

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di kehidupan sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Di pahami atau tidak di pahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah di batasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Proses belajar seseorang peserta didik diharapkan mampu berinteraksi dan merubah tingkah lakunya serta mampu memahami lewat pengalaman belajarnya. Proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya sendiri. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali sifat maupun jenisnya. Oleh karena itu tidak setiap perubahan diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar (Daryanto : 2009:2-3)

Dari pengertian belajar yang di kemukakan di atas dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, pada individu berupa kecakapan, sikap, kepandaian, dan kebiasaan yang terjadi secara alami melalui pengalaman hidup apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tindakan dapat di katakan bahwa padanya telah berlangsung proses

belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

Untuk mencapai suatu proses belajar mengajar yang efektif siswa dan guru harus saling berinteraksi dengan baik. Proses belajar mengajar di lakukan di kelas V SD Negeri 40 Kota Ternate, guru menjelaskan materi sampai selesai dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, pembelajaran tersebut tidak ada interaksi antara siswa dan guru dengan baik. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa karena hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas V SD 40 Kota ternate terdapat beberapa masalah dalam proses belajar mengajar yaitu (1) saat guru menjelaskan materi siswa kurang berkonsentrasi (2) pembelajaran terlalu terfokus pada guru (3) aktivitas belajar siswa rendah sehingga menjadikan sebagian besar siswa kurang aktif dalam kelas.

Dari hasil pengamatan dan pernyataan di atas peneliti mencoba menawarkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang di peroleh untuk di ungkapkan serta tidak menghafal. *creative problem* merupakan salah satu model yang dapat membantu siswa memecahkan sebuah dan mengatur perubahanya secara kreatif.

*Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam model pembelajaran *Creative*

*Problem Solving* bertugas untuk mengarahkan siswa memecahkan masalah secara lebih mandiri, kreatif dan membebaskan peserta didik untuk berimajinasi ( Huda, 2013 :298)

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Saat guru menjelaskan materi siswa kurang berkonsentrasi
2. Pembelajaran terlalu terfokus pada guru
3. Aktivitas belajar siswa rendah sehingga menjadikan sebagian besar siswa kurang aktif dalam kelas.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* tematik tema 1 subtema 1 organ gerak hewan dan manusia di SD Negeri 40 Kota Ternate ?
2. Apakah penerapan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 organ gerak hewan dan manusia di SD Negeri 40 Kota Ternate ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang peneliti teliti maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD 40 Kota Ternate.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* pada siswa kelas V SD 40 Kota Ternate dengan organ gerak hewan dan manusia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi sekolah  
Merupakan upaya pembaharuan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah khususnya dalam kemampuan memahami materi organ gerak hewan dan manusia pada mata pelajaran IPA
2. Bagi guru  
Memberikan rekomendasi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran IPA sehingga membantu guru merancang sebuah pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Bagi penulis  
Dapat memberikan pemahaman ilmu pengetahuan dalam pengalaman proses penerapan model *Creative Problem Solving* pada proses pembelajaran.

#### **F. Asumsi penelitian**

Asumsi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas V SD 40 Kota Ternate mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Siswa kelas V SD 40 Kota Ternate mampu memahami materi organ gerak hewan dan manusia pada mata pelajaran IPA

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* di SD 40 Kota Ternate kelas V
2. Penelitian tindakan kelas di laksanakan di SD 40 Kota Ternate kelas V

### **H. Devinisi operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda serta mewujudkan kesatuan pandangan yang berhubungan dengan judul penelitian di perlukan beberapa penjelasan berikut :

1. Menurut Shoimin (2014:56) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematika dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
2. Menurut (Trianto, 2015: 70 ) Model pembelajaran *Creative Problem Solving* akan membantu siswa memiliki kemampuan berfikir kreatif yang penting untuk di kembangkan melalui pembelajaran di kelas agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah data atau informasi

tersedia ketrampilan berfikir tingkat tinggi dapat di ajarkan menggunakan pendekatan pemecahan masalah oleh siswa sendiri dengan bimbingan dari guru.