

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jenjang sekolah dasar di Indonesia dengan kurikulum merdeka saat ini mencakup beberapa mata pelajaran inti yang harus diimplementasikan. Kurikulum merdeka memusatkan mata pelajaran inti tersebut dalam 5 golongan, yaitu bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan matematika. Dari kelima mata pelajaran inti tersebut, salah satu mata pelajaran yang sudah tidak asing bagi kebanyakan orang adalah mata pelajaran IPA. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) menjadi bagian dari rumpun ilmu pokok yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan Indonesia tidak terkecuali jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan ilmu pengetahuan alam (IPA) mengajak peserta didik untuk berpikir kritis terhadap hal-hal yang terjadi dengan lingkungan sekitar mereka. Mata pelajaran IPA yang mendorong berpikir kritis ini juga ditunjukkan untuk menjadi salah satu bagian dalam melahirkan peserta didik yang berkarakter.

Di Indonesia sendiri menurut Kementerian Pendidikan Nasional terdapat 18 karakter yang sejak lama sudah dicanangkan oleh pemerintah, karakter-karakter tersebut diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Salah satu karakter yang penting untuk ditanamkan sejak dini adalah karakter kreatif. Generasi yang memiliki karakter kreatif akan sangat dibutuhkan bagi masa depan bangsa Indonesia. Buah dari karakter kreatif ini adalah adanya daya kreativitas yang melahirkan inovasi-inovasi baru kedepannya (Winda, 2019, hlm. 152-153). Tidak dapat dipungkiri bahwasanya

semakin berkembangnya ilmu dan teknologi akan menghadirkan berbagai tantangan-tantangan baru didalamnya. Tantangan-tantangan tersebut akan dapat terselesaikan dengan baik apabila dibarengi oleh inovasi-inovasi baru hasil olah daya kreativitas dari generasi muda bangsa Indonesia. Karakter daya kreativitas yang memiliki peran penting bagi masa depan Indonesia ini, sayangnya masih belum tertanam dan terimplementasi dengan optimal pada instansi-instansi pendidikan. Hal tersebut menyebabkan saat ini, sebagian besar peserta didik di Indonesia mengalami krisis daya kreativitas.

Krisisnya daya kreativitas peserta didik sendiri ada banyak faktor penyebabnya dan faktor penyebab terbesar di sekolah dasar adalah dari pihak tenaga pendidik. Instansi-instansi pendidikan di Indonesia terutama sekolah dasar yang notabennya banyak diisi oleh tenaga pendidik yang kurang memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, menyebabkan mereka jarang sekali melibatkan metode pembelajaran yang baru dan lebih inovatif. Mereka masih mempertahankan kebiasaan memakai metode ceramah sekaligus hanya menerapkan pembelajaran satu arah saja. Hal tersebut memberikan efek bagi peserta didik, karena pembelajaran ceramah dan hanya melibatkan satu arah ini menyebabkan peserta didik memperoleh ruang yang sempit untuk menyalurkan apa yang terbesit di dalam otak mereka ketika pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik memiliki ruang yang sempit tersebut menyebabkan daya kreativitas sebagian besar peserta didik di sebuah sekolah dasar tergolong rendah. Berdasarkan hasil sebuah survei *Global Creativity Indeks* (GCI) pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Martin Prosperity Institute, bangsa Indonesia berada di posisi 115 dari 139 negara, dengan berpatokan kepada tiga indikator yaitu toleransi, bakat dan teknologi (Winda, 2019, hlm. 153). Hasil survei tersebut secara jelas menggambarkan tingkat daya kreativitas Indonesia masih sangat memprihatinkan. Memiliki tingkat daya kreativitas yang berada di posisi rendah ini, sudah seharusnya mendapatkan perhatian dan pembenahan sesegera mungkin dari semua pihak.

Khanifatul Janah, 2024

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA PADA MATA PELAJARAN
IPA BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN BERWARNA
(Suatu *Narrative Inquiry* kelas IV di SDN Cimoyan)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Melihat masih kurangnya pendidikan karakter daya kreativitas pada peserta didik, hal tersebut menjadi salah satu tantangan tersendiri bagi para tenaga pendidik di era milenial sekarang untuk menemukan ramuan yang sekiranya cocok agar mampu membangkitkan daya kreativitas peserta didik. Namun nyatanya dalam menumbuhkan karakter tersebut kepada peserta didik tidak semudah membalikkan telapak tangan. Tenaga pendidik harus mampu mengkombinasikan dan mengaplikasikan serta mampu menentukan metode pembelajaran yang unik dan lebih *fresh* agar daya kreativitas pada setiap mata pelajaran dapat terbangun dengan baik dalam setiap diri peserta didik.

Berdasarkan studi yang sudah dipaparkan sebelumnya, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pendidikan karakter daya kreativitas peserta didik melalui mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan materi gaya berbantu permainan lilin mainan berwarna di kelas IV SDN Cimoyan. Berangkat dari penelitian tersebut nantinya peneliti akan mengemas ke dalam sebuah rangkaian narasi terkait pola kemunculan daya kreativitas peserta didik kelas IV SDN Cimoyan yang diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi pembelajaran materi gaya berbantu permainan lilin mainan berwarna kelas 4 di SDN Cimoyan?
2. Bagaimana daya kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran materi gaya berbantu permainan lilin mainan berwarna kelas 4 di SDN Cimoyan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menarasikan implementasi pembelajaran materi gaya berbantu permainan lilin mainan berwarna kelas 4 di SDN Cimoyan.
2. Untuk menarasikan daya kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran materi gaya berbantu permainan lilin mainan berwarna kelas 4 di SDN Cimoyan.

Khanifatul Janah, 2024

**DAYA KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI MATERI GAYA PADA MATA PELAJARAN
IPA BERBANTU PERMAINAN LILIN MAINAN BERWARNA**
(Suatu *Narrative Inquiry* kelas IV di SDN Cimoyan)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini menyuguhkan bukti-bukti terkait tingkah laku dan respon peserta didik yang memperlihatkan pola daya kreativitas selama proses penyampaian materi gaya terhadap benda yang sering mereka lihat atau bahkan sering mereka jumpai.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pribadi

Diharapkan menjadi salah satu pengalaman yang tidak akan pernah terulang kembali bagi peneliti sebab ikut menilik dan menganalisis karakter kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

b. Manfaat bagi Instansi Pendidikan

Diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam proses pembentukan karakter kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

c. Manfaat bagi Tenaga Pendidik

Diharapkan mampu menjadi salah satu referensi dalam menyusun rancangan pembelajaran IPA berbasis pendidikan karakter di sekolah dasar.

E. Definisi Istilah

1. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam adalah salah satu cabang ilmu wajib yang harus ada pada kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran tersebut memiliki fungsionalitas tersendiri bagi pendidikan. Melalui mata pelajaran IPA inilah membuat peserta didik memiliki daya berpikir kritis mengenai hal-hal yang terjadi di sekitar mereka (Putra, 2017, hlm. 33). Selain itu

cabang ilmu ini menjadikan peserta didik memiliki karakter yang positif karena di dorong untuk terus terlibat aktif dalam perkembangan persoalan-persoalan yang terjadi pada lingkungan sekitar.

2. Daya Kreativitas

Kreativitas menjadi salah satu karakter positif yang diterapkan di semua jenjang pendidikan terlebih jenjang sekolah dasar. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam mencari dan menemukan suatu gagasan-gagasan baru yang menghadirkan kesan lebih *fresh* dari sebelumnya (Tarigan, 2019, hlm. 07). Peserta didik yang memiliki daya kreativitas yang baik akan mampu mengekspresikan jati dirinya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

3. Metode Bermain Sambil Belajar

Secara sederhana metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh seorang tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar dengan materi tertentu untuk mencapai tujuan daripada pembelajaran saat itu. Metode pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting dalam suatu jalannya proses pembelajaran, karena metode yang diterapkan oleh tenaga pendidik akan mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar. Sedangkan metode bermain sambil belajar merupakan metode yang tepat atau sesuai untuk diterapkan oleh guru untuk meningkatkan hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020, hlm. 151). Metode bermain sambil belajar dapat menjadi alternatif metode yang baik untuk diimplementasikan oleh tenaga pendidik terutama untuk sekolah dasar mengingat usia anak sekolah dasar adalah usia bermain terutama bagi kelas rendah.