BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang masih bersekolah dasar memiliki dunia mereka sendiri yang penuh dengan kejutan. Dunia mereka merupakan dunia dengan imajinasi nyata yang terbungkus dalam ekspresi yang begitu jujur dan alami serta indah. Imajinasi mereka tumbuh seiring dengan tumbuh kembang pikiran mereka. Imajinasi mereka merupakan sarana mereka guna memahami realitas atau pengalaman yang pernah dialami ataupun tidak sama sekali.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia KBBI, imajinasi merupakan kemampuan berpikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau untuk menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) peristiwa berdasarkan realitas atau pengalaman seseorang apakah itu pernah dialami atau tidak sama sekali.

Menurut Hotimah, Supriatna & Kurniawati (2018) Melalui imajinasi, siswa dapat mengembangkan daya pikirnya tanpa dibatasi. Imajinasi penting untuk mengasah kemampuan abstraksi siswa, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa dapat mampu membayangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Semakin imajinatif anak, semakin kreatif dia. Karena kreativitas melibatkan pemikiran yang berbeda. Semakin imajinatif, semakin banyak ruang untuk eksplorasi, sehingga kesempatan memproduksi pikiran kreatif menjadi lebih besar.

Imajinasi setiap anak pasti berbeda. Imajinasi mereka merupakan hal yang unik yang dapat membantu mereka memahami sesuatu. Ini perlu dilakukan untuk memastikan bahwa imajinasi mereka tumbuh dan berkembang secara optimal.

Suroto, 2023
IMAJINASI SISWA DALAM PENERAPAN KONSEP GAYA MELALUI MEDIA GETUK DI KELAS IV SDN DALUNG 1
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Suratno,T. (2012). Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan baru yang efektif dan etis.

Bagi seorang anak kecil, tidak ada batas antara realitas dan imajinasi. Jika guru menggunakan boneka sarung tangan, untuk mencontohkan sesuatu, maka seorang anak berusia enam tahun mengenalinya sebagai boneka, tetapi begitu boneka itu mulai 'berbicara' (dengan diisi oleh suara guru), anak tersebut memasuki keadaan pikiran yang seperti mimpi dan yakin bahwa boneka itu telah hidup.

Proses imajinatif seperti itu menyebabkan terciptakannya gambar dalam benak anak-anak. Hal ini penting, karena pengertian yang diucapkan (dan kemudian ditulis) tidak hanya menuntut pengetahuan tentang kata-kata tetapi juga kesanggupan untuk membuat dan menggunakan gambaran mental, sehingga peserta didik pertama dapat lebih memahami teks dalam bahasa asing dan kemudian mengingat lebih banyak informasi dari teks. Ada bukti yang jelas bahwa peserta didik merasa nyaman membuat banyak gambar sambil mendengarkan (atau kemudian membaca) sebuah cerita, misalnya, mengingat lebih banyak dari bahasa cerita itu.

Menurut Sujiono (2013:55) seorang anak yang lahir memiliki potensi untuk berkembang selama lingkungan mempersiapkan situasi dan kondisi yang merangsang potensi itu. Kemudian guru perlu mengasah keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak. Didukung juga oleh pandangan Tabrani (2014:168) bahwa kita sebagai orang dewasa perlu menghormati pemecahan masalah dalam peserta didik untuk membangun kreativitas dan percaya diri mereka. Yang berarti seorang guru perlu mengenal lebih dekat pesertadidikna, yang memang berbeda satu sama lain(unik).

Devito (dalam rachmawati&kurniati, 2012) menyatakan bahwa kreativitas adalah keterampilan dari berbagai tingkat individu. Agar kreativitas seorang anak lebih tepat, ia harus menghadapi banyak kesulitan,

pendidikan asa anak menuntut banyak tantangan, dan tingkat kesulitan setiap anak berbeda. Guru membutuhkan sensitivitas yang cukup untuk menangkap ini. Ketika tantangan dan segala sesuatu tersedia, generasi yang tampaknya baik-baik saja di bawah keadaan normal, tapi keluar secara alami di bawah tekanan, karena mereka hanya hal-hal halus yang mudah rusak. Anak manusia harus menjadi generasi yang tangguh, karena kehidupan tumbuh lebih kompleks dan lebih cepat (Tabrani, 2014:167).

Pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang paling banyak dikeluhkan oleh peserta didik karena dirasa cukup sulit. Mulai dari menghafal istilah, rumus, gambaran asing di mata siswa dan sebagainya. Seorang pendidik perlu untuk mampu menggambarkan suatu gagasan bahwa mata pelajaran sains bukanlah mata pelajaran yang sulit bagi siswa namun subjek yang menyenangkan untuk dipelajari. Diantara banyaknya materi yang dipelajari di dalam IPA salah satunya adalah tentang konsep gaya yang dipelajari di kelas IV SD. Materi ini cukup abstrak sehingga guru membutuhkan cara yang kreatif untuk menyampaikan kepada siswa agar mereka dapat dengan mudah memahaminya.

Diperlukan media yang sederhana guna membantu guru untuk dapat menyampaikan isi materi. Selain itu juga membantu siswa untuk memahami materi dengan media sederhana yang tujuannya agar memudahkan seorang guru dan siswa untuk mendapatkan media tersebut. Namun pada kenyataannya jika seorang guru menyampaikan materi ini dengan metode ceramah situ 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 (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."

Menurut Kristanto (2017:10) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau alat peraga dalam proses pembelajaran siswa serta guru agar tercapainya tujuan pembelajaran karena dengan media pembelajaran akan menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar serta mampu menambah keterampilan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Media pembelajaran juga memberikan manffat bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran dapat bergam, proses pembelajaran jauh lebih jelas dan menarik, meningkatkan hasil belajar siswa, antusiasme dan rasa ingin tahu siswa meningkat, memberi energi perspektif inspirasional siswa terhadap materi dan sistem pembelajaran serta mengubah tugas pendidik kearah yang lebih pasti dan berdaya guna.

Media Getuk merupakan makanan semi basah yang terbuat dari ubi-ubian dengan tahap awal menyiapkan bahan yang diperlukan kemudian dikukus hingga matang, tahap selanjutnya digiling, setelah itu dicampur dengan bahan tambahan dan dicetak atau dibentuk (Cwitasari & Sudiastuti, 2015).

Pada mata pelajaran IPAS guru kelas IV menganggap bahwa IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami untuk siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ketika belajar dikelas. Penyebab kesulitan pada mata pelajaran IPAS ini dikarenakan siswa sulit memahami materi khususunya pada materi konsep gaya, oleh karena itu guru harus memberikan contoh media yang bisa membuat anak menjadi memahami materi yang diberikan. Guru kelas dapat mengungkapkan kesulitan mengajar materi konsep gaya pada siswa, karena hanya ada beberapa siswa saja yang aktif,

dan kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Pada saat peneliti dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PLSP) pada beberapa kesempatan melakukan observasi ke kelas IV dan menemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih terbilang rendah. Dalam kasus ini, maka peneliti berpendapat bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak sehingga memerlukan alat bantu, alat peraga, atau media pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan anak dalam proses pembelajaran, alat bantu yang digunakan media tradisional yang berupa makanan khas jawa yaitu getuk.

Dalam penelitian ini siswa kelas IV membuat kendaraan dengan bahan getuk, siswa membuat sesuatu yang baru yang merupakan hasil imajinasi yang disebut kreativitas. Siswa diberi kebebasan untuk membuat kendaraan dari getuk sehingga bisa menuangkan imajinasi sesuai dengan kemampuan masing-masing, mereka diberi kebebasan untuk berimajinasi dan mengimplikasikan kreativitasnya. Imajinasi dapat memunculkan ide-ide kreatif yang ada dalam diri siswa dengan membuat kendaraan dari getuk kreativitas siswa bisa muncul dari hasil membuat kendaraan dari getuk.

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 getuk. Dilihat dari tema yang tersebut, maka dari itu penelitian ini berjudul **"Imajinasi Siswa Dalam Penerapan Konsep Gaya Melalui Media Getuk di Kelas IV SDN Dalung 1".**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses imajinasi siswa dalam penerapan konsep gaya?
2. Bagaimana daya kreativitas siswa dalam proses berimajinasi melalui konsep gaya bermedia getuk?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis proses imajinasi siswa dalam penerapan konsep gaya
2. Mengetahui daya kreativitas siswa dalam menuangkan imajinasinya melalui konsep gayabermedia getuk.

D. Manfaat Penelitian

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Peneliti berharap dari penelitian ini bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi seluruh kalangan masyarakat serta dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran IPA khususnya pada materikonsepgaya melalui imajinasi anak dengan menggunakan media getuk.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media dan bahan pembelajaran IPA dan mengetahui kreativitas anak menggunakan media getuk.

b. Bagi Siswa

Bisa menjadi pengalaman baru yang menarik bagi siswa dimana dalam proses pembelajaran IPAmenggunakan media pembelajaran memiliki kreativitas dan bisa mengekspresikan daya imajinasinya melalui media getuk.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

d. Bagi orang tua

Data hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai assesmen orang tua untuk lebih mudah memahami kreativitas anaknya ketika dirumah ataupun disekolah, serta juga dapat mengetahui sudah sejauh mana anak dapat berpikir.

E. Definisi Istilah

1. Imajinasi

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum. Imajinasi juga merupakan sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan. Imajinasi menurut Gentlefolk (2014) adalah gambaran dan visualisasi dari dalam otak yang berupa gambaran, suara, dan rasa.

Dalam penelitian ini imajinasi yang dimaksud merupakan proses ketika peserta didik dapat membuat kendaraannya sesuai bentuk yang diinginkan menggunakan media getuk.

2. Konsep gaya

Interaksi tarikan atau dorongan yang menyebabkan suatu benda bermassa dapat bergerap dan mengalami perubahan gerak, baik itu bentuk beda maupun arah benda. Dalam penelitian ini benda yang difokuskan yaitu sebuah getuk.

3. Getuk

Getuk adalah makanan khas dari jawa yang memiliki rasa khas dan banyak karbohidrat dan nutrisi. Menurut azrul (2012) variasi getup dicampur menurut bahan-bahan dasar yang digunakan di antaranya sebagai berikut: singkong adalahadonan dasarnya. Getuk merupakan makanan semi basah yang biasanya dibuat dari ubi-ubian dengan tahap awal menyiapkan bahan yang diperlukan kemudian dikukus hingga matang, tahap selanjutnya digiling, setelah itu dicampur dengan bahan tambahan dandibentuk. Pada tahap ini siswa kelas IV SDN Dalung 1 diajak membuat getuk singkong bersama-sama.

Definisi pola dalam penelitian kali ini yaitu bagaimana cara anak menuangkan ide imajinasi anak kedalam getuk yang akan dibentuk. Peneliti akan melihat dan mengamati proses kreativitas anak secara mendalam dan tentunya menemukan berbagai hal yang menunjukkan bahwa anak mempunyai kreativitas.