

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak yang masih menempuh jenjang sekolah dasar mempunyai dunianya sendiri yang penuh akan kejutan. Dunia mereka merupakan dunia yang kaya akan cetusan-cetusan imajinasi yang dibungkus dalam ekspresi yang demikian jujur dan alami serta menakjubkan. Imajinasi mereka berkembang seiring dengan tumbuh kembangnya pikiran mereka. Imajinasi mereka merupakan sarana mereka untuk dapat memahami realitas yang ada pada lingkungan mereka.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia atau KBBI, imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian yang berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang entah itu pernah dialami atau tidak pernah sama sekali.

Di sisi lain, kreativitas setiap anak itu bergantung pada daya imajinasi mereka sendiri, yaitu kemampuan dalam menggambarkan sesuatu tanpa melakukan prosedur persepsi atas suatu hal dalam keadaan yang konkret. Dengan begitu, makin imajinatif seorang anak maka makin kreatiflah dia. Karena kreativitas melibatkan pikiran-pikiran yang divergen. Makin imajinatif, makin banyak ruang bereksplorasi sedemikian rupa, sehingga peluang menghasilkan pikiran kreatif menjadi lebih besar.

Imajinasi pada setiap anak pastilah berbeda. Imajinasi mereka merupakan suatu hal yang unik yang dapat membantu mereka memahami sesuatu. Perlu adanya usaha yang dilakukan agar imajinasi mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Untuk anak kecil, tidak ada batas antara realitas dan imajinasi. Jika guru menggunakan boneka sarung tangan, untuk menyebutkan satu contoh, seorang anak berusia enam tahun mengenalinya sebagai boneka, namun begitu boneka mulai 'berbicara' (melalui suara guru tentu saja), anak tersebut masuk ke keadaan pikiran yang seperti mimpi dan diyakinkan boneka itu telah menjadi hidup.

Proses imajinatif seperti itu mengarah pada penciptaan gambar dalam pikiran anak. Ini penting, karena memahami bahasa lisan (dan kemudian ditulis) tidak hanya membutuhkan pengetahuan kata-kata, tetapi juga kemampuan untuk membuat dan menggunakan gambar mental,

memungkinkan pelajar pertama untuk memahami teks dalam bahasa asing lebih baik dan kemudian untuk mengingat lebih banyak informasi dari teks-teks ini. Ada bukti jelas bahwa peserta didik yang merasa nyaman dengan membuat banyak gambar sambil mendengarkan (atau kemudian membaca) sebuah cerita, misalnya, mengingat lebih banyak bahasa dari cerita tersebut.

Menurut Yuliani & Sujiono (2013:55) anak lahir membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut. Dengan demikian guru harusnya lebih mengasah kemampuan yang telah anak miliki. Didukung pula oleh pendapat Tabrani (2014:168) bahwa kita (orang dewasa) perlu memberi kehormatan untuk menemukan pemecahan masalah pada anak didik agar kreativitas dan kepercayaan diri mereka berkembang. Yang berarti seorang guru perlu akrab dengan anak didik, yang memang berbeda satu dengan yang lain.

Devito (dalam Rachmawati & Kurniati, 2012) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Agar kreativitas anak lebih terasah ia harus menghadapi berberapa kesulitan, sebab pendidikan anak manusia memerlukan cukup tantangan, dan tingkat kesulitan untuk setiap anak didik berbeda. Guru memerlukan cukup kepekaan untuk menangkap hal ini. Bila tanpa tantangan dan segalanya tersedia, maka akan dihasilkan generasi yang seakan baik-baik saja dalam keadaan normal, tapi akan keluar aslinya dalam keadaan stress, sebab mereka hanyalah barang-barang halus yang mudah patah. Anak manusia harus menjadi generasi yang tahan banting, karena kehidupan berkembang makin kompleks dan cepat (Tabrani, 2014:167).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup banyak dikeluhkan oleh siswa karena menurut mereka IPA merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami. Mulai dari istilah-istilah yang sulit dihafal, rumus-rumus, gambar-gambar yang masih asing di mata siswa dan lain sebagainya merupakan bagian dari apa yang membuat IPA terlihat sulit di mata siswa. Merupakan tanggung jawab seorang pendidik untuk dapat membuat gambaran bahwa mata pelajaran IPA bukan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami bagi siswa melainkan mata pelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari.

Diantara banyaknya materi yang dipelajari di dalam IPA salah satunya adalah tentang konsep gaya yang dipelajari di kelas V SD. Materi ini cukup abstrak sehingga guru membutuhkan cara yang kreatif untuk

menyampaikan kepada siswa agar mereka dapat dengan mudah memahaminya. Dibutuhkan media yang sederhana yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ini. Selain untuk membantu siswa memahami materi media sederhana juga bertujuan agar tidak membuat seorang guru tidak kesulitan mendapatkannya.

Pada kenyataannya jika seorang guru menyampaikan materi ini dengan metode ceramah saja itu akan membuat siswa sulit memahami konsep dari gaya itu sendiri. Materi ini merupakan materi yang cukup abstrak yang membutuhkan media untuk mempraktikkannya agar setidaknya siswa bisa paham akan konsep dasar dari gaya. Dewey dalam bukunya *The School and Society* (1976: 39-40) menyatakan bahwa:

“[kita harus] membuat setiap sekolah kita sebagai embrio kehidupan masyarakat, aktif dengan tipe-tipe pekerjaan yang merefleksikan kehidupan dalam masyarakat pada umumnya dan menyebarkan semangat seni, sejarah dan pengembangan ilmu ke semua orang. Ketika sekolah memperkenalkan dan melatih tiap anak dalam masyarakat menjadi bagian dari masyarakat dengan belajar dari masyarakat kecil di sekolah, memenuhkan dia dengan spirit melayani dan menyediakan baginya instrumen-instrumen yang efektif agar dapat digunakan secara pribadi, kita dapat berharap dengan baik tentang suatu masyarakat besar yang layak, penuh cinta dan harmoni.”

Penelitian ini bertujuan selain untuk memudahkan siswa memahami akan konsep gaya tapi juga untuk membebaskan imajinasi siswa berkembang sesuai dengan apa yang terbayangkan oleh pikiran mereka dengan menggunakan media plastisin. Dilihat dari tema yang tersebut, maka dari itu penelitian ini berjudul **“Imajinasi Siswa Dalam Penerapan Konsep Gaya Bermedia Plastisin di Kelas V SD”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah ada, maka dibuatlah rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses imajinasi siswa diterapkan dalam konsep gaya?
2. Bagaimana pola kreativitas siswa dalam proses berimajinasinya melalui konsep gaya bermedia plastisin

### C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ada maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses imajinasi siswa saat diterapkan dalam konsep gaya.
2. Mengetahui kreativitas siswa dalam menuangkan imajinasinya melalui konsep gaya bermedia plastisin.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan pembaca tentang bagaimana siswa mengekspresikan imajinasi mereka menggunakan media plastisin

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Memberikan informasi mengenai pentingnya apresiasi imajinasi siswa serta memperkaya wawasan peneliti dalam bidang pendidikan guru sekolah dasar.

- b. Bagi siswa

Agar siswa mudah mengekspresikan kreativitasnya melalui media plastisin, siswa akan menggunakan daya imajinasinya untuk membentuk sesuatu dan akan terus berfikir kreatif dalam setiap prosesnya sehingga kreativitas siswa akan semakin terasah.

- c. Bagi guru

1) Guru dapat mengetahui makna setiap bentuk siswa dan dapat mengetahui betapa kreatifnya siswa dalam membuat bentuk menggunakan plastisin

2) Menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru kelas di sekolah agar apresiasi terhadap hasil kerja siswa diutamakan.

- d. Bagi orang tua

Orang tua akan lebih mudah memahami kreativitas anaknya ketika dirumah. Serta mengetahui sejauh mana sang anak dapat berpikir.

e. Bagi pemangku kebijakan

Sebagai bahan pertimbangan inovasi dalam mengajar dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah terutama dalam hal apresiasi terhadap kemampuan yang dimiliki setiap siswanya.

## **E. Definisi Istilah**

1. Imajinasi

Dalam penelitian ini yang dimaksud imajinasi adalah proses ketika siswa dapat membuat kendaraannya sesuai dengan bentuk yang dia mau.

2. Konsep gaya

Interaksi apapun entah itu tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan sebuah benda bermassa mengalami perubahan gerak, baik dalam bentuk arah, maupun bentuk benda. Dalam penelitian ini benda yang dimaksud adalah sebuah plastisin.

3. Pola Kreativitas

Definisi pola dalam penelitian ini adalah cara anak menuangkan imajinasi kedalam plastisin yang dia bentuk. Peneliti mengamati sisi kreativitas anak secara mendalam dan menemukan banyak hal yang menunjukkan bahwa anak memiliki kepribadian yang kreatif.