

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang mampu bersaing di era global seperti saat ini. Indonesia merupakan negara yang memiliki kualitas pendidikan masih rendah. Hal ini terlihat dari beragamnya masalah yang ada. Pemerintah harus memberi perhatian lebih untuk pemeratakan pendidikan serta memperbaiki kondisi pendidikan di daerah tertinggal, terluar dan terdepan. Oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi peserta didik.

Pendidikan memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga formal yang memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan yang baik. pelaksanaan pendidikan di sekolah membutuhkan suatu perangkat rencana pengaturan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran pada kurikulum. Sebagai seorang pendidik, guru mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan kurikulum. Untuk mewujudkan kondisi pendidikan yang baik pemerintah terus melakukan perbaikan dan mengembangkan inovasi. Dengan menerapkan kurikulum 2013 dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru serta siswa. Adapun ciri-ciri kurikulum 2013 menurut Muhammad (dalam Kurinasih dan Sani, 2014:22) yang paling mendasar ialah: (1) Menuntut kemampuan guru dalam berpengetahuan dan mencari tahu pengetahuan sebanyak-banyaknya, (2) Siswa lebih di dorong untuk memiliki tanggung jawab kepada lingkungan, kemampuan interpersonal dan antar personal, (3) Memiliki tujuan agar terbentuknya generasi produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Sehingga kurikulum 2013 sangat berperan penting dalam pengembangan pendidikan.

Perkembangan pendidikan semakin pesat seiringnya waktu. Model pembelajaran untuk siswa dapat memacu semangat belajar secara kreatif dan aktif disitulah guru di tuntut agar lebih kreatif dalam menerapkan teknik belajar. Model

pembelajaran terintegrasi dari berbagai teori dikenal dalam dunia pendidikan. Pembelajaran terintegrasi pada dasarnya merupakan dasar pembentukan pembelajaran tematik karena diangkat dari sebuah tema.

Dalam Anitah (2012:313) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu jenis pembelajaran yang memadukan beberapa bidang studi berdasarkan suatu tema sebagai payung (kerangka isi). Dengan demikian, pebelajar diharapkan memahami hubungan antar bidang studi (mata pelajaran) secara terpadu. Tematik bukanlah kata asing bagi kalangan guru dalam suatu pendidikan, khususnya di kalangan sekolah dasar yang wajib menerapkan pembelajaran tematik pada kelas rendah maupun tinggi. Kurikulum saat ini bertujuan menerapkan konsep pembelajaran kepada siswa menjadikan aktif, kreatif dan menyenangkan. Tematik sebagai model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pada tema 7 peneliti memilih muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa pembelajaran tematik wajib di gunakan dalam penerapan belajar mengajar di sekolah dasar. Namun di lapangan, pembelajaran di Kabupaten Kudus masih menggunakan bahan ajar yang sudah jadi seperti buku tematik yang telah disediakan oleh pemerintah atau LKS yang merupakan hasil dari suatu penerbit yang mungkin tidak sesuai dengan lingkungan di mana siswa tersebut belajar. Kondisi ini tentunya dapat mempersulit siswa dalam memahami materi yang seharusnya mereka kuasai. Siswa diharapkan mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Supriadi (dalam Rachmawati, 2010:12) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Kemampuan belajar siswa akan lebih meningkat apabila kemampuan kreatifnya ikut dilibatkan, baik secara formal maupun informal. Pada dasarnya, semua siswa mempunyai potensi kreatif yang harus dikembangkan baik di lingkungan sekolah maupun rumah. Kemampuan kreativitas siswa harus digali guna mencapai keberhasilan siswa dimasa depan sehingga mampu mewujudkan

sumber daya manusia yang berpotensi dan berkualitas. Setiap siswa memiliki perkembangan yang berbeda-beda, untuk itu guru sebagai pendidik yang berada di lingkungan formal harus memberikan rangsangan dengan memfasilitasi siswa melalui kegiatan, sarana dan alat yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Guru dalam hal ini memiliki peran penting dalam menstimulasi siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki.

Indikator kreativitas siswa dalam jurnal Ariani dan Surya (2016) antara lain: (1) Memiliki rasa ingin tahu; (2) Tekun dan tidak mudah bosan; (3) Kaya akan inisiatif; (4) Tidak kehabisan akal dalam menyelesaikan masalah; (5) Kritis terhadap orang lain. Guru juga di dorong untuk menggunakan media supaya pembelajaran lebih efektif untuk siswa karena melalui media siswa akan mudah belajar dan mengerti materi yang disampaikan.

Media Pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi supaya siswa lebih mudah memahaminya. Pembelajaran tematik yang sifat pembelajarannya dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran akan lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan media gambar adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti pada guru dan siswa kelas IV di SD 01 Pladen pada tanggal 3 Oktober 2018 terdapat masalah dari guru maupun siswa. Guru dalam mengajar Bahasa Indonesia dan IPS belum menggunakan model pembelajaran dan guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Saat melakukan wawancara dengan guru, hasil yang diperoleh peneliti antara lain: (1) guru tidak menggunakan model pembelajaran saat mengajar; (2) guru cenderung berpedoman dengan buku guru ; (3) materi pembelajaran yang dirasa sulit oleh siswa khususnya bahasa Indonesia dan IPS; (4) dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media. Sedangkan kendala

yang di hadapi siswa antara lain:(1) siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran khususnya pada Bahasa Indonesia dan IPS karena materi banyak dan hanya cerita-cerita saja; (2) perasaan siswa saat belajar Bahasa Indonesia dan IPS kurang semangat , kadang mengantuk; (3) ketika belajar jarang melakukan diskusi kelompok; (4) kurang tertarik dalam belajar karena guru masih konvensional dalam mengajar. (5) dalam mengerjakan tugas malas mengerjakan karena tidak paham materi; (6) sebagian besar siswa tidak berani menjawab ketika ditunjuk guru karena hanya beberapa siswa saja yang biasa menjawab pertanyaan. Rendahnya kemampuan kreativitas siswa juga dapat dilihat dari hasil pra siklus yang menunjukkan hanya 14 siswa yang dinyatakan tuntas KKM dengan persentase 41,18 % dan 20 siswa tidak tuntas dengan persentase 58,82%.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 5 Oktober 2018 di SDN 1 Pladen kelas IV dengan guru yang bernama bu mas'udah pada proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas masih menggunakan metode-metode yang kurang variatif, karena masih banyak hambatan. Hambatan tersebut diantaranya selain materi yang sangat banyak, siswa juga kurang semangat untuk belajar. Masih ada beberapa siswa yang sering mengobrol sendiri tanpa memperhatikan materi yang sedang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif di dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu ciri siswa yang kreatif adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Guru kurang bisa menentukan metode yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran. Kreativitas belajar IPS siswa di kelas dirasa guru masih kurang dibandingkan mata pelajaran lain, karena materi pelajaran IPS yang kompleks membuat siswa terkadang bosan dan malas untuk menghafal materi.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media papan putar dalam penyampaian pembelajaran. Rina (2016:37) mengemukakan bahwa roda keberuntungan adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dan bergambar yang dapat diputar pada porosnya hingga pada akhirnya akan berhenti di salah satu bagian gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat

membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan

Media pembelajaran berperan penting untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pengertian media yaitu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran dan lebih giat untuk proses belajar. Pembelajaran tematik akan lebih bermakna apabila kita menggunakan model dan media, misalnya kita menggunakan model *discovery learning* dan media papan putar untuk tema 7 kelas IV. Solusi yang diberikan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan metode *discovery learning* atau penemuan yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukan (dalam Heruman, 2012:4). Penemuan atau *discovery learning* adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui penemuan pengetahuan yang belum diketahui, namun siswa menemukan sendiri (Cahyo, 2013:100). Dengan menggunakan *discovery learning* ini dapat melibatkan siswa untuk menemukan materi yang akan dipelajarinya. Kemudian materi ini dikaitkan dengan menggunakan media papan putar. Sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Penggunaan model *discovery learning* berbantuan media papan putar dipandang cocok untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Media papan putar juga membantu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya khususnya dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Rahman, dkk. (2013:2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan *Model Discovery Learning* Berbantuan Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Kelas IV Tema 7 Keragaman di SD 01 Pladen Kudus “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Peningkatan Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Putar di kelas IV Tema 7 di SD 01 Pladen Kudus?
2. Bagaimanakah Peningkatan Kreativitas Siswa dengan diterapkannya Model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Putar di kelas IV Tema 7 di SD 01 Pladen Kudus ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan Kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tema 7 sub tema 1 dan 2 dengan menggunakan model *discovery learning* pada siswa kelas IV SD N 01 Pladen Kudus.

1. Mendeskripsikan Peningkatan Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Putar di kelas IV Tema 7 di SD 01 Pladen Kudus.
2. Mendeskripsikan Peningkatan Kreativitas Siswa dengan diterapkannya Model *Discovery Learning* berbantuan media Papan Putar di kelas IV Tema 7 di SD 01 Pladen Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk semua pihak yang terkait. Manfaat penelitian ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah Dasar yang di teliti. Selain itu diharapkan mampu menambah referensi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran, menambah kajian tentang peningkatan kreativitas belajar dan ketrampilan berpikir kreatif siswa, serta sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model *discovery learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar dan ketrampilan berpikir kreatif. Selain itu dapat menumbuhkan keaktifan, serta mempermudah siswa dalam menggali ide-ide baru.

b. Bagi Guru

Penerapan model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses belajar di kelas, merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Serta menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan merancang media yang kreatif bertujuan peserta didik lebih tertarik atau lebih mudah memahami pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan sebagai motivasi guru mengenai peningkatan, strategi, model dan penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.
- 2) Menumbuhkan kerja sama antar guru yang memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Diri sendiri
Untuk mengembangkan keilmuan bagi diri sendiri, sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana.
- 2) Peneliti Lain
Sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti yang lain dengan tema yang serupa.

E. Ruang Lingkup

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di SDN 1 Pladen Kudus di SD kelas IV semester 2 pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Sub Tema 1 yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Sub Tema 2 yaitu Indahya Keragaman Budaya Negeriku. subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 14 siswa laki- laki. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian

ini adalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik khususnya pada materi Bahasa Indonesia dan IPS. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus pintar memilih dan mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* serta menggunakan media yang menarik. Penerapan model *discovery learning* yang telah dipilih peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SD 01 Pladen. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada kelas IV yaitu sebagai berikut:

Model dalam penelitian ini menggunakan model *discovery learning* dengan berbantuan media papan putar. Acuan dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

1. Kompetensi Inti Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

• Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar

- 2.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada nonfiksi.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

- **IPS**

Kompetensi Dasar

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. *Model Discovery Learning*

Model discovery learning merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pengaplikasian model *discovery learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. (1) stimulasi siswa menyelidiki persoalan sendiri, (2) identifikasi masalah siswa mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, (3) pengumpulan data mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, (4) pengolahan data membuktikan secara logis, (5) menarik kesimpulan.

2. **Kreativitas**

Kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap siswa berupa pemikiran, sikap, dan perbuatan dalam hal untuk menciptakan sesuatu yang baru baik itu sebuah gagasan, pandangan maupun produk baru. Kreativitas dapat digolongkan ke dalam tiga aspek yaitu berpikir kreatif (kognitif), sikap kreatif (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Tingkat kreativitas siswa dalam

kelima aspek dapat di ukur dengan melihat indikator kreativitas antara lain: (1) Kelancaran (*fluency*), (2) Keluwesan (*Flexibility*), (3) Keaslian (*Originality*), (4) Keterperincian (*Elaboration*), (5) Kepekaan (*Senitivity*). Kelima aspek indikator tersebut dapat di ukur menggunakan lembar tes uraian dan lembar observasi.

3. Media Papan Putar

Media papan putar adalah sebuah media dua dimensi manipulatif yang terdiri atas papan berbentuk lingkaran yang terbuat dari papan dengan peyangga kayu yang terbuat dari kayu. Papan putar dapat diganti sesuai dengan materi pembelajaran saat itu. Papan lingkaran pertama dibagi menjadi 6 bagian sesuai keragaman budaya yang ada di Indonesia yang menitikberatkan antara materi teks non fiksi dan keragaman budaya.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dikuasai guru untuk menjalankan tugasnya dan mengoptimalkan peranannya di kelas. Ada 9 keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru antara lain: (1) Keterampilan membuka pelajaran (*Set Induction Skills*), (2) Keterampilan bertanya (*Questioning Skills*), (3) Keterampilan memberi penguatan (*Reinforcement Skills*), (4) Keterampilan mengadakan variasi (*Variation Skills*), (5) Keterampilan menjelaskan (*Explaining Skill*), (6) Keterampilan berdiskusi, (7) Keterampilan mengelola kelas, (8) Keterampilan pembelajaran perseorangan, (9) Keterampilan menutup pelajaran (*Closure Skills*).

5. Muatan Bahasa Indonesia dan IPS

Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku pada subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku dilakukan pada pembelajaran 3 dan 4 dengan muatan Bahasa Indonesia dan IPS.