreatif dan mampu bersaing dengan sekolah lain. Pembelajaran IPA pada SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setibudi Jakarta Selatan, cenderung memetingkan pengetahuan siswa pada objek yang ditampilkan saja, guru sering melupakan pengembang kreatif siswa, maka siswa sering malas dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru itu sendiri, peningkatan kreatif belajar siswa SDN Pasar Manggis 03 Pagi Jakarta Selatan bersifat pengetahuan saja tidak pada pengembangan kreatif siswa.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran kreatif diperlukan tiga sifat dasar yang harus dimiliki pendidik maupun peserta didik, yaitu peka, kritis, dan kreatif terhadap fenomena yang ada di sekitarnya. Peka artinya orang lain tidak dapat melihat keterkaitannya dengan konsep yang ada dalam otak, tetapi kita mampu menangkapnya sebagai fenomena yang dapat dijelaskan dengan konsep yang kita miliki. Kritis artinya fenomena yang tertangkap oleh mata kita mampu diolah dalam pikiran hingga memunculkan berbagai pertanyaan yang menggelitik kita untuk mencari jawabannya. Kreatif artinya dengan kepiawaian pola pikir kita didasari pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang komprehensif lalu kita berusaha menjelaskan atau bahkan menciptakan suatu aktivitas yang mampu menjelaskan fenomena tersebut kepada diri sendiri atau orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan keterampilan proses di kelas V SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Apakah sarana dan prasarana sudah terpenuhi dengan baik?
2. Apakah pembelajaran IPA sudah sepenuhnya memberikan pengalaman langsung kepada siswa?
3. Apakah penyebab minat siswa belajar IPA siswa rendah?
4. Bagaimana guru dan siswa memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran IPA?
5. Apakah guru sudah sepenuhnya memberikan perhatian maupun pelayan khusus kepada siswa yang memiliki potensi?
6. Apakah siswa berbakat sudah mendapatkan perhatian khusus dari guru?
7. Apakah penggunaan media pada pembelajaran IPA meningkatkan kreativitas belajar IPA?
8. Bagaimana kreativitas belajar IPA siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran?

### **C. Pembatasan Masalah Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi area fokus penelitian, maka peneliti membatasi pada penggunaan keterampilan proses dalam peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar. Adapun keterampilan yang dimaksud yaitu keterampilan mengamati, mengolongkan, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan materi yang akan dijadikan penelitian adalah materi tentang sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas V SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan keterampilan proses di kelas V SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan?
2. Apakah pendekatan ketrampilan proses dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Pasar Manggis 03 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan?

## **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat berguna baik secara teorietis maupun praktis.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Secara teorietis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan keterampilan proses.

### **2. Secara praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang pemikiran yang positif bagi :

- a. **Bagi Siswa** hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa yang akan berdampak positif terhadap perkembangannya di masa mendatang.
- b. **Bagi Guru** dapat menumbuhkan budaya meneliti, menambah pengetahuan dan ketrampilan serta dapat mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran melalui media.
- c. **Bagi Orang tua**, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam membimbing siswa dalam belajar tanpa harus bertentang dengan perkembangan kemampuan siswa secara alami yang tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

- d. **Bagi Sekolah**, bahan masukan dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan secara bertahap.
- e. **Bagi Peneliti lain**, sebagai referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya agar menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik.