

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting, melalui pendidikan manusia mendapatkan pengalaman, memiliki kemampuan intelektual, dan kecerdasan berfikir. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain. Dalam pendidikan formal bimbingan belajar dibimbing oleh seorang guru.

Menurut Kusumawati dan Maruti (2019: 5) guru harus menjadi motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dengan cara memotivasi siswa, memfasilitasi belajar, mengorganisasi kelas, mengembangkan bahan pembelajaran. Dalam menjelaskan materi guru diharapkan tidak hanya menjelaskan dengan membaca buku. Guru dapat menggunakan alat peraga sebagai pendukung pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami pembelajaran.

Menurut Nasution (dalam Sutrisno, 2018: 24) Alat peraga adalah alat yang digunakan dalam mengajar agar lebih efektif. Alat peraga adalah suatu benda asli dan benda tiruan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi peserta didik. Ketika belajar peserta didik diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal lain yang perlu diperhatikan guru dalam

pembelajaran adalah membangun keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa sangat penting dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Al-Tabany (dalam Handayani dan Koeswanti, 2021: 1350) masalah yang sering terjadi pada pendidikan formal adalah rendahnya daya serap siswa dalam berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan untuk memunculkan suatu ide atau gagasan untuk penyelesaian masalah. Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan memiliki banyak cara dalam menyelesaikan ragam persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda. Pentingnya berpikir kreatif menurut Munandar (dalam Nada, dkk, 2018: 217) didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya, mampu memberi kepuasan pada individu dan berpikir kreatif juga menjadikan seseorang dapat melihat beragam kemungkinan untuk menyelesaikan masalah.

Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran. Menurut Ibrahim (dalam Widia, dkk 2020: 469), penguasaan konsep amat penting bagi setiap orang, menguasai konsep dengan baik, luas dan mendalam, memungkinkan seseorang dapat menerapkan penguasaannya dalam berbagai keperluan. Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran akan berpengaruh

terhadap nilai peserta didik tersebut. Peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman tinggi terhadap materi pelajaran akan lebih aktif dalam pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan secara lisan maupun dalam bentuk soal. Sedangkan peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman rendah akan kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep siswa yaitu dengan menggunakan alat peraga.

Hasil pra observasi yang dilakukan pada tanggal 26 April 2022, ditemukan fakta pada proses pembelajaran tematik di kelas V SDN 1 Sungai Uko yaitu proses pembelajaran terkesan membosankan. Hal ini dibuktikan dengan cara guru mengajar tidak menggunakan alat peraga khususnya pada tema 8 subtema 1. Selain itu, proses pembelajaran dilaksanakan secara monoton. Hal ini dibuktikan dengan cara mengajar guru hanya menggunakan buku saja. Dalam permasalahan ini akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa.

Pada pra observasi peneliti menemukan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa masih sangat rendah yang dilihat dari hasil belajar siswa yang belum tercapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Rendahnya hasil belajar ditandai dengan nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata 60,93 dari seluruh siswa dimana 16,67% atau 3 dari 18 siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 83,33% atau 15 dari 18 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep (*Concept Mastery*) Siswa Pada Tema 8 Subtema 1 Menggunakan Alat Peraga di Kelas V SD Negeri 1 Sungai Ukoi Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Uraian pada latar belakan di atas mengantarkan pada sebuah fokus penelitian yang akan dikaji yaitu peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada tema 8 subtema 1 menggunakan alat peraga di kelas V SD Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022.

C. Pertanyaan Penelitian

Setiap penelitian pastinya mempunyai pertanyaan untuk menjawab setiap masalah sebagai fokus penelitian yang dituntaskan, dan bentuk pertanyaan penelitian tersebut berbentuk kalimat pertanyaan. Pertanyaan penelitian dibagi menjadi dua yaitu pertanyaan penelitian umum dan pertanyaan penelitian khusus, yaitu:

1. Pertanyaan Penelitian Umum

Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada tema 8 subtema 1 menggunakan alat peraga di kelas V SD Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022?

2. Pertanyaan Penelitian Khusus

- a. Bagaimanakah penggunaan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada

tema 8 subtema 1 pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022?

- b. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep setelah menggunakan alat peraga di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022?
- c. Bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa menggunakan alat peraga pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mendeskripsikan penggunaan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022.
- b. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep setelah menggunakan alat peraga di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022.

- c. Mendeskripsikan respon siswa setelah menggunakan alat peraga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sungai Ukoi tahun pelajaran 2021/2022

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi ilmiah mengenai peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep menggunakan alat peraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bekal dalam menerapkan ilmu yang diperoleh, menambah pengalaman, dan pengembangan dari kreativitas peneliti.

b. Bagi Guru

Sebagai sumbangan pembinaan tentang bagaimana cara menggunakan alat peraga pada tema 8 subtema 1.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini adalah diharapkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep dari

sebelumnya sehingga alat peraga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pada tema 8 subtema 1.

d. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran demi meningkatkan mutu pendidikan Kelas V SDN 1 Sungai Ukoi pada tema 8 subtema 1.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan-penjelasan terkait judul penelitian.

1. Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep

Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengkombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif. Dalam berpikir kreatif terdapat 4 (Empat) aspek yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir merinci.

Penguasaan konsep merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Indikator-indikator penguasaan konsep adalah : 1) Mengingat (C1), yakni kemampuan menarik kembali informasi yang tersimpan. 2) Memahami (C2), yakni kemampuan mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. 3) Mengaplikasikan (C3), yakni kemampuan menggunakan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. 4) Menganalisis (C4), yakni kemampuan menguraikan suatu permasalahan atau objek ke

unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana keterkaitan antar unsur-unsur tersebut. 5) Mengevaluasi (C5), yakni kemampuan membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. 6) Membuat (C6), yakni kemampuan menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.

2. Alat Peraga

Alat peraga adalah semua atau segala sesuatu yang bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar mengajar. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Gambar proses terjadinya hujan
2. Alat peraga siklus air
3. Alat peraga tangga nada mayor
4. Alat peraga tangga nada minor
5. Gambar rumah adat dan nama tarian Indonesia
6. Gambar jenis kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia