

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir

Berpikir adalah sesuatu yang mendasari hampir semua tindakan manusia dan interaksinya. Kuswana (2011: 1) menyebutkan bahwa berpikir artinya menggunakan akal budi, ingatan, angan-angan. Salahudin & Alkrienciehie (2013: 337) menyatakan bahwa berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam tindakan. Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konsep ruang, waktu dan media yang digunakan serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Hasil berpikir dapat berupa ide, gagasan, penemuan dan pemecahan masalah, keputusan serta dapat diwujudkan baik berupa tindakan untuk mencapai tujuan kehidupan maupun mencapai tujuan keilmuan. Berpikir dapat diwujudkan dalam bentuk aktivitas yang merupakan tingkah laku simbolis, karena aktivitas merupakan penggantian hal-hal yang konkret.

Langkah berpikir dikemukakan oleh Sagala (2011: 129) yang menyatakan ada 3 langkah berpikir, yaitu: (1) Pembentukan pengertian, (2) Pembentukan pendapat dan (3) Pembentukan keputusan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah berpikir adalah mendeskripsikan suatu objek, meletakkan hubungan antar dua pendapat yang dilakukan secara verbal dan menghasilkan pendapat yang menolak, menerima dan pendapat asertif dan menarik kesimpulan. Orang yang berpikir akan menjadi orang yang kreatif dengan mengemukakan gagasannya sendiri. Berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk menciptakan inovasi yang dijadikan alternatif solusi pada permasalahan yang ada.

b. Pengertian Berpikir Kreatif

Banyak para ahli yang mengemukakan gagasan mengenai berpikir kreatif. Johnson (2011: 214) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperlihatkan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi untuk dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan

kesulitan atau unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengonsumsi hasil-hasilnya. Susanto (2013: 109) menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru. Orang yang berpikir kreatif akan menghasilkan hasil-hasil yang baru yang dapat digunakan kehidupan.

Pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir sesuai dengan imajinasinya untuk mengatasi masalah dengan menggunakan alternatif sebagai solusinya yang dibayangkan oleh dirinya sendiri dan dapat diterapkan dalam kehidupan. Berpikir kreatif juga dapat dikatakan menghasilkan sesuatu yang orisinal, karena kreativitas itu bersifat spontan dari dalam diri dan keberadaannya tidak dapat diprediksi. Berpikir kreatif lebih mengarah dari cara berpikir untuk memecahkan masalah dan mewujudkan suatu ide karena sebagian siswa ada yang takut memulai hal baru serta ada yang tidak berani untuk mengeluarkan gagasannya. Proses belajar mengajar juga sering dijumpai ada siswa yang pintar tapi tidak mau mengeluarkan gagasannya karena malu, tidak percaya diri dan takut salah. Seorang yang berpikir kreatif akan menghasilkan lebih banyak alternatif untuk memecahkan masalah.

Tahapan berpikir kreatif dikemukakan oleh Sari, Ikhsan & Saminan (2017: 20) yaitu bahwa keterampilan berpikir kreatif mempunyai beberapa tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi. Penjelasan tersebut merupakan persiapan siswa mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan data yang relevan, siswa seakan melepaskan diri dari masalah tersebut tetapi memikirkan cara menyelesaikan masalah tersebut, muncul gagasan yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dan memeriksa pemecahan masalah terhadap realitas. Keterampilan berpikir kreatif dapat diaplikasikan untuk memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan. Pemecahan masalah tersebut menggunakan gagasan yang lain dari pada yang lain.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang yang melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda. Suatu yang baru tidak harus berupa hasil yang benar-benar baru, tetapi berupa hasil pengembangan atau penggabungan dua atau lebih dari gagasan yang sudah ada. Keterampilan berpikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang ditentukan para ahli. Munandar (2009: 167) menyebutkan indikator berpikir kreatif yang dibagi menjadi empat yaitu: 1) Keterampilan Berpikir Lancar (*Fluency*), 2) Keterampilan Berpikir Luwes (*Flexibility*), 3) Berpikir Original (*Originality*) dan

4) Keterampilan Merinci (Elaboration). Keempat indikator tersebut dapat berupa, lancar dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya, menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain dan mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan indikator yang akan digunakan peneliti dalam penelitian. Indikator yang digunakan peneliti dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif yang digunakan dalam Penelitian

No	Indikator	Kemampuan yang diharapkan
1.	Keterampilan berpikir lancar	Kemampuan mengkontruksi kalimat
2.	Keterampilan berpikir luwes	Menghasilkan gagasan yang bervariasi sebagai solusi masalah
3.	Berpikir original	Memberikan gagasan menggunakan bahasanya sendiri
4.	Keterampilan merinci	Kemampuan dalam menyusun keterkaitan ide sendiri dengan ide orang lain dalam kalimat

2. Prestasi Belajar

a. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai terjadinya belajar. Abdurrozak, Jayadinata & Atun (2016: 872) menyatakan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang menekankan pada kebutuhan siswa untuk menyelidiki lingkungan mereka dan membangun secara pribadi pengetahuan mereka. Zakaria (2015: 18) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme meningkatkan prestasi siswa dan memberikan kesan positif.

Pendekatan konstruktivisme ini menjadi medium utama menghasilkan pembelajaran yang efektif serta melahirkan murid yang kreatif dan inovatif. Pendekatan konstruktivisme menjadikan siswa mandiri dengan belajar sendiri dalam mencari ilmu.

Siswa harus aktif terhadap kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna terhadap hal-hal yang dipelajari. Pembelajaran melalui pendekatan konstruktivisme lebih menghargai siswa memunculkan ide-ide yang digagas sendiri oleh siswa. Umami & Mulyaningsih (2016: 44) menyatakan bahwa ciri-ciri belajar berbasis konstruktivisme, yaitu: (1) Orientasi, (2) Elisitasi, (3) Restrukturisasi ide, (4) Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi dan (5) Review. Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat uraikan bahwa siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dan memberikan kesempatan melakukan observasi, mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi, mengklarifikasi idenya dengan ide orang lain dengan membuat ide baru, mengaplikasikan idenya pada berbagai macam situasi dan gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambah atau mengubah. Pendekatan konstruktivisme menanggapi belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan.

b. Pengertian Belajar

Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Proses belajar terjadi melalui banyak

cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu serta menjadi perubahan pada diri pembelajar. Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Suyono & Hariyanto (2014: 9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku yang membentuk kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Rahyubi (2014: 3) menyebutkan bahwa proses belajar terdiri dari 3 tahapan, yaitu informasi, transformasi dan evaluasi. Belajar secara formal dilakukan di lembaga pendidikan, namun belajar juga dapat dilakukan dalam kehidupan yang luas. Proses belajar tidak semuanya mulus, akan tetapi banyak kendala yang dihadapi dalam proses belajar.

Kendala dalam proses belajar dikemukakan oleh Ronald Gross (Suyono & Hariyanto, 2014: 11) yang menyatakan akibat praktik belajar yang kurang kondusif, tidak demokratis, tidak

memberikan kesempatan untuk berkeasi dan belum mengembangkan seluruh potensi anak didik secara optimal, telah mengidentifikasi enam mitos tentang belajar. Keenam mitos itu adalah sebagai berikut: 1) Belajar merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan, 2) Belajar hanya terkait materi dan keterampilan yang diberikan sekolah, 3) Pembelajar harus menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru, 4) Pembelajar di bawah perintah dan aturan guru, 5) Belajar harus sistematis, logis dan terencana dan 6) Belajar harus mengikuti seluruh program yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut, mitos semacam timbul karena dilandasi oleh fakta, banyak praktik belajar di sekolah yang menunjukkan pelaksanaan hal-hal tersebut. Suasana belajar harus diciptakan dengan baik agar belajar disekolah berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Kelancaran dalam belajar juga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Siswa yang memahami materi akan memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak akan bisa didapatkan tanpa usaha yang sungguh-sungguh, karena prestasi belajar tidak pernah lepas dari kegiatan belajar yang dilakukan dengan proses. Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa

Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan dan banyak digunakan dalam berbagai bidang antara lain dalam kesenian, olahraga, pendidikan dan khususnya pembelajaran. Sumantri (2011: 123) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil yang dicapai seseorang secara sadar dan sengaja dengan kegiatannya yaitu belajar. Amiruddin (2014: 166) yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka maupun huruf sebagai hasil dari aktivitas belajar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yaitu hasil dari perubahan tingkah laku yang didapat sesuai dengan bidang kemampuannya.

Keberhasilan seseorang dalam mencapai prestasi belajar tidak akan terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada yang menunjang dan ada faktor yang menghambat. Arifin (2013: 12) menjelaskan prestasi belajar mempunyai beberapa faktor utama antara lain: 1) Prestasi belajar merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik, 2) Prestasi belajar merupakan lambang ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, 3) Prestasi belajar merupakan bahan informasi dan inovasi pendidikan sebagai tambahan pengetahuan siswa, 4) Prestasi belajar sebagai penilaian suatu institusi pendidikan dan 5) Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai kecerdasan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Faktor yang menghambat prestasi digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri individu. Intern digolongkan menjadi dua, yaitu faktor jasmaniah dan faktor psikologis serta ekstern digolongkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Sumantri (2011: 124-125) menjelaskan faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Intern

- a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis yang dimaksud adalah menyangkut keadaan jasmani dari individu yang belajar, terutama yang berkaitan dengan berfungsinya alat-alat tubuh yang ada pada dirinya. Faktor jasmaniah berhubungan dengan kesehatan dan keadaan tubuh. Masalah kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu, karena cepat lelah, kurang bersemangat dan mudah mengantuk jika badannya lemah.

- b. Faktor Psikologis

Faktor ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. faktor tersebut berkaitan dengan aspek intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif dan kematangan. Proses belajar akan terhambat apabila faktor psikologis tidak berkembang dengan baik.

2. Faktor Ekstern

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga. Pengaruh dari hal tersebut akan mengakibatkan perbedaan latar belakang setiap individu. Seseorang yang dididik dengan baik akan menghasilkan pribadi yang baik, sebaliknya apabila seseorang dididik dengan kurang baik maka akan menghasilkan pribadi yang kurang baik.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah juga akan mempengaruhi belajar siswa. Kekurangan fasilitas belajar disekolah akan menghasilkan interaksi guru dengan siswa yang kurang baik. Keadaan gedung yang kurang memenuhi persyaratan juga akan mempengaruhi kenyamanan siswa. Sekolah sebaiknya memfasilitasi sarana dan prasarana yang baik dan memenuhi standar agar siswa dapat belajar dengan maksimal.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pengaruh tersebut terjadi dikarenakan keberadaan siswa dalam masyarakat. keadaan masyarakat yang kurang baik akan berdampak pada prestasi siswa. Lingkungan yang

bermacam-macam akan mempengaruhi siswa dalam belajarnya, sehingga prestasi belajar siswa yang diperolehnya juga berbeda-beda.

3. Model Pembelajaran *Circuit Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Proses belajar tidak asing kaitannya dengan kata model pembelajaran. Trianto (2011: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Anggraeni, Lidya & Amalga (2013: 76) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan yang dibuat sesuai kurikulum dan bingkai penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran atau pedoman pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran juga dipengaruhi oleh guru yang mengajar. Seorang guru sebelum memilih model pembelajaran sebaiknya terlebih dahulu mengetahui ciri-ciri model pembelajaran, sehingga berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Ciri-ciri model pembelajaran dikemukakan oleh Kadir (2013: 23) yaitu model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: memiliki prosedur yang sistematis, hasil belajar ditetapkan

secara khusus, penetapan lingkungan secara khusus, ukuran keberhasilan dan interaksi dengan lingkungan. Uraian tersebut akan mempermudah guru dalam hal memilih model pembelajaran. Pemilihan sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran mempunyai fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru yang menguasai beberapa model pembelajaran akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

b. Pengertian Model *Circuit Learning*

Model pembelajaran ini menekankan pada belajar kelompok yang saling membantu satu sama lain, sehingga dapat memecahkan masalah dalam menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individu. Huda (2013: 311) menyatakan bahwa model pembelajaran *Circuit Learning* adalah strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*). Strategi biasanya dimulai dengan tanya jawab tentang topik yang dipelajari, penyajian peta konsep, penjelasan mengenai peta konsep, pembagian ke dalam beberapa kelompok, pengisian lembar kerja siswa disertai dengan peta konsep. Penjelasan tentang tata cara

pengisian, pelaksanaan presentasi kelompok, dan pemberian reward atau pujian. De Porter dalam (Kristanti, Suropto & Suryandari, 2015: 464) mengemukakan tujuan model pembelajaran CL yaitu mengajarkan keadaan prima dalam belajar sehingga mencegah rasa takut, jenuh, pikiran negatif, bosan dan tidak percaya diri dalam belajar. Pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CL adalah model pendekatan berpikir dan berbasis masalah dalam menciptakan suasana aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dengan tujuan mengembangkan pikiran dan perasaan.

Model pembelajaran CL mempunyai kelebihan antara lain: Meningkatkan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri, Melatih konsentrasi siswa untuk fokus pada peta konsep yang disajikan guru. Sementara itu, kekurangan model pembelajaran CL yaitu: penerapan model pembelajaran tersebut memerlukan waktu lama dan tidak semua pokok bahasan bisa disajikan melalui model pembelajaran ini. Berdasarkan kekurangan model pembelajaran CL yang membutuhkan waktu yang lama, maka guru mengantisipasinya dengan memberikan materi untuk dipelajari terlebih dahulu kepada siswa dirumah agar siswa mampu menguasai materi dan pada saat pembelajaran siswa hanya mengulasnya saja.

Model CL model pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk memaksimalkan pikiran dan mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Penerapan model pembelajaran CL digunakan menggunakan beberapa langkah-langkah. Huda (2013: 311-312) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran CL sebagai berikut:

- 1) Tanya jawab tentang topik yang dipelajari sesuai dengan materi yang diajarkan
- 2) Guru menyajikan peta konsep yang ditempel di papan tulis
- 3) Guru menjelaskan mengenai peta konsep sesuai dengan materi yang sedang diajarkan
- 4) Pengisian Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang berisikan soal pembuatan peta konsep berdasarkan gambar peristiwa alam yang disajikan
- 5) Guru menjelaskan tata cara mengisi LKK kepada siswa
- 6) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok
- 7) Guru memberi tepuk tangan sebagai penghargaan kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusinya.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran CL mempunyai langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah tersebut adalah tanya jawab, penyajian peta konsep, pengisian lembar peta konsep, presentasi kelompok dan pemberian reward atau pujian. Reward atau pujian dapat dilakukan dengan memberi tepuk tangan kepada siswa.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sering disebut pendidikan sains. Susanto (2013: 167) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan kesimpulan. Pembelajaran IPA juga berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pengertian tersebut dapat disimpulkan IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta dengan menggunakan sikap ilmiah.

Pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Banjarsari Wetan masih menggunakan hafalan dalam proses belajar mengajarnya, sehingga siswa kurang dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, sehingga perlu dilatih menggunakan soal tes untuk meningkatkan berpikir kreatif. Penjelasan tersebut diperkuat pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Instrumen penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Atom, Ion dan molekul SMP Islam Al Falah”. Maliga (Marwiyah, Kamid & Risnita, 2015: 26) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA masih perlu dilatih dan

dikembangkan dengan membiasakan siswa menjawab soal-soal yang dapat melatih keterampilan berpikir kreatif.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) dalam (Susanto, 2013: 171) dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa mengenai ciptaan-Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu mengenai hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- 4) Mengembangkan ketrampilan proses untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah siswa mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk masalah-masalah yang

dihadapinya, sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya. Siswa dituntut untuk mengetahui peristiwa alam yang ada di lingkungannya dan cara mengatasinya dengan gagasannya sendiri melalui proses belajar. Kepekaan terhadap alam sekitar harus lebih ditingkatkan agar tetap menjaga kelestarian alam semesta.

c. Materi Ilmu Pengetahuan Alam

Materi IPA yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah Peristiwa Alam dan Dampaknya. Bahan ajar yang digunakan adalah buku BSE Salingtemas kelas V SD. Semua jenis aktivitas alam dan segala macam bencana alam disebut juga peristiwa alam. Azmiyawati, Omegawati & Kusumawati (2008: 154-157) yang menyebutkan macam-macam bencana alam antara lain:

a. Gempa Bumi

Gempa bumi dibedakan menjadi tiga, yaitu: gempa vulkanik, runtuh dan tektonik. Gempa yang paling hebat yaitu gempa tektonik. Gempa tektonik terjadi karena adanya pergeseran kerak bumi. Sebagian besar gempa tektonik terjadi ketika dua lempeng saling bergesekan. Gempa bumi mengakibatkan pohon tumbang, bangunan runtuh, tanah terbelah dan makhluk hidup termasuk manusia menjadi korban. Kekuatan gempa diukur menggunakan satuan Skala Richter.

Alat untuk mengukur gempa yaitu Seismograf. Pusat gempa dapat berada di daratan atau di lautan. Pusat gempa yang

berada di lautan dapat menyebabkan Tsunami. Gelombang itu bergerak menuju pantai dengan kecepatan sangat tinggi dan kekuatannya sangat besar.

b. Gunung Meletus

Gunung api yang meletus dapat memuntahkan awan debu, abu dan lelehan batu pijar atau lava. Lava yang menuruni gunung akan membakar apa saja yang dilaluinya, namun saat dingin aliran lava akan bercampur dengan air hujan dan dapat mengakibatkan lahar dingin. Gunung meletus sering disertai dengan gempa bumi. Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus disebut dengan Gempa Bumi Vulkanik. Letusan gunung api dapat mengakibatkan berbagai dampak yang merugikan.

Lava pijar yang dimuntahkan oleh gunung api dapat membakar kawasan hutan yang dilaluinya. Berbagai jenis tumbuhan dan hewan mati terbakar. Lava yang mengalir ke pemukiman penduduk dapat memakan korban jiwa manusia dan menyebabkan kerusakan yang cukup parah.

c. Banjir

Bencana banjir diawali dengan curah hujan yang sangat tinggi dan terus-menerus hingga lebih dari 50 mm per hari besarnya. Besarnya curah hujan mengakibatkan sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir. Bencana banjir dapat mengakibatkan rumah dan sawah yang

ditanami padi rusak, jalan terputus tidak bisa dilewati dan korban banjir dapat terancam berbagai penyakit, seperti: diare, kolera dan penyakit kulit.

d. Tanah Longsor

Tanah longsor biasanya disebabkan oleh hujan yang deras dan tidak sanggup menahan terjangan air hujan yang mengakibatkan adanya penggundulan tanah. Tanah longsor dapat meruntukan semua benda yang ada serta menimbun rumah penduduk yang ada di bawahnya.

e. Angin Puting Beliung

Angin puting beliung merupakan angin yang sangat kencang dan bergerak memutar. Puting beliung biasanya terjadi pada saat hujan deras yang disertai angin kencang dengan kecepatan angin puting beliung 175 km/ jam. Angin puting beliung mengakibatkan menerbangkan segala macam benda yang dilaluinya.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Kristiarti, Suropto & Suryandari pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model *Circuit Learning* Dalam Peningkatan Karakter dan Hasil Belajar PKN Tentang Kebebasan Berorganisasi Pada siswa kelas V SDN 2 Prembun Tahun 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar

pada siklus I sebesar 73,39 , siklus II rata-rata nilainya meningkat yaitu 76,36 dan pada siklus III rata-rata nilainya semakin meningkat 78,01.

2. Liatusyiam, Nuryana & Nasehudin pada tahun 2016 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Circuit Learning* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTS Al Washliyah Talun Kabupaten Cirebon”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 66,11 dengan ketuntasan belajar sebesar 25 % , siklus II nilai rata-rata siswa 72,11 dengan nilai ketuntasan sebesar 47,22 % dan siklus III nilai rata-rata 81,25 dengan ketuntasan 94,4 % .
3. Penelitian yang dilakukan Othman pada tahun 2014 dengan judul “*Circuit Learning- Theacher’s And Student’s Reactions To An Innovative Approach In Launguage Teaching*”. Dorongan utama pendekatan CL adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri di antara kemampuan tingkat rendah siswa dan memotivasi untuk berbicara bahasa Inggris.
4. Penelitian yang dilakukan Turkmen & Sertkahya pada tahun 2015 dengan judul “*Creative Thinking Skills Analyzes Of Vocational High School Students*”. Kreativitas terdiri dari pemikiran yang fleksibel, fasih, unik dan tidak biasa dalam situasi yang berbeda. Penelitian tentang kreativitas menunjukkan hampir semua anak memiliki berpikir kreatif pada tingkat yang berbeda.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah diteliti seseorang terdapat masing-masing persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti

teliti. Persamaan tersebut meliputi penggunaan model pembelajaran CL, sedangkan perbedaan tersebut meliputi variabel maupun kelas yang digunakan dalam penelitian. Persamaan dan perbedaan tersebut dapat dilihat secara detail pada tabel 2.2 sebagai berikut:

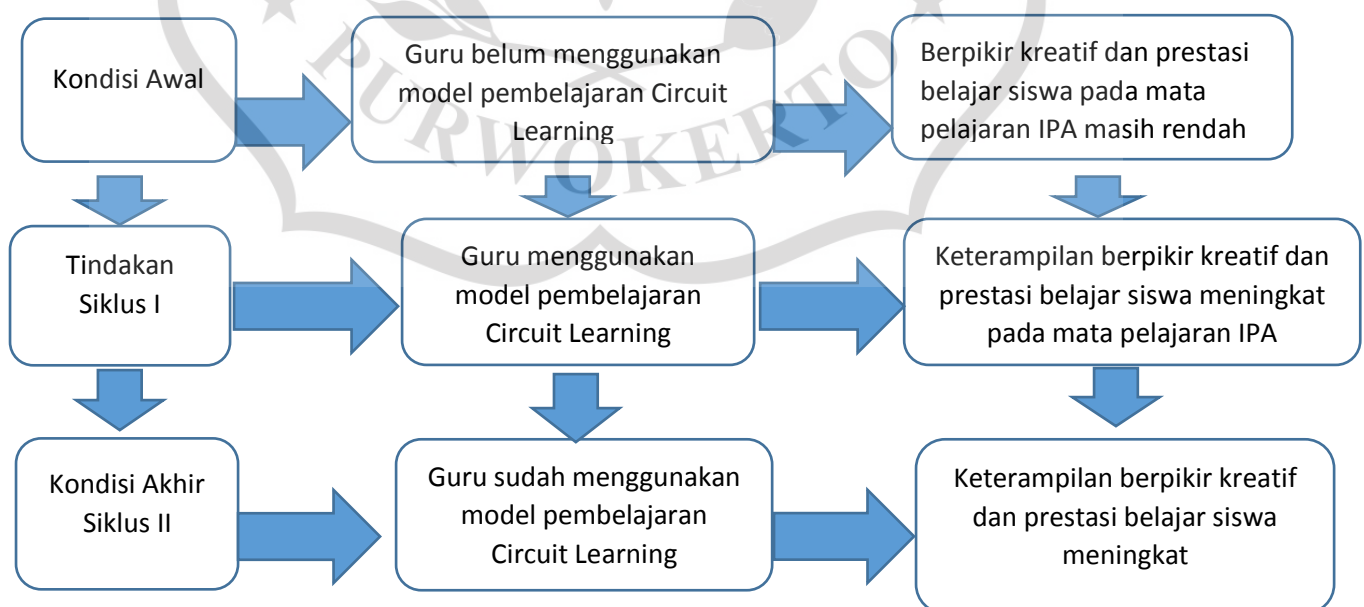
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang akan Peneliti Teliti

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar Melalui Model Pelajaran <i>Circuit Learning</i> Pada Mata Pelajaran IPA Mata Peristiwa Alam dan Dampaknya Kelas V SD Negeri 1 Banjarsari Wetan	Menggunakan model pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	Kelas V SD Negeri 1 Banjarsari Wetan
2.	Penerapan Model <i>Circuit Learning</i> Dalam Peningkatan Karakter dan Hasil Belajar PKN Tentang Kebebasan Berorganisasi Pada siswa kelas V SDN 2 Prembun Tahun 2014/2015	Menggunakan model pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	Menggunakan variabel Hasil Belajar
3.	Implementasi Model Pembelajaran <i>Circuit Learning</i> Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTS Al Washliyah Talun Kabupaten Cirebon	Menggunakan model pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	Menggunakan mata pelajaran IPS Kelas VII Di MTS Al Washliyah Talun
4.	<i>Circuit Learning- Theacher's And Student's Reactions To An Innovative Approach In Launguage Teaching</i>	Menggunakan model pembelajaran <i>Circuit Learning</i>	Tidak menggunakan model pembelajaran <i>Circuit Learning</i>
5.	<i>Creative Thinking Skills Analyzes Of Vocational High School Students</i>	Menggunakan variabel Berpikir Kreatif	Menggunakan variabel kemampuan Bahasa Inggris

Berdasarkan tabel tersebut, masing-masing penelitian mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaanya adalah menggugurkan model pembelajaran CL dan menggunakan variabel berpikir kreatif. Perbedaan penelitian tersebut adalah menggunakan variabel hasil belajar, variabel kemampuan Bahasa Inggris, tidak menggunakan model pembelajaran CL dan dilakukan di kelas VII MTS.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Banjarsari Wetan menunjukkan bahwa di SD Negeri 1 Banjarsari Wetan tingkat berpikir kreatif dan prestasi belajar yang masih sangat rendah yang ditunjukkan dengan nilai UTS. Permasalahan tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mencari model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran CL diharapkan mampu meningkatkan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan bagan kerangka pikir tersebut, penelitian dilakukan karena melihat kondisi awal siswa yang belum mengembangkan ketrampilan berpikir dan prestasi belajar masih sangat rendah. Penelitian dilakukan menggunakan model pembelajaran CL yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas V SD Negeri 1 Banjarsari Wetan dan dilakukan II siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran CL pada materi peristiwa alam dan dampaknya.
2. Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran CL pada materi peristiwa alam dan dampaknya.