

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas keberbakatan secara konseptual telah ditinjau dari berbagai segi, namun pengertian kreativitas itu sendiri memiliki perspektif yang baru, yaitu yang bersifat orisinal, tak diduga, berguna, serta adaptif terhadap kendala-kendala tugas (Lubard, 1994; Sternberg, 1988; Sternberg dan Lubard, 1996 Sternberg, 2005 dalam Semiawan 2010). Menurut Semiawan (2010), Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Dalam kaitan dengan individu ada rentangan yang luas dalam cakupan berbagai tugas, misalnya adalah kreativitas relevan dalam mengatasi masalah berkenaan dengan tugas manusia. Pada tingkat masyarakat, kreativitas antara lain menghasilkan ilmu baru, gerakan baru dalam bidang seni, perubahan budaya dan program sosial baru dalam bidang ekonomi.

Menurut Renzulli dan kawan-kawan (1981) dalam Munandar 1999: 33) Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara

unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Bila konsep ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri) atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan produk baru.

Dalam studi-studi faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford (1959) dalam Munandar (1999:12), membedakan antara ciri bakat (aptitude) dan ciri non bakat (non aptitude) yang berhubungan dengan kreativitas.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat tentang ciri-ciri orang yang kreatif. Menurut Utami Munandar (1987) dalam Taufik, Mikarsa, Prianto (2010:2.21) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut

Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif (Aptitude)

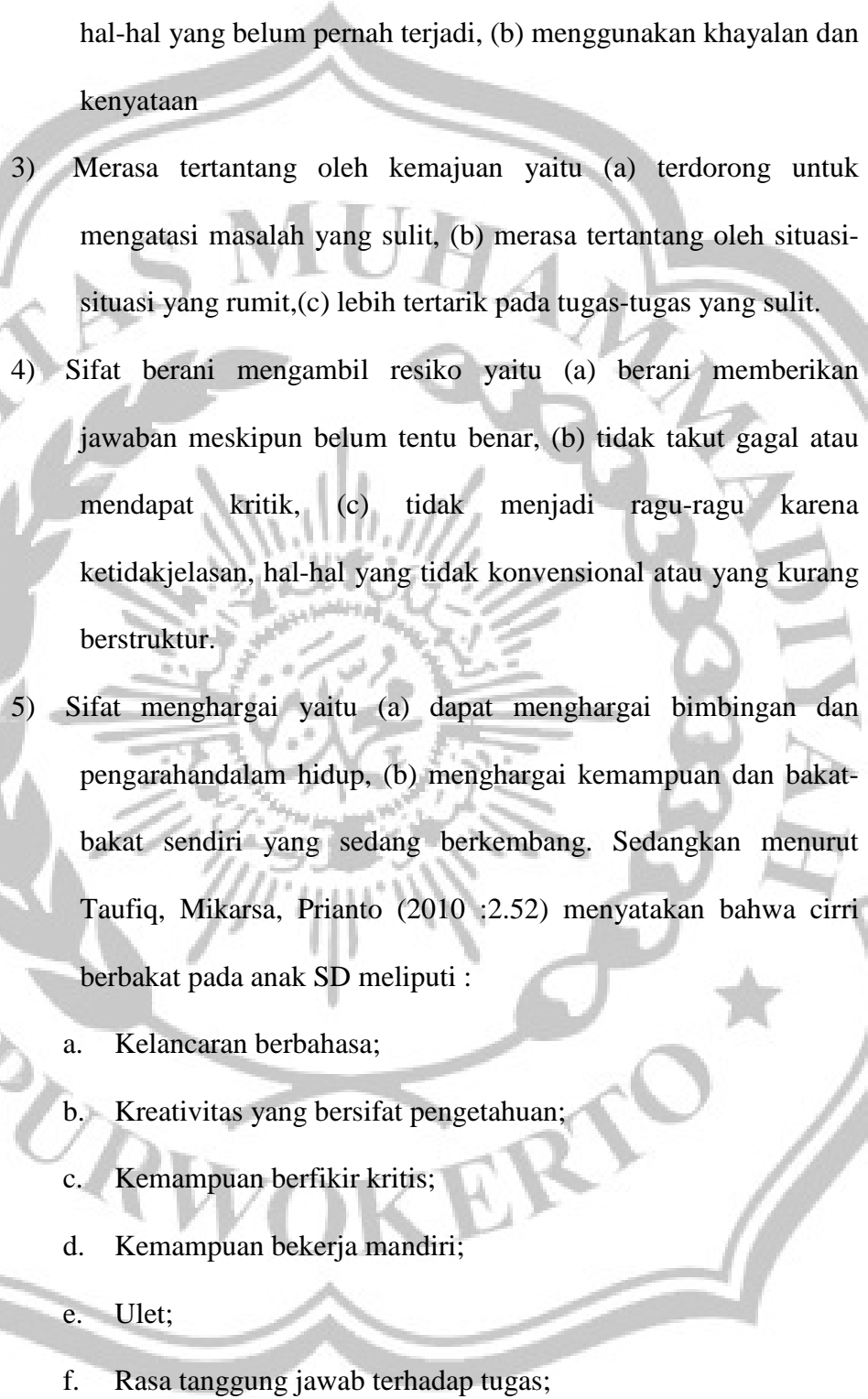
- 1) Keterampilan berfikir lancar yaitu (a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan beberapa hal, (c) selalu memikirkan lebih satu jawaban.
- 2) Keterampilan berfikir luwes (fleksibel) yaitu (a) menghasilkan gagasan-gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, (b)

dapat melihat suatu masalah dari sudut yang berbeda-beda, (c) mencari banyak alternative atau arah yang berbeda beda (d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

- 3) Berfikir rasional yaitu (a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, (c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsure unsur.
- 4) Memperinci atau mengelaborasi yaitu (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, (b) menambahkan atau memperinci detail detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menarik.
- 5) menilai (mengevaluasi) yaitu (a) menentukan patokan penilaian sendiri dan amentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, (b) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, (c) tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

Ciri-ciri Afektif (Non-aptitude)

- 1) Kreativitas yaitu (a) selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, (b) mengajukan banyak pertanyaan, (c) selalu memperhatikan orang, objek, dan situasi, (d) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti

- 
- 2) Imajinatif yaitu (a) mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, (b) menggunakan khayalan dan kenyataan
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan yaitu (a) terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, (b) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, (c) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko yaitu (a) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, (b) tidak takut gagal atau mendapat kritik, (c) tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang berstruktur.
- 5) Sifat menghargai yaitu (a) dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, (b) menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Sedangkan menurut Taufiq, Mikarsa, Prianto (2010 :2.52) menyatakan bahwa ciri berbakat pada anak SD meliputi :
- a. Kelancaran berbahasa;
 - b. Kreativitas yang bersifat pengetahuan;
 - c. Kemampuan berfikir kritis;
 - d. Kemampuan bekerja mandiri;
 - e. Ulet;
 - f. Rasa tanggung jawab terhadap tugas;
 - g. Tingkah laku yang terarah pada tujuan;

- h. Cermat dalam mengamati;
- i. Sering mengungkapkan gagasan baik atau pendapat yang baru;
- j. Sering membuat benda baru dari bahan di lingkungannya.

c. Pengukuran Kreativitas Berfikir

Menurut Guilford dalam www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html. merupakan salah seorang ahli yang berusaha mengembangkan instrumen yang diperlukan untuk mengukur kreativitas berpikir. Temuan baru Guilford merupakan kemajuan penting dalam psikologi dan pendidikan di mana kreativitas berpikir dapat diukur dan memungkinkan dihubungkan dengan gejala-gejala kejiwaan lainnya. Terdapat dua hal yang dapat disimpulkan dari instrumen kreativitas berpikir yang dikembangkan oleh Guilford.

1. Peserta didorong untuk memberikan penampilan maksimum dalam menjawab butir-butir instrumen. Oleh karenanya, instrumen yang dipakai untuk mengukur kreativitas berpikir merupakan instrumen jenis tes yang dikenal dengan tes kreativitas berpikir.
2. Peserta tes tidak memberikan respons atas alternatif yang sudah disediakan, tapi harus memproduksi sendiri jawaban atas persoalan yang diajukan. Oleh karenanya, Guilford menyebut kreativitas berpikir dengan kemampuan memproduksi secara divergen (*divergent production abilities*).

Tes kreativitas berpikir mengacu kepada model struktur intelektual Guilford. Dari segi operasi, tes kreativitas berpikir mengukur kemampuan berpikir divergen. Dari segi konten, proses berpikir divergen mengolah bahan berupa figural dan simbol. Sedang dari segi produk, proses berpikir divergen yang mengolah bahan berupa figural dan simbol akan menghasilkan produk berupa unit, kelas, hubungan, sistem, transformasi dan implikasi. Adapun butir-butir tes kreativitas berpikir itu adalah seperti contoh sebagai berikut :

- Dari bangun berikut buatlah sebanyak mungkin gambar nyata ! (waktu Anda 1 menit).
- Buatlah sebanyak mungkin kata dengan huruf awal L dan huruf akhir N! (waktu Anda 1 menit).
- Buatlah sebanyak mungkin gambar dengan mengkombinasikan bangun berikut (bangun datar)! (waktu Anda 1 menit)

d. Perhitungan skor kreativitas berpikir

Dalam perhitungan skor, jawaban peserta tes atas butir-butir pertanyaan kreativitas berpikir diubah ke dalam skor kreativitas berpikir dengan cara tertentu. Pengukuran kreativitas berpikir dilakukan dengan meminta peserta tes membuat jawaban sebanyak mungkin atas butir-butir tugas dalam waktu yang ditentukan. Untuk dapat diubah menjadi skor, jawaban diinterpretasikan dalam kelancaran, keluwesan dan keaslian. Menurut Ellis dan Hunt (1993 : 280), Woolfolk dan Nicolich (1984 : 144), Good dan Brophy (1990 :

617), Winkel (1996 : 143) dan Rakhmat (1999 : 75) dalam www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

respons peserta tes akan diinterpretasikan berdasarkan tingkat kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*) proses berpikir. Skor kreativitas berpikir adalah skor gabungan dari ketiga unsur.

Kelancaran menjawab berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternatif pemecahan masalah dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah. Oleh karenanya kemampuan ini berhubungan dengan arus ide.

Menurut Good dan Brophy (1999 : 75) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

kelancaran adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan pemecahan masalah dalam waktu singkat.

Hal yang sama dinyatakan oleh Rakhmat (1999:75) dalam www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

kelancaran adalah kemampuan menyebutkan sebanyak mungkin.

Kelancaran tidak hanya berhubungan dengan jumlah jawaban, tapi juga kesesuaian jawaban dengan masalahnya. Tes kreativitas berpikir mendorong peserta tes menyebutkan sebanyak mungkin jawaban dalam waktu tertentu dan skor diberikan dengan menghitung jumlah semua respons yang sesuai dengan masalahnya.

Menurut Ellis dan Hunt (1983 : 280) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

kelancaran adalah kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah sesuai dengan perangkat yang dipersyaratkan.

Sedang menurut Munandar (1992 : 49) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

kelancaran adalah kemampuan memberikan banyak jawaban. Jawaban yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan masalahnya. Bukan hanya kuantitas yang diperhatikan, tapi juga kualitasnya.

Keluwesan adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesiapan mengubah arah atau memodifikasi informasi. Keluwesan berhubungan dengan kemampuan mengubah dengan mudah pendekatan pemecahan masalah yang digunakan jika masalah atau kondisi baru membutuhkan pendekatan baru. Menurut Good dan Brophy (1990 : 617) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

keluwesan dapat mengubah dengan mudah pendekatan pemecahan masalah yang digunakan, jika masalah atau kondisi baru membutuhkan pendekatan atau perspektif baru.

Pendapat sama dikemukakan oleh Ellis dan Hunt (1993 : 280) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

yang menyatakan bahwa keluwesan adalah kemampuan mengubah pendekatan dalam pemecahan masalah. Di samping itu, keluwesan

memungkinkan seseorang melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan. Menurut Munandar (1992 : 49) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

keluwesan adalah kemampuan melihat masalah dari berbagai sudut tinjauan.

Dalam tes kreativitas berpikir, keluwesan ditandai oleh jumlah golongan jawaban yang berbeda. Kadar keluwesan diukur dengan menghitung jumlah kategori respons yang berbeda. Peserta tes diminta memberikan respons sebanyak mungkin, lalu skor keluwesan diberikan pada jumlah kategori atau golongan respons. Skor diberikan atas jawaban yang menunjukkan keragaman atau variasi. Menurut Woolfolk dan Nicolich (1984 : 144) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

keluwesan diukur dengan menghitung jumlah kategori respons yang berbeda. Keaslian membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru atau khusus. Dengan kata lain, keaslian adalah kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang jarang diberikan oleh peserta tes. Jawaban original adalah jawaban yang jarang diberikan oleh anak-anak lain.

Keaslian mengukur kemampuan peserta tes dalam membuat usulan yang tidak biasa atau unik. Menurut Winkel (1996 : 143) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

jawaban mempunyai orisinalitas apabila sangat sedikit orang yang menghasilkan pikiran seperti itu.

Woolfolk dan Nicolich (1984 : 144) dalam

www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

memberikan kriteria mengenai keaslian. Respons yang orisinal menurutnya diberikan oleh lebih sedikit dari 5 atau 10 dari 100 peserta pengambil tes. Ada pendapat yang memberikan kriteria lebih spesifik. Menurutnya, respons yang diberikan oleh 5 % dari kelompok bersifat tidak biasa, dan respons yang hanya diberikan oleh 1 % dari kelompok bersifat unik

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreatifitas seorang anak. Pakar pendidikan ini berupaya mengembangkan Tes Kreatifitas Verbal dan Figural. Tes kreatifitas verbal dilakukan pada anak berusia minimal 10 tahun karena dianggap sudah lancar menulis dan kemampuan berbahasanya pun sudah berkembang. Sedangkan tes kreatifitas figural dilakukan terhadap anak mulai usia 5 tahun.

Diambil dari www.psychologymania.com/2010/01/pengukuran-kreativitas.html

Manfaat penelitian ini adalah memberikan perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan berpikir kreatif. Tes kreativitas figural memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat hanya memerlukan waktu 10 menit untuk menyelesaikan tes dan dapat diberikan dalam kelompok. Ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk

membuat kombinasi antar unsur dengan memberikan skor,dalam (Munandar, 1999: 97)

2. Prestasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Menuru Djamarah Hakikat(2002 :14) belajar sangat penting untuk dijadikan pegangan dalam memahami secara mendalam masalah belajar. Kata perubahan atau change adalah sebuah kata dalam bahasa Inggris,yang bila di Indonesiakan berarti perubahan. Artinya seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan diakhiri dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa hakikat belajar adalah perubahan dan tidak setiap perubahan adalah sebagai hasil belajar.

Menurut Sumiati dan Asra (2009 : 38) Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Perilaku itu mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap sesuatu, minat dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang nampak bisa diamati ada pula yang tidak bisa diamati.

Perilaku yang bisa diamati disebut penampilan atau behavioral performance, sedangkan yang tidak bisa diamati disebut kecenderungan perilaku atau behavioral tendency.

Menurut Winataputra, dkk,(2007 : 1.7) Dalam konteks tujuan pendidikan nasional konsep belajar harus diletakan secara substansif-psikologis terkait pada seluruh esensi tujuan pendidikan nasional mulai dari iman dan takwa kepada tuhan yang maha esa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dari pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu, dengan pemusatan pada tiga hal yaitu :

1. belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi meliputi sikap dan nilai serta keterampilan (psikomotor) ;
2. perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perilaku yang terjadi karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan ;
3. Perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat

menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

Undang - Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction". Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1992) dalam Winataputra, dkk, (2007:1.19) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. *Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated.* (Gagne, Briggs, dan Wager, 1992 hlm.3)

Dari pengertian di atas kita mengetahui bahwa ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar, dalam hal ini pendidik secara perorangan atau kolektif adalah suatu sistem, merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar terjadi dengan sengaja. Disamping itu ciri lain dari pembelajaran adalah

adanya interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, siswa lainnya, media, dan atau sumber belajar lainnya.

Berdasarkan kajian pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang ditempuh guru melalui proses interaksi dengan siswa untuk membimbing memasuki suasana belajar yang pelaksanaannya telah direncanakan secara sistematis dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran. Guru tidak sekadar mentransfer pengetahuan kepada siswa tetapi siswa diharapkan menjadi subjek belajar. Dengan bimbingan guru ditumbuh kembangkan kreativitas tujuan pembelajaran, sehingga tumbuh usaha sadar siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran.

b. Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2011:12) Kata prestasi belajar sering disebut prestasi belajar. Kata prestasi berasal dari Belanda yaitu "*prestatie*" kemudian dalam bahasa Indonesia disebut prestasi yang artinya hasil usaha. Istilah "*prestasi belajar*" (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*).

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing – masing.

Cronbach (1970) dalam Arifin (2011:13) bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

c. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Belajar

1. Faktor Intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan juga faktor kelelahan.
2. Faktor ekstern atau faktor yang ada di luar individu. yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, faktor keluarga faktor sekolah dan faktor masyarakat.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode

Menurut Wijaya Kusumah (2009), dalam Asmani (2011 : 30) metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan.

b. Metode Diskusi

Menurut Sumiati dan Asra, (2009 : 141) Metode diskusi ini adalah salah satu metode pembelajaran agar siswa dapat berbagi pengetahuan, pandangan, dan ketrampilanya. Tujuan diskusi adalah

untuk mengeksplorasi pendapat atau pandangan yang berbeda dan untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan. Penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran memungkinkan adanya keterlibatan siswa dalam proses interaksi yang lebih luas. Proses interaksi berjalan melalui komunikasi verbal. Dalam prakteknya proses interaksi antara lain menggunakan cara tanya jawab sekitar masalah yang dibahas. Biasanya pertanyaan dan jawaban dikemukakan sendiri oleh siswa dalam membahas suatu masalah, sehingga hal ini mencerminkan keaktifan siswa yang tinggi dalam belajar. Metode diskusi ini dapat digunakan untuk belajar konsep dan prinsip. Melalui metode pembelajaran ini siswa dapat memahami konsep dan prinsip secara lebih baik.

Metode diskusi merupakan alternatif jawaban untuk memecahkan berbagai problem kehidupan. Dengan catatan persoalan yang akan didiskusikan harus dikuasai secara mendalam. Dengan metode diskusi keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan menjadi terangsang, siswa terbiasa bertukar pikiran dengan teman, menghargai dan menerima pendapat orang lain, dan yang lebih penting melalui diskusi mereka akan belajar bertanggung jawab terhadap hasil pemikiran bersama.

c. Kelebihan Metode Diskusi

Seperti juga metode-metode lain, metode diskusi pun mempunyai kelebihan-kelebihan. Kelebihan-kelebihan itu, antara lain adalah :

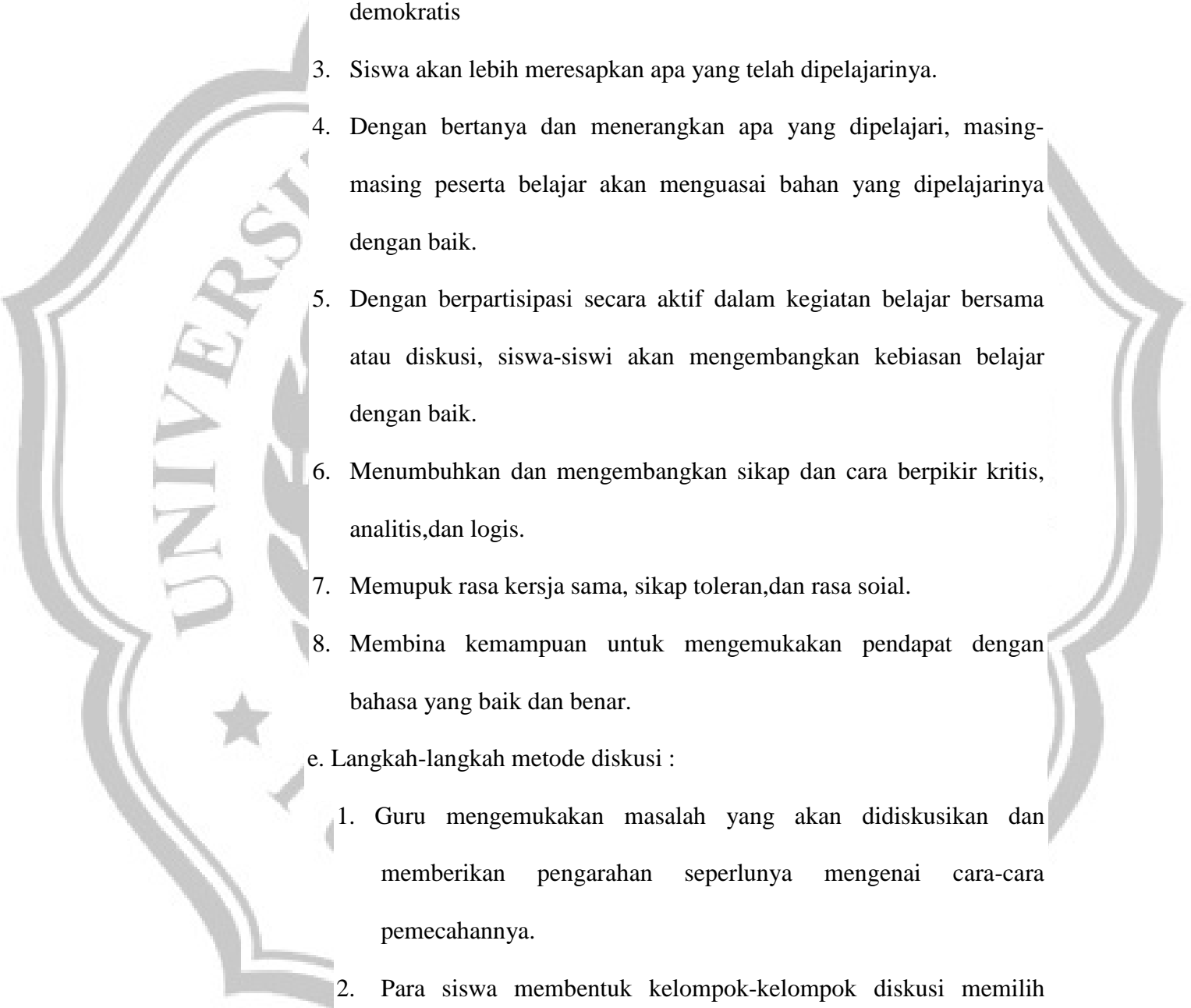
1. Menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan dan bukan hanya satu jalan (satu jawaban) saja.
2. Menyadarkan anak didik bahwa dengan berdiskusi mereka dapat saling mengemukakan pendapat secara konstruktif, sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik,
3. Membiasakan anak didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya sendiri dan membiasakan bersikap toleran

d. Kekurangan Metode Diskusi

Disamping kelebihan-kelebihan yang telah dikemukakan diatas metode diskusi tidak luput dari kekurangan-kekurangan, seperti :

1. Tidak dapat digunakan pada kelompok yang besar.
2. Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas
3. Dapat dikuasai oleh siswa – siswa yang suka berbicara
4. Biasanya siswa menghendaki pendekatan yang formal.

Menurut M. Firdaus Zarkasi (2009) dalam Asmani, (2011 : 132) manfaat diskusi sebagai berikut :

- 
1. Siswa dapat kepastian apakah ia telah mengerti atau menganggap hal yang dipelajari secara betul.
 2. Menimbulkan dan membina sikap serta perbuatan siswa yang demokratis
 3. Siswa akan lebih meresapkan apa yang telah dipelajarinya.
 4. Dengan bertanya dan menerangkan apa yang dipelajari, masing-masing peserta belajar akan menguasai bahan yang dipelajarinya dengan baik.
 5. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar bersama atau diskusi, siswa-siswi akan mengembangkan kebiasaan belajar dengan baik.
 6. Menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan cara berpikir kritis, analitis, dan logis.
 7. Memupuk rasa kersja sama, sikap toleran, dan rasa soial.
 8. Membina kemampuan untuk mengemukakan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar.

e. Langkah-langkah metode diskusi :

1. Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya.
2. Para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris, pelapor) mengatur tempat duduk, ruangan, dan sebagainya dengan bimbingan guru.

3. Para siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, sedangkan guru berkeliling dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain, menjaga ketertiban, serta memberikan dorongan dan bantuan agar anggota kelompok berpartisipasi aktif dan diskusi dapat berjalan lancar. Setiap siswa hendaknya, mengetahui secara persis apa yang akan didiskusikan dan bagaimana caranya berdiskusi.
4. Setiap kelompok harus melaporkan hasil diskusinya. Hasil diskusi dilaporkan ditanggapi oleh semua siswa, terutama dari kelompok lain. Guru memberikan ulasan atau penjelasan terhadap laporan tersebut.
5. Akhirnya siswa mencatat hasil diskusi, sedangkan guru menyimpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

Dalam berbagai sumber dinyatakan bahwa hakikat sains adalah produk, proses dan penerapannya (teknologi), termasuk sikap dan nilai yang terdapat di dalamnya. Produk sains yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori dapat dicapai melalui penggunaan proses sains, yaitu melalui metode metode sains atau metode ilmiah (*scientific methods*), bekerja ilmiah (*scientific inquiry*).

Banyak orang berpendapat bahwa yang penting agar siswa menguasai sains adalah dengan memberikan produk sains sebanyak-banyaknya. Tentunya hal itu tidak tepat. Yang benar adalah memberikan orang yang belajar kesempatan berbuat, berfikir, dan bertindak seperti ilmuwan (*scientist*). Dengan demikian, belajar sains atau membelajarkan sains pada siswa adalah memberikan kesempatan dan bekal untuk memproses sains dan menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari melalui cara-cara yang benar dan mengikuti etika keilmuan dan etika yang berlaku dalam masyarakatnya.

Bekerja ilmiah sesungguhnya adalah perluasan dari metode ilmiah. Bekerja ilmiah dapat diartikan sebagai *scientific inquiry*. Di Indonesia, metode ilmiah (*scientific method*) sudah ditekankan dalam IPA sejak kurikulum 1975. Lingkup proses dalam kurikulum 1975 dirumuskan dalam tujuan kurikuler kedua yakni mampu menggunakan metode untuk konsep-konsep yang dipelajari. Dalam kurikulum 1984 lingkup proses ini dirumuskan dalam satu rumusan tujuan kurikuler dan metode ilmiah dijabarkan kedalam jenis jenis keterampilan proses sebagai keterampilan dasar yang harus dikembangkan atau dilatihkan sebelum seseorang mampu menggunakan metode ilmiah.

Metode ilmiah dikenal adanya langkah-langkah tertentu secara berurutan yang harus dilakukan, mulai dari merumuskan masalah hingga menyimpulkan bahkan membuat generalisasi. Pendekatan semacam itu

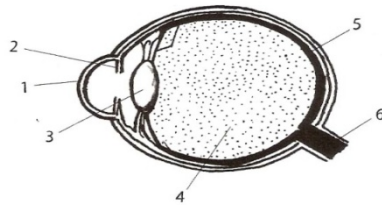
dalam pembelajaran sains dikenal sebagai pendekatan proses. Pendekatan proses tidak mementingkan konsep, yang dipentingkan hanyalah lingkup prosesnya.

Dengan demikian, jelaslah bahwa pendekatan ketrampilan proses tidak mengabaikan pendekatan konsep maupun pendekatan tujuan. Pembelajaran sains tetap dapat mengutamakan pencapaian tujuan yang dirumuskan sesuai tujuan kurikuler yang diturunkan dari tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional, tanpa mengabaikan pencapaian penguasaan konsepnya. Hal ini berarti setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPA, siswa tidak hanya menguasai produk IPA yang berupa substansi materi ajar yang dipelajari, tetapi siswa juga harus terampil melakukan proses IPA dan mempunyai sikap ilmiah. Untuk mencapai hal ini perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang sesuai diantaranya adalah pembelajaran IPA yang menekankan pada proses. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diberi kesempatan dan dibimbing untuk melakukan proses IPA yang meliputi mengamati, mengklasifikasi, mengukur, menginterpretasi data, menyimpulkan, mengkomunikasikan, memprediksi, merumuskan masalah, hipotesis, mengidentifikasi variabel, mengendalikan variabel, dan merancang serta melakukan percobaan. Untuk itu, Anda sebagai calon guru SD harus menguasai berbagai keterampilan tersebut agar nantinya tidak mengalami kesulitan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPA.

Sebagian orang berpendapat bahwa yang penting agar siswa menguasai sains adalah dengan memberikan produk sains sebanyak-banyaknya, hal ini tidak tepat. Yang benar memberikan orang yang belajar kesempatan berbuat, berfikir, dan bertindak.

Materi Panca Indra

1. Indra Penglihatan (Mata)



a. Bagian-bagian mata

1. Kornea (selaput bening) berguna untuk meneruskan cahaya yang masuk ke mata
2. Iris(selaput pelangi) berfungsi untuk memberikan warna pada mata
3. Pupil berfungsi untuk mengatur banyak sedikitnya cahaya yang masuk ke mata sesuai dengan kebutuhan
4. Lensa mata berfungsi untuk memfokuskan dan meneruskan cahaya yang masuk ke mata agar jatuh tepat pada retina
5. Badan bening berfungsi untuk meneruskan cahaya yang telah melewati lensa

6. Retina berfungsi menerima cahaya yang diteruskan oleh bagian mata didepannya dan untuk mengatur kerja mata dalam menyampaikan gambar ke otak.
7. Saraf mata berfungsi meneruskan rangsang cahaya yang diterima ke susunan saraf pusat di otak
8. Otot mata berfungsi menggerakkan dan mengatur kedua bola mata ke kanan atau kekiri.

b. Kelainan dan penyakit pada mata

1. Miopi (rabun jauh) dibantu dengan lensa cekung (minus)
2. Hipermetropi (rabun dekat) dibantu dengan lensa cembung
3. Presbiopi (Mata tua)
4. Astigmatisme,tidak bis membedakan garis tegak ditolong dengan kacamata silinder
5. Hemeralopia (rabun senja) karena kekurangan Vitamin A
6. Buta warna tdak dapat melihat dan membedakan warna warna tertentu.

2. Indra Pendengaran (Telinga)

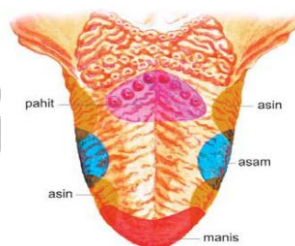


Bagian-bagian telinga adalah telinga luar, telinga tengah dan telinga dalam. Bagian luar terdiri dari daun telinga lubang telinga, kelenjar minyak. Bagian Tengah terdiri dari gendang telinga, tiga tulang pendengaran, saluran eustachius. Bagian dalam terdiri dari rumah siput, (koklea) tingkap bundar, tingkap jorong tiga saluran setengah lingkaran

Telinga merupakan salah satu organ yang penting. Sebagai organ tubuh yang lemah, telinga bisa mengalami kelainan maupun terserang penyakit. Misalnya, tuli dan congek.

- **Tuli.** Tuli adalah ketidakmampuan telinga untuk mendengarkan bunyi atau suara. Tuli dapat disebabkan oleh adanya kerusakan pada gendang telinga, tersumbatnya ruang telinga, atau rusaknya saraf pendengaran. Pada orang yang telah berusia lanjut, ketulian biasanya disebabkan oleh kakunya gendang telinga dan kurang baiknya hubungan antartulang pendengaran.
- **Congek.** Congek adalah penyakit telinga yang biasanya disebabkan oleh infeksi pada bagian telinga yang tersembunyi di tengah-tengah. Infeksi ini disebabkan oleh bakteri.

3. Indra Pengecap (lidah)



Fungsi lidah adalah untuk indra pengecap, untuk mengucapkan kata-kata, dan membantu pencernaan makanan di dalam mulut. Bintil bintil dipermukaan lidah disebut papilla. Di dalam papilla terdapat saraf pengecap yang menerima rangsangan terhadap rasa makanan. Penyakit dan gangguan pada lidah yaitu radang lidah dan luka tergigit, sariawan karena kekurangan vitamin C, Lidah terasa terbakar. Gangguan ini dapat terjadi karena sering makan makanan yang terlalu dingin, pedas, asin dan asam. Jika kita makan terlalu panas, terlalu pedas, terlalu asin, atau terlalu asam, maka kepekaan lidah kita akan terganggu. Gangguan ini hanya bersifat sementara. Oleh karena itu, sebaiknya kita makan makanan yang tidak terlalu panas, tidak terlalu pedas, tidak terlalu asin, dan tidak terlalu asam. Fungsi lidah juga dapat terganggu jika lidah terserang sariawan. Sariawan adalah sejenis infeksi jamur yang berupa bintik-bintik putih agak menyepai sisa-sisa susu pada lidah, langit-langit mulut, dan gusi. Penyakit ini disebabkan kekurangan vitamin C.

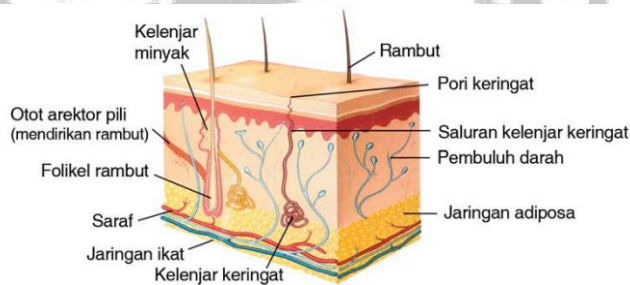
4. Indra Pembau (Hidung)



Hidung dan rongga hidung. Pada rongga hidung terdapat selaput lender atau membrane mucus dan rambut halus yang disebut bulu hidung atau

silia. Sebagai indra pembau, hidung dapat mengalami gangguan. Akibatnya, kepekaan hidung menjadi berkurang atau bahkan tidak dapat mencium bau suatu benda. Contoh gangguan-gangguan yang dialami hidung, antara lain, pilek (tersumbatnya saluran pernapasan), polip (daging tumbuh di dalam rongga hidung), dan rusaknya saraf pembau akibat cedera pada kepala.

5. Indra peraba (Kulit)



Kulit berfungsi untuk melindungi bagian-bagian tubuh bagian dalam kita dari pengaruh luar. Kulit terdiri dari 3 lapisan yaitu :

1. Epidermis. Merupakan lapisan terluar kulit yang tersusun atas lapisan kulit ari dan malpigi. Pada Epidermis terdapat saluran keringat, pori-pori, dan ujung rambut.
2. Dermis. Pada dermis terdapat kelenjar keringat, kelenjar minyak, akar rambut, pembuluh darah, saraf, dan reseptor indra peraba.
3. Hipodermis. Lapisan kulit dalam yang mengandung banyak jaringan lemak yang berguna untuk menghangatkan tubuh. Penyakit pada kulit misalnya panu, jerawat, kadas cacar. Beberapa penyakit kulit yang sering kita temui adalah jerawat, panu, dan kadas.

Jerawat. Jerawat mudah menyerang kulit wajah, leher, punggung, dan dada. Penyakit ini timbul akibat ketidakseimbangan hormon dan kulit yang kotor. Anak-anak yang memasuki masa remaja serta orang-orang yang memiliki jenis kulit berminyak sangat rentan terhadap jerawat. Untuk meminimalisir terjadinya jerawat, kamu harus senantiasa menjaga kebersihan kulit.

Panu. Panu disebabkan oleh jamur yang menempel di kulit. Panu tampak sebagai bercak atau bulatan putih di kulit dan disertai rasa gatal. Panu timbul karena penderita tidak menjaga kebersihan kulit.

Kadas. Kadas nampak di kulit sebagai bulatan putih bersisik. Pada setiap bulatan terdapat garis tepi yang jelas dengan kulit yang tidak terkena. Kadas juga menyebabkan rasa gatal. Penyakit ini disebabkan jamur.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian Rustyono (2009) pada pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas VI di SD Negeri 04 Kendalsari dengan kompetensi dasar pesawat sederhana, telah terjadi adanya peningkatan hasil belajar siswa. Prestasi belajar siswa sebelumnya, yaitu dari jumlah siswa 29 anak yang mencapai KKM hanya 15 anak atau ketuntasan klasikal baru mencapai 60%. Setelah pembelajaran menggunakan metode diskusi prestasi belajar siswa meningkat. Jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi 25 siswa dari 29 siswa, dan ketuntasan klasikal mencapai 75 %. Dari keterangan di atas

mengindikasikan bahwa peningkatan terjadi pada prestasi belajar. Penelitian ini merujuk pada penelitian Rustyono (2009) terkait dengan penggunaan metode diskusi dalam metode pembelajaran, walaupun hasil penelitian PTK tidak dapat digeneralisasikan, namun peningkatan prestasi belajar yang dikarenakan penerapan metode diskusi dikelas relevan dengan penelitian ini, yang membedakan adalah dalam penelitian metode diskusi tidak hanya digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar juga kreativitas siswa dalam belajar IPA.

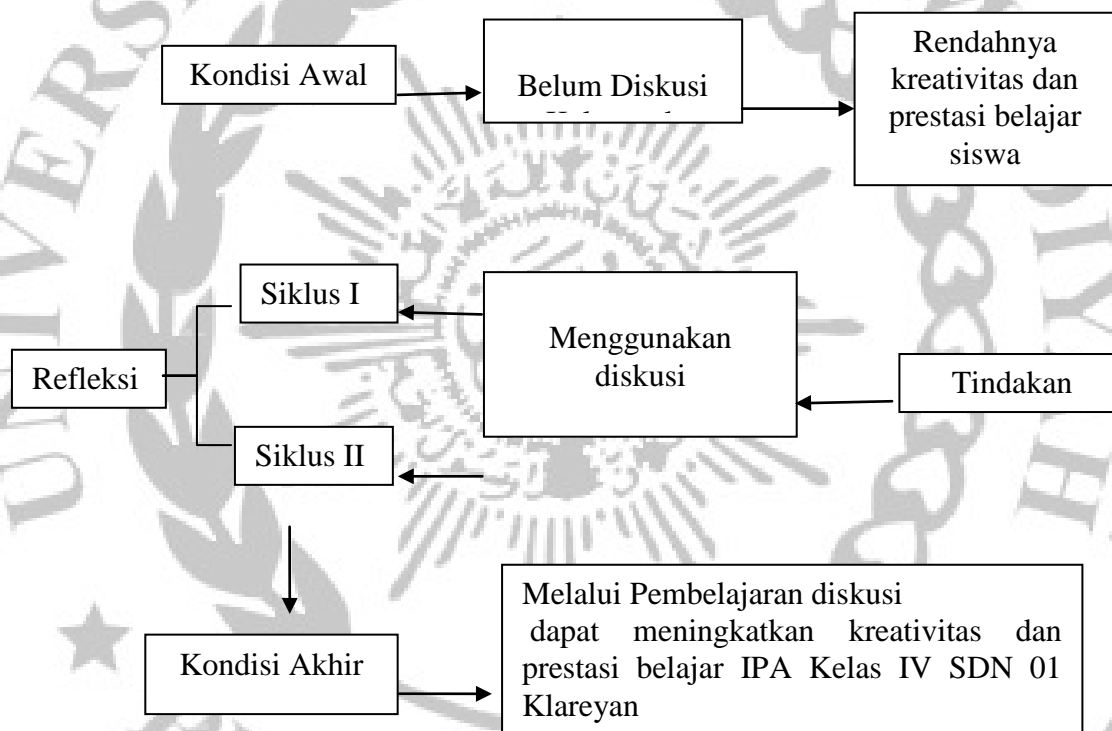
C. Kerangka berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan guru harus dapat melibatkan siswa secara langsung. Guru mampu memberikan tugas tugas tentang permasalahan yang berkaitan dengan pemeliharaan panca indra dengan pembelajarandan siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah tersebut melalui belajar tukar pendapat dalam diskusi.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa hal diantaranya adalah proses pembelajaran, pendekatan, dan factor penggunaan metode pembelajaran. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang fariatif sehingga siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran.

Dengan menerapkan metode diskusi kelompok, pembelajaran akan lebih bermakna dan diharapkan siswa dapat mengatasi masalah masalah social dan diharapkan pula dapat meningkatkan prestasi belajarsiswa.Penggunaan metode diskusi kelompok diharapkan pula dapat mengembangkan kreativitas

siswa secara optimal. Keuntungan dalam penggunaan metode diskusi diantaranya adalah suasana kelas hidup, siswa-siswa mengarahkan pemikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan dan partisipasi siswa akan menjadi lebih baik. Siswa akan berbagi pengalaman dari masing-masing kelompok dalam mengeluarkan pikiran ide atau gagasan. Pembelajaran melalui metode diskusi kelompok diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa seperti yang tergambar pada skema gambar 1



Gambar 1
Skema kerangka pikir penelitian

Skema kerangka berfikir di atas mendeskripsikan sebagai berikut : Pada kondisi awal dalam pembelajaran peneliti belum menerapkan metode

diskusi sehingga kreativitas dan prestasi belajar rendah. Pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan tindakan pembelajaran melalui metode diskusi maka kreativitas dan prestasi belajar IPA kelas IV menjadi meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, dan hasil penelitian yang relevan di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini dapat dirumuskan 1. Melalui penerapan metode diskusi maka prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IVSD Negeri 01 Klareyan dapat ditingkatkan, 2. Melalui metode diskusi mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV siswa SD Negeri 01 Klareyan