BAB I

PENDAHALUAN

Latar Belakang Masalah

Jika siswa dikumpulkan di dalam kelas, lalu di beri angket berisi daftar pertanyaan tentang pelajaran apa yang tidak menarik atau paling sulit, dapat dipastikan bahwa jawaban yang paling banyak adalah IPA. Gambaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit, kering dan membosankan sudah berurat-akar di kalangan pelajar (Yohanes Surya,2004:1). Berdasarkan pengalaman dalam mengajarkan mata pelajaran IPA, dan hasil diskusi dengan guru-guru IPA bahwa rendahnya minat belajar tersebut diakibatkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam memvariasikan metode, pendekatan dan strategi pembelajaran. Guru dalam kegiatan proses belajarnya cenderung dikemas dalam bentuk verbalistik, pengemasan ini tidak hanya mengakibatkan belajar tidak menarik melainkan juga membatasi aktivitas siswa, sehingga gagal melahirkan siswa yang kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah agar siswa memahami pengertian dasar tentang IPA yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari hari serta memahami lingkungan alam dengan menyadari kebesaran Allah SWT, sebagai pencipta alam semesta. Pendidikan IPA atau SAINS menekankan pada pemberian pengalaman lansung untuk mengembangkan kompentensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pendidikan IPA diarahkan untuk "mencari tahu dan berbuat" sehingga

dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam

tentang alam sekiatar. Pada saat ini pendidikan IPA menekankan pada

pembelajaran kontekstual yang beroreientasi pada siswa, yang dengan student

centered. Pengetahuan yang akan disampaikan pada siswa digali, dipahami dan

dikontruks oleh siswa itu sendiri, sehingga hasil pembelajaran akan lebih

bermakna dan tetap kan melekat pada memori siswa sebagai dasar untuk

mempelajari materi-materi berikutnya atau untuk diaplikasikan di lingkungan

sehari-hari. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi penulis, pembelajaran IPA di

Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut, pembelajaran masih

bersifat *Teacher centered*, menggunakan metode ceramah yang tidak melibatkan

siswa. Akibat dari penggunaan model pembelajarn tersebut, maka timbul

persoalan-persoalan seperti;

1) Aktivitas siswa kurang memuaskan

2) Siswa kurang aktif bertanya, sehingga suasana tenang

3) Kerja kelompok antar siswa tidak terbangun

4) Siswa tidak pernah menyampaikan pendapatnya

5) Hasil belajar sisswa pada peljaran IPA masih rendah,, nilai terbesar yang

diperoleh adalah 75, sedangkan hilai terkecil yang diperoleh adalah 10,

dan nilai rata-ratanya adalah 45,16 dan jumlah siswa yang mendapat nilai

KKM adalah 3 orang hanya mencapai 9,37. Ini semua disebabkan karena

dalam pembelajaran kurang menarik sehingga tidak adanya suatu hal yang

dapat memacu pada kreativitas siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas itu adalah dengan

diterapkannya suatu model pembelajaran yang berbasis masalah.Model

pembelajaran berbasis masalah dapat menumbuhkan motivasi, keingintahuan

siswa dan sikap kreatif. Disamping itu, model ini dapat menumbuhkan jawaban

yang asli, baru, khas, beraneka ragam sehingga dapat menambahkan pengetahuan

baru (Yudi,2003).

Melalui upaya ini diharapkan kreativitas siswa lebih meningkat sehingga

mampu menjawab berbagai tantangan atau permasalahan di masa depan, yang

pada akhirnya dapat menjamin kelangsungan hidup pembangunan bangsa dan

negaranya.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi

Energi Gerak Untuk Meningkatkan Kretivitas Siswa Kelas III Madrasah

Ibtidaiyah Al Marfu'ah 2010/2011

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka

masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

"Bagaimanakah menerapkan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan

kreativitas siswa?"

Dwi Mardinawati, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Energi Gerak untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfuah Cihuni

Pangatikan-Garut

Rumusan masalah di atas dapat dijabarkan kedalam pertanyaan berikut ini:

- 1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiya Al Marfuah Cihuni Pangatikan Garut?
- Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut?
- 3. Bagaimana kemampuan kreativitas siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut setelah diterapkan model pembelajaran berbasis masalah?
- Bagaimana hasil belajar siswa k elas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah?

Hipotesis Tindakan C.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA terhadap materi penerapan energi gerak akan meningkat melalui pembelajaran berbasis masalah di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut tahun ajaran 2011/2012. selain itu juga dengan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas.

D. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah pada penerapan energi gerak

untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III madrasah Ibtidaiya Al Marfuah Cihuni Pangatikan Garut dengan rincian sebagai berikut :

- 1. Mengetahui perencanaan pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Cihuni Pangatikan Garur ?
- 2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas III Madarasah Ibtidaiyah Al Marfuah Cihuni Pangatikan Garut ?
- 3. Mengetahui kemampuan kreativitas siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Marfu'ah Cihuni Pangatikan Garut setelah diterapkan model pembelajaran berbasis masalah ?
- 4. Mengetahui hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Cihuni Pangatikan Garut setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, guru, maupun bagi sekolah pada umumnya.

- 1) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat
 - a) Memberi pengalaman tentang pembelajaran berbasis masalah.
 - b) Memberi pengalaman tentang pengembangan kreativitas.
- 2) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat:

Sebagai bahan masukan mengenai model berbasis masalah sebagai suatu

pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.

3) Bagi sekolah, penelitian ini ini diharapkan dapat:

Memotivasi guru untuk melakukan penelitian guna peningkatan profesionalismenya sebagai guru yang akan bermuara pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa;

F. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalahan interpretasi terhadap istilah dalam penelitian ini. Berikut diberikan penjelasan mengenai istilah yang digunakan :

- Pembelajaran IPA adalah suatu interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang mempelajari peristiwa – peristiwa yang terjadi di alam.
- 2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Instruction* merupakan model pembelajaran yang menyajikan situasi masalah yang real bagi siswa sebagai awal pembelajaran untuk kemudian diselesaikan melalui penyelidikan.
- 3. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orsinilitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Munandar,1990)
- 4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai kemampuan kognitif yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1989 : 35).