

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah upaya untuk memanusiakan manusia. Sekolah adalah kelanjutan dari pendidikan didalam keluarga yang merupakan proses pendidikan paling utama dan alamiah. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu memberikan kondisi mendidik yang dapat mengembangkan pribadi, wacana kedepan, cara berfikir, cara menyikapi permasalahan, dan dapat memecahkan masalah secara metodologis, mampu bergaul dengan orang lain, mampu memahami dirinya dan hidup mandiri bersama masyarakat luas dan mampu menggunakan kemampuannya untuk mengatasi segala permasalahan hidup.

Oleh karena itu pendidikan sebagai penyiapan tenaga kerja diartikan sebagai kegiatan membimbing peserta didik sehingga memiliki bekal dasar untuk bekerja. Pembekalan dasar berupa pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada output yang dihasilkan. Hafid & Dkk (2013;31)

Sekolah dasar merupakan merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan dasar. Di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun. Bafadal (2009;11).

Dari uraian di atas menyiratkan bahwa pendidikan dasar sangat penting dalam membentuk fondasi kreativitas, moral dan etika anak sebelum memasuki usia kerja yang produktif. Olehnya guru sangat penting dalam mensukseskan proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas terutama dalam membentuk perilaku yang etis dan mandiri. Guru secara profesional diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan mendorong terbukanya komunikasi dengan siswa yang ada, guru dalam kegiatan mengajarnya dapat bersikap lebih terbuka dan menerima gagasan baru yang dikemukakan oleh siswa, dengan kondisi demikian maka setiap siswa akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan merasa dihargai dan diterima dalam lingkungan belajarnya.

Hal ini senada dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 disebutkan: “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitudes and value) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. siswa sebagai manusia dapat memiliki perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, motivasi, watak, ketahanan, semangat dan sebagainya.

Untuk membentuk dimensi perilaku etis dalam pendidikan dasar sangat memerlukan proses dan kesabaran dari seorang guru dalam memecahkan permasalahan individual siswa di kelas. Sebagaimana yang teramati oleh peneliti pada observasi di SDN 10 Manunggu Kabupaten Boalemo khususnya di kelas III bahwa kreativitas belajar siswa masih sangat rendah, bahkan lebih tergantung pada guru sehingga hal ini memberi dampak pada evaluasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Dari 23 orang siswa yang diobservasi, sebanyak 20 atau 87% siswa tingkat kreativitas belajar siswa masih rendah, sisanya yaitu 3 orang siswa atau 13% yang sudah memiliki kreativitas belajar baik, hal ini dibuktikan dengan nilai akhir semester ganjil tahun akademik 2013-2014.

Fenomena ini harus mendapat perhatian serius bagi guru karena kreativitas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam melanjutkan

pendidikan ke jenjang selanjutnya. Selain itu sikap kreativitas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah. Karenanya untuk meningkatkan kreativitas ini maka sangat perlu inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru guna meningkatkan kreativitas siswa. Adapun langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan media visual, dimana siswa akan diajak untuk dapat mengamati gambar yang ditayangkan guru, diharapkan kreativitas belajar siswa saat melihat tayangan media visual yang diberikan oleh guru pada pelajaran IPS materi mengenal penggunaan uang sesuai kebutuhan. Akan terbangun dengan sendirinya.

Namun penerapan media visual dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa harus melalui proses kajian ilmiah agar kesimpulan yang diambil adalah kesimpulan yang valid dan sistematis. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut : “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Menenal Penggunaan Uang Melalui Media Visual di Kelas III SDN 10 Manunggu Kabupaten Boalemo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.
2. Sulitnya membangun kreativitas belajar siswa pada materi mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan
3. Hasil evaluasi akhir pada semester ganjil sebanyak 87% belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut; “Apakah melalui media pembelajaran Visual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada Materi Menenal Penggunaan Uang di kelas III SDN 10 Manunggu Kabupaten Boalemo”.

1.4 Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal penggunaan uang melalui media pembelajaran visual sebagai berikut: Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari. maka obyeknyalah yang di bawa ke peserta didik. Obyek yang dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara visual.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi mengenal penggunaan uang di kelas III SDN 10 Mananggu Kabupaten Boalemo melalui media pembelajaran Visual.

1.6 Manfaat Penulisan

Manfaat dari kegiatan penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, dapat memberi nilai tambah tentang peningkatan kreativitas belajar siswa melalui penerapan media visual.
- b. Bagi siswa, memberikan kemudahan bagi siswa memahami materi, karena pembelajaran menggunakan media yang baru mereka terima yaitu media visual.
- c. Bagi sekolah, bermanfaat sebagai literatur guna meningkatkan kualitas pendidikan sebagai lembaga formal.
- d. Bagi peneliti, melatih secara profesional sebagai calon guru serta menciptakan sebuah karya ilmiah.