

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pada dasarnya dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting karena mampu mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan usaha terencana untuk dapat membuat suasana belajar dan proses belajar yang aktif untuk menumbuhkan potensi diri dari peserta didik agar memiliki akhlak, intelek, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri peserta didik, masyarakat, serta bangsa dan negara.

Melalui pendidikan, kreativitas seseorang akan terangsang untuk terus berinovasi dengan ilmu pengetahuan. Pendidikan sering pula dijadikan tolak ukur kemajuan dan kesejahteraan suatu negara. Oleh karena itu, pentingnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan demi kemajuan bangsa serta negara. Pendidikan ialah upaya yang sistematis, terencana dan berproses secara berkesinambungan sepanjang hayat untuk membimbing peserta didik menjadi pribadi yang dewasa, dan berbudi luhur. Untuk mencapai hal-hal tersebut diupayakan untuk mengembangkan aspek-aspek potensi peserta didik, diantaranya aspek pengetahuan, sikap, serta aspek keterampilan (Susanto, 2016).

Untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum menjadi salah satu pedoman sistematis dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan suatu rancangan, dan sistematis berkaitan dengan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, bahan pelajaran serta strategi yang dipergunakan sebagai panduan ataupun pedoman melaksanakan proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Pada saat ini sistem pendidikan negara Indonesia menerapkan

kurikulum 2013 atau yang sering dikenal dengan K13. Kurikulum 2013 merupakan serangkaian penyempurnaan rencana pada kurikulum yang telah dirintis tahun 2004 yaitu kurikulum berbasis kompetensi yang kemudian disempurnakan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik menerapkan tema untuk mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya, oleh karena itu peserta didik memperoleh pengalaman bermakna seperti yang tercermin pada tema yang tersedia. Dalam kurikulum 2013, peserta didik dituntut agar dapat lebih aktif dan guru harus bisa mempraktekkan setiap materi pembelajaran serta berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Karena siswa dituntut untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran maka diperlukan suatu pendekatan yang memang benar-benar mampu membangkitkan keaktifan siswa.

Pada kenyataan pelaksanaan kurikulum 2013 di lapangan, guru-guru masih banyak yang kurang siap secara mental dengan menerapkan pelaksanaan K13. Karena K13 mengupayakan guru untuk lebih kreatif ketika mengajar dan membimbing peserta didik, sehingga diharapkan mampu membuka cakrawala berpikir peserta didik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang sesuai atau belum semua sesuai dengan yang direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang aktif diterapkan di sekolah-sekolah seperti kurang mampunya menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik, menjadi salah satu masalah yang sedang dihadapi pendidikan kini. Saat pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, peserta didik dibimbing untuk

mengingat informasi dengan menghafal, tanpa dituntut untuk mengertikan informasi yang diperoleh untuk mengaitkannya pada situasi dan kondisi di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hal tersebut pun terjadi pada proses pembelajaran IPA, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah saat ini masih menggunakan proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Pembelajaran yang berpusat pada pendidik melahirkan peserta didik bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran dan upaya penyampaian materi pelajaran dari guru kepada peserta didik menggunakan metode demonstrasi saja, sehingga hal tersebut menjadikan guru berperan aktif sebagai sumber informasi pada kegiatan pembelajaran. Guru belum melaksanakan pembelajaran yang sepenuhnya melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta belum menerapkan model serta media pembelajaran yang variatif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang meninjau tentang alam secara terpadu, maka tidak hanya sebagai penguasaan ilmu yang berkaitan konsep-konsep, prinsip-prinsip, serta fakta-fakta saja namun IPA juga berkaitan dengan suatu proses penemuan. IPA merupakan disiplin ilmu yang tersusun dari kumpulan hasil observasi dan percobaan yang terorganisasi serta berlaku secara umum. Berdasarkan hal tersebut, mengindikasikan bahwa semua aktivitas dalam IPA berhubungan dengan observasi dan eksperimen. IPA tidak hanya berupa kumpulan ilmu yang terkait dengan makhluk hidup saja, melainkan juga berkaitan pada cara memecahkan suatu masalah, cara kerja, serta cara berpikir. Agar meningkatnya kompetensi pengetahuan IPA maka diperlukan suatu taktik. Taktik yang dapat dilakukan guru yaitu menggunakan model pembelajaran dan

media pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran IPA yang aktif dan menyenangkan. Upaya inovatif yang diterapkan ketika membelajarkan peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran yang atraktif dan menyenangkan yang tetap bersifat edukatif, sehingga dapat diwujudkan suasana pembelajaran IPA di sekolah yang mampu membangkitkan peserta didik untuk belajar aktif serta mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik (Yanti, 2017).

Berdasarkan observasi pada Kamis, 24 Oktober 2019 di kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Kuta Utara yang terdiri dari 7 SDN, bahwa hasil belajar siswa khususnya kompetensi pengetahuan IPA siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut didasarkan pada kompetensi pengetahuan IPA yang didapat oleh sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan masing-masing sekolah. Berdasarkan data kompetensi pengetahuan IPA siswa yang diperoleh saat observasi, dari jumlah 468 siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara, dengan persentase 51% merupakan siswa yang kompetensi pengetahuannya belum tuntas dari KKM, oleh karena itu diperlukan perbaikan proses pembelajaran.

Belum tuntasnya KKM yang telah ditetapkan sekolah disebabkan beberapa faktor, yaitu seperti berikut: 1) ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menerapkan pembelajaran konvensional; 2) inovasi model pembelajaran yang kurang divariasikan; 3) kurang kreatifnya guru untuk menerapkan beberapa media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang dapat meraih perhatian siswa agar memudahkannya untuk memahami materi pelajaran. Dari

beberapa faktor yang telah dipaparkan, hal-hal tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan menurunnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka perlunya upaya untuk penerapan suatu inovasi model pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi pengetahuan IPA siswa. Untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yakni suatu pembelajaran yang secara efektif untuk pembelajaran IPA, yang tentunya memberi pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Dalam proses belajar mengajar, terdapat sebagian besar model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi model pembelajaran tersebut yaitu model *Creative Problem Solving*.

*Creative Problem Solving* adalah jenis model dalam pembelajaran yang menekankan pada pemecahan permasalahan dengan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Ngalimun, 2016). Selanjutnya, Yanti (2017) model *Creative Problem Solving* merupakan cara belajar yang memfokuskan pada pemecahan masalah dengan kreatifitas peserta didik.

Pembelajaran melalui model *Creative Problem Solving* menuntut peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menguji pengetahuannya dan mengenali kesalahannya dalam berpikir, sehingga peserta didik mampu menumbuhkan daya pikir untuk dapat memecahkan suatu permasalahan. Dalam aktivitas pembelajaran yang melaksanakan model *Creative Problem Solving* akan efektif dan efisien bila menggunakan multimedia sebagai sarana dalam media pembelajaran.

Kemampuan multimedia dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi dengan media teks, video, dan audio secara terpadu. Multimedia merupakan media pembelajaran yang memadukan jenis media satu dengan jenis media lainnya secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran (Asyhar, 2012). Pembelajaran yang menerapkan multimedia melibatkan media teks, video, dan audio sehingga mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa.

Proses pendidikan di sekolah perlu lebih diupayakan agar peserta didik dapat belajar bahan pelajaran dengan kebermaknaan belajarnya. Belajar secara bermakna adalah proses dikaitkannya pengetahuan ataupun informasi baru dengan konsep yang bersangkutan yang telah ada dalam tingkatan kognitif. Dalam kegiatan belajar, peserta didik mengaitkan konsep atau pengetahuan agar memahaminya secara utuh, tidak sekedar menghafal suatu konsep atau pengetahuan, sehingga dapat dipahami dengan baik dan tidak cepat dilupakan oleh peserta didik (Sumantri, 2015). Belajar menjadi bermakna apabila siswa menjalani langsung yang dipelajari dengan mengaktifkan beberapa indra daripada hanya mendengarkan pemaparan guru di kelas. Dalam satuan pendidikan, diupayakan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara bermakna, menyenangkan, inspiratif, memotivasi siswa untuk berkontribusi secara aktif, kreatif, serta sesuai dengan bakat dan minat siswa.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, maka judul dari penelitian ini adalah Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah, maka berikut identifikasi masalah penelitian.

- 1.2.1 Penerapan model pembelajaran yang konvensional saat proses pembelajaran sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar secara aktif.
- 1.2.2 Kurang adanya variasi penggunaan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran hanya terbatas pada buku siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga penggunaan media pembelajaran secara keseluruhan kurang optimal dan kurang bervariasi.
- 1.2.4 Kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV masih rendah, banyak yang belum mencapai nilai KKM.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Model dan media pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia.
- 1.3.2 Objek yang diteliti sebatas pada kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu; apakah terdapat pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian adalah; untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus I Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan terdapat manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis, berikut adalah pemaparan dari kedua manfaat tersebut antara lain:

##### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia khususnya pada muatan materi IPA terhadap kompetensi pengetahuan siswa.

##### 1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :



#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Diharapkan dari penelitian ini dapat meringankan kesulitan belajar siswa, memperlancar proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai suatu bahan pertimbangan dan landasan dalam mengembangkan rancangan pembelajaran dan kreatifitas guru untuk menerapkan model *Creative Problem Solving* berbantuan multimedia.

#### 1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat menjadi masukan berharga untuk Kepala Sekolah selaku pengambil kebijakan agar memperlancar kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kompetensi siswa di sekolah.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi para peneliti lainnya dalam bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis.

