

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa untuk menghadapi masa depan. Oleh karena itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Belajar bukan hanya tentang berpikir, belajar bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan, belajar adalah sebuah pengalaman baru yang bukan hanya membuat siswa berpikir tetapi juga ikut merasakan segala hal yang pernah atau baru mereka alami. Maka dari itu siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Oleh karena itu kita sebagai pendidik harus senantiasa mendampingi anak didik baik secara materi maupun rohani dari peserta didik tersebut.

Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Seiring perkembangan, kurikulum mengalami perubahan demi perubahan sebagai respon atau kondisi saat ini.

Pada dasarnya pendidikan IPS di sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak didik untuk menjadi warga Negara yang baik. Karena itu anak didik harus dibekali segudang ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap untuk memecahkan masalah-masalah di kehidupan pribadi dan sosialnya dan bias berpartisipasi dalam segala bentuk kegiatan kemasyarakatan dalam tingkat lokal, regional, maupun mendunia.

Menurut Susanto (2013) Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencangkup wawasan dengan unsur unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu. Media adalah alat bantu fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa

dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Anggi *et.al*, 2018).

Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut pembelajaran IPS di SD harus memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada proses Pembelajaran. Sudah menjadi hal umum bahwa sebagian besar kegiatan belajar mengajar di Indonesia masih menggunakan metode ceramah, yang dimana pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran dan juga masih minim nya media pembelajaran yang di terapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga itu menjadi salah satu factor kemampuan berfikir kreatif siswa tidak meningkat.

Guru seharusnya memiliki metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif di kelas. Guru harus mencari metode pembelajaran yang memusatkan pada anak sehingga anak tidak lagi pasif dan takut untuk berbicara. Metode pembelajaran yang tepat nantinya akan menjadikan siswa sebagai subjek yang mampu menggali ide dan memecahkan masalah dengan cara kreatifnya yang bervariasi. Sedangkan guru hanyalah menjadi motivator dan fasilitator, tidak lagi menjadi center pada pembelajaran di kelas. Seperti yang terjadi di SDN Nyapah 2 kota Serang, melalui observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang dilakukan di kelas V. Hasil observasi dapat terlihat bahwa siswa kelas V belum memiliki kemampuan berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari cara mereka menjawab pertanyaan guru. Cara mereka menjawab pertanyaan hanya seadanya dan cenderung sama hanya 3 anak yang mampu memberikan jawaban yang kreatif dan berbeda. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak dan membimbing anak untuk dapat selalu mengemukakan pendapatnya. Salah satu metode pembelajaran yang tepat menurut peneliti ialah metode pembelajaran inkuiri.

Pendidik harus memikirkan dan membuat perencanaan dalam meningkatkan kesempatan belajar siswa serta memperbaiki kualitas dan kuantitas mengenai seorang pendidik. Permasalahan tersebut perlu adanya solusi (Anggi *et.al*, 2018). Dengan begitu perlu adanya perbarbaikan kualitas

pembelajaran dengan cara pemilihan model atau media yang tepat dan sesuai agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan dengan begitu peneliti menggunakan metode pembelajaran inkuiri untuk memberikan inovasi pembelajaran terbaru supaya lebih bervariasi, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka untuk mempermudah dalam melakukan penelitian dan pembahasan, analisis permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode inkuiri pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS materi mengenal keragaman budaya di Indonesia?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan metode inkuiri dengan materi mengenal keragaman budaya di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah penerapan metode inkuiri pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS materi mengenal keragaman budaya di Indonesia,
2. Mengetahui efektivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan metode inkuiri dengan materi mengenal keragaman budaya di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 aspek teoritis dan aspek praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk memberikan inovasi pembelajaran dan dapat mengembangkan model pembelajaran, ilmu pengetahuan terbaru dan dapat menerapkan teori-teori dari pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa bisa meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dengan menggunakan metode *inkuiri*.

b. Bagi Guru

- Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru dan bisa menjadikan inovasi pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa menggunakan metode *inkuiri*.
- Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru terdorong untuk menciptakan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu belajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menerapkan metode *inkuiri*.

E. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah guna mencegah salah penafsiran, maka penulis perlu memberi pengertian dan pembahasan atas istilah-istilah yang dipakai dalam judul skripsi ini adalah:

1. Istilah *penerapan* dalam penelitian ini adalah tindakan untuk mempraktekan suatu metode inkuiri pada materi kenampakan alam di Indonesia di kelas V SDN Nyapah 2 Kota Serang.
2. Istilah *inkuiri* dalam penelitian ini sebagai bahan yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswanpada materi Kenampakan Alam di Indonesia di SDN Nyapan 2 Kota Serang.
3. Istilah *kemampuan berfikir kreatif siswa* pada penelitian ini sebagai hal yang ingin ditingkatkan ketercapaiannya.

4. Istilah *materi* keragaman budaya di *Indonesia* pada penelitian ini sebagai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa kelas V SDN Nyapah 2 Kota Serang.