

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD Negeri 03 Warungpring adalah pelajaran IPAS, dari mata pelajaran inilah siswa bisa mengenal mengenai tumbuhan beserta bagian-bagiannya. Dengan adanya Kurikulum Merdeka saat ini yang mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajarannya. Maka sebagai pendidik harus bisa menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat memicu siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri, serta berfikir kritis. Pendidik tentunya ingin agar siswa yang diajarkan mampu memahami materi yang diberikan, tidak hanya bisa membaca dan mengerti arti setiap kata-katanya saja, namun siswa diharap mampu memahami dan menyerap setiap materi serta penjelasan yang disampaikan gurunya.

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2013:8) pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung ia lakukan. (Erina Susanti et al., 2021)

Dalam pembelajaran, pemahaman terhadap obyek yang dipelajari merupakan hal yang sangat penting dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa tanpa pemahaman, tidak akan tercapai dengan baik tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hubungan antara pemahaman dan kreativitas pun sangat penting, ketika siswa memahami suatu obyek, akan mempengaruhi siswa untuk menuangkan ide kreatif yang muncul dalam pembelajaran. Siswa yang belum bisa memahami pelajaran yang diberikan cenderung kesulitan saat mencoba untuk menciptakan ide kreatifnya bahkan bingung dalam menyelesaikan tugas yang diberikan gurunya.

Kreativitas siswa dan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat melalui aktivitas kreatif dalam pembelajaran. Kreativitas merupakan produk dari berpikir kreatif, sedangkan aktivitas kreatif merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang

diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui kualitas kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan perkembangannya selama proses pembelajaran. Perkins (dalam Starko: 2010) menyatakan kreativitas sebagai: "(a) hasil kreatif merupakan hasil baik yang asli dan tepat. (b) orang kreatif dengan kreativitas adalah orang yang cukup secara rutin menghasilkan hasil yang kreatif.(Susanto, 2011)

Dalam penelitian yang penulis lakukan di kelas 4, sebelum menggunakan metode GI berbantu dalam hal ini Alat Peraga Tusword, siswa belum mampu untuk menghubungkan permasalahan yang baru dengan yang sebelumnya padahal masalah tersebut berhubungan satu sama lainnya. Misalnya, siswa belum memahami hubungan antara fotosintesis dengan warna pada daun tumbuhan, ataupun siswa belum berfikir kritis mengenai fungsi dan peran penting akar pada tumbuhan. Hal ini bukan berarti tanpa alasan, penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang dilakukan masih sebatas murid membaca dan guru menerangkan lalu mengerjakan soal-soal dari materi yang disampaikan, sehingga kemampuan berfikir kritis dan kreatif tidak berkembang pada siswa. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan kritis antara lain disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih terbatas melalui pemberian ceramah, diskusi dan praktikum yang masih berpatokan kepada pengarahannya guru (Teacher Centered Learning).(Fitriyah & Ramadani, 2021)

Dari nilai IPAS pada semester 1 tahun pelajaran 2024-2025 yang diberikan guru, baik nilai ulangan formatif maupun nilai ulangan sumatif sebagian besar peserta didik memiliki tingkat penguasaan yang rendah terhadap materi-materi IPAS yang siswa pelajari. Nilai yang diperoleh sebagian besar siswa pada umumnya masih rendah, masih dibawah angka 75 (batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari 32 siswa, 71,88% mendapat nilai di bawah 75 (harus remedial) dan 28,12% mendapat nilai antara 76-80. Ini disebabkan kurangnya pemahaman dan kreativitas siswa yang terbatas, karena tidak ada diskusi maupun model belajar yang diterapkan. Baik diskusi antar kelompok maupun kelompok dengan guru yang mengajar belum diterapkan pada semester 1 ini, jika tidak diberi permasalahan/ soal pemantik siswa tidak ada yang kritis atau sekedar bertanya mengenai pelajaran yang sedang dibahas atau hal-hal lain yang berhubungan mengenai pelajaran tersebut. Hal ini sangat memperhatikan jika tidak segera diperbaiki dan dicari akar permasalahannya. Tingkat pemahaman siswa di sekolah dapat terpengaruh secara negatif jika tidak menggunakan media belajar. Media belajar, baik itu visual, audio,

maupun digital, membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, terutama materi yang kompleks atau abstrak. Begitupun tingkat kreativitas siswa di sekolah bisa terpengaruh secara negatif jika tidak menggunakan media belajar. Media belajar, seperti alat peraga, video, atau perangkat lunak, dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks, memvisualisasikan ide, dan mengeksplorasi berbagai cara untuk memecahkan masalah, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kreativitas.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memecahkan permasalahan di atas, yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Hal tersebut dilakukan agar dapat mencetak generasi bangsa yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Salah satu pola pembelajaran yang dapat digunakan adalah penerapan pembelajaran Group Investigation. Pembelajaran dengan metode GI melibatkan siswa secara aktif, melibatkan kegiatan praktikal, dan diarahkan pada situasi nyata. Guru harus melakukan banyak kegiatan dalam interaksi edukatif, diantaranya memahami prinsip-prinsip interaksi edukatif, menyiapkan bahan dan sumber belajar, memilih metode, alat dan alat bantu pengajaran, memilih pendekatan, dan mengadakan evaluasi setelah akhir kegiatan pengajaran. (Subudi, 2021)

Alasan penulis memilih Alat Peraga Tusword sebagai media/alat bantu pembelajaran adalah guru harus melakukan banyak kegiatan dalam interaksi edukatif, diantaranya memahami prinsip-prinsip interaksi edukatif, menyiapkan bahan dan sumber belajar, memilih metode dan alat bantu pengajaran, memilih pendekatan, dan mengadakan evaluasi setelah akhir kegiatan pengajaran (Subudi, 2021). Dengan metode GI berbantu Alat Peraga Tusword ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa yang sebelumnya tergolong rendah.

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Sekolah merupakan tempat berkumpulnya anak-anak yang memiliki berbagai potensi. Untuk mendukungnya SD Negeri 03 Warungpring mengupayakan semaksimal mungkin pembelajaran yang dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi peserta didiknya sesuai dengan bakat dan minat yang siswa inginkan. Ruang lingkup yang mencakup upaya sesuai latar belakang di atas meliputi:

- a. Menerapkan model pembelajaran Group Investigation
- b. Memberikan keleluasan kepada guru untuk mengikuti pelatihan/ seminar dalam rangka menambah wawasan mengenai metode GI.

- c. Memastikan ketersediaan sumber daya yang diperlukan dalam pembelajaran
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi serta eksplorasi siswa.

Pengembangan yang dilakukan di SD Negeri Warungpring antara lain guru dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakat siswa, salah satunya adalah Model Pembelajaran berbantu “Alat Peraga Tusword” yang penulis ciptakan sendiri, membuat taman mini di sekolah dengan menanam berbagai jenis tanaman dan menyusunnya agar tertata rapi dan indah, membuat karya seni dari bahan bekas serta melakukan penelitian sederhana tentang lingkungan di sekitar sekolah.

Pengabdian dan pengembangan ini diharap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa dan menciptakan generasi-generasi penerus yang berkualitas.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

a. Tujuan Umum

Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan untuk menambah pemahaman dan meningkatkan kreativitas dalam belajar siswa khususnya di SD Negeri 03 Warungpring dan bagi siswa-siswi SD/MI pada umumnya.

b. Tujuan Khusus

1. Sebagai tambahan model pembelajaran di sekolah yang memanfaatkan alat peraga ciptaan sendiri yang dapat dikembangkan/ digunakan untuk semua mata pelajaran.
2. Tanpa disadari dapat memotivasi guru-guru di sekolah untuk merancang dan menciptakan inovasi-inovasi model pembelajaran yang baru dan menarik minat belajar siswa.
3. Siswa dapat lebih terampil dan bersemangat dalam belajar.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

a. Manfaat Tugas Akhir bagi Universitas

1. Dari hasil Tugas Akhir Program RPL dapat mengevaluasi kompetensi mahasiswa dalam memecahkan masalah dan dalam melakukan penulisan.
2. Peningkatan kualitas pendidikan, dimana Tugas Akhir ini mendorong mahasiswa untuk lebih kritis, inovatif dan kreatif sehingga universitas memperoleh manfaat kelulusan yang berkualitas.
3. Kontribusi terhadap ilmu pengetahuan, Tugas akhir Program RPL

menghasilkan temuan baru, inovasi dan solusi dari masalah tertentu yang muncul di dalam dunia pendidikan/ilmu pengetahuan.

b. Manfaat Tugas Akhir bagi SD Negeri 03 Warungpring

- 1 Dapat mendorong kreatifitas dan semangat berinovasi bagi teman sejawat/rekan kerja untuk menciptakan temuan baru dalam memecahkan berbagai permasalahan pendidikan di sekolah.
- 2 Dapat menjadi referensi penulisan bagi teman sejawat/rekan kerja.
- 3 Sebagai tambahan koleksi perpustakaan sekolah dan menjadi pemicu terciptanya temuan-temuan pemecahan masalah yang baru di kemudian hari terutama dalam dunia pendidikan/ilmu pengetahuan.
- 4 Dapat menambah pemahaman dan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

c. Manfaat Tugas Akhir bagi Mahasiswa

- 1 Sebagai sarana untuk menerapkan hasil temuan/penulisan yang diperoleh.
- 2 Dapat meningkatkan kemampuan penulisan dan pemecahan masalah.
- 3 Dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang dimiliki sesuai dengan bidang yang telah ditekuni yaitu sebagai pendidik.