

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan alam atau disingkat dengan IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Salah satu masalah yang di hadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik. Kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, serta ide-ide atau gagasan-gagasan baru yang dapat di terapkan dalam proses pembelajaran. Dengan kreatifitas yang diciptakan guru proses pembelajaran akan lebih menarik dan secara tidak langsung hal itu dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

Kreatifitas guru dimulai dengan merancang alat peraga sebagai media pembelajaran IPA. Alat peraga merupakan suatu alat bantu yang digunakan pengajar untuk memberikan pengajaran kepada murid yang tujuannya agar siswa atau pelajar mampu mempelajari sesuatu bidang yang dipelajari, lebih cepat dan lebih mudah memahami dan mengerti tentang materi pembelajaran yang diberikan guru, dimana alat peraga mengubah materi abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Guru harus mampu mengembangkan aneka ragam sumber belajar yang diperlukan khususnya alat peraga. Maka, peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik

dan pengajar. Salah satu upaya yang dimaksud adalah penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Dalam merancang alat peraga pada pembelajaran IPA memanglah tidak mudah, karena di dalamnya guru dituntut untuk mendesain materi pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yang kongkrit dan membuat alat atau media pembelajaran yang sudah ada menjadi media yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini peran sekolah sangatlah dibutuhkan, dengan adanya bantuan sarana dan prasarana sekolah yang memadai dapat memotivasi kreativitas guru dalam merancang alat peraga, karena dengan guru yang kreatif dan inovatif maka proses pembelajaran IPA di SD akan berjalan baik.

Namun, yang sering ditemui bahwa pada umumnya guru dalam menyampaikan materi hanya bertumpu pada pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu buku teks sebagai sumber belajar. Penggunaan alat peraga untuk pembelajaran IPA di SD jarang digunakan atau bahkan hampir tidak pernah digunakan oleh guru, padahal alat peraga itu ada, hanya saja guru yang kurang mampu mengolah alat-alat yang ada menjadi alat peraga IPA yang menarik. Penyajian materi pembelajaran yang menggunakan alat peraga, terutama pada mata pelajaran IPA di SDN 6 Tilongkabila masih kurang baik, hal ini berdampak pada minat belajar siswa karena pembelajaran hanya menoton pada materi saja dan tidak menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar serta guru belum bisa kreatif dalam merancang alat peraga IPA

Fakta di lapangan yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil observasi di SDN 6 Tilongkabila bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih kurang baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan alat peraga pada pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengambil 7 indikator yang dapat mendukung peneliti dalam melakukan penelitian yang mengambil pendapat Sund (Talajan,2011:32) yaitu (1) mempunyai keingintahuan yang tinggi, (2) setiap hal dianalisis dulu, (3) memiliki intuisi yang tajam, (4) melakukan Pertimbangan sebelum mengambil keputusan, (5) tidak akan puas dengan hasil

sementara, (6) suka melakukan introspeksi, (7) mempunyai kepribadian yang kuat. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang diformulasikan dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Merancang Alat Peraga IPA Di SDN 6 Tilongkabila”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut.

1. Kurangnya kreativitas guru dalam merancang alat peraga pada pembelajaran IPA
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA

## **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas guru dalam merancang alat peraga IPA di SDN 6 Tilongkabila?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam merancang alat peraga IPA.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam merancang alat peraga IPA guna meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada sekolah dasar.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA
- b. Bagi guru, untuk menggali potensi guru dalam pengembangan kreativitas dalam merancang alat peraga khususnya pada media pembelajaran IPA
- c. Bagi sekolah, sebagai peningkatan mutu sekolah
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam merancang alat peraga IPA