

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas mempunyai adil besar dalam pendidikan. Kreativitas merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan gagasan atau karya yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Produk atau gagasan dalam kreativitas itu bukanlah penemuan yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya Moreno (dalam Riyanto, 2009:233).

Adapun definisi kreativitas sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi, serta mengomunikasikannya Torrance (dalam Susanto, 2013:101). Jadi, Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar sehingga kelak mampu menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna dalam menciptakan hal-hal baru. Dengan adanya kreativitas siswa mudah menghadapi dan memecahkan masalah khususnya pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia yang mengandung banyak teori. Pemberlakuan pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam segi kognitif, psikomotorik, dan afektif antar mata pelajaran. Pengaitan antar mata pelajaran yaitu seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia yang dilakukan pada tema lingkungan sahabat kita. Pemberlakuan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar secara institusional telah diterima oleh seluruh SD, termasuk SDN 2 Hadipolo Kabupaten Kudus. Tetapi dalam kerangka profesional, pemberlakuan tersebut berhadapan dengan sejumlah kendala. Kendala yang teridentifikasi oleh peneliti melalui wawancara kepada Bu Srianah, S.pd. guru kelas V di SDN 2 Hadipolo adalah sebagai berikut: (1) guru telah menggunakan model pembelajaran tapi belum maksimal, karena

masih menitikberatkan pada penguasaan konsep saja, sehingga suasana kelas terkesan kaku dan didominasi oleh guru, (2) guru sebagai fasilitator belum menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa di saat proses pembelajaran, (3) kurangnya kreasi guru dalam menciptakan media pembelajaran, dan (4) guru belum pernah menerapkan model *Contextual Teaching and Learning*. Berbeda dengan hasil wawancara siswa mengatakan bahwa pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia itu sulit karena banyak materi, materinya banyak hafalan. Kondisi tersebut tentu mempengaruhi kreativitas siswa. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk lebih aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami. Maka dari itu untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat peneliti juga melakukan observasi. Hasil Observasi prasiklus pada proses pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 2 Hadipolo tahun ajaran 2018/2019 tanggal 17 November 2018 menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dengan memperoleh hasil prasiklus dengan kreativitas siswa sebesar 73,21% dengan kategori rendah.

Solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa maka peneliti menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-Up*. Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Shoimin 2014:41). *Pop-up book* sebagai media pembelajaran yang akan digunakan sebagai visualisasi materi pada tema 8 lingkungan sahabat kita. media *Pop-up book* memiliki keunggulan dalam mengembangkan kreativitas anak dan imajinasinya. Maka peneliti memilih model *Contextual Teaching and Learning* dan media *Pop-up book* sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian sebelumnya penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa yang dilakukan oleh Purba (2017) dengan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II yakni 63,64% naik menjadi 93,94% pada siklus II. Penggunaan media *Pop Up Book* pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setyawan dengan hasil penelitian

dari siklus I dan siklus II yakni 73,08% naik menjadi 88,46% pada siklus II. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop Up Book* mampu dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian sebelumnya maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan mengadakan penelitian sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas siswa, maka peneliti mengangkat judul “**Peningkatan Kreativitas Siswa melalui model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-up* pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V di SDN 2 Hadipolo**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dengan diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-up Book* pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V di SD 2 Hadipolo?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-up Book* pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V di SD 2 Hadipolo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-up Book* pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V di SD 2 Hadipolo.
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dengan diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Pop-up Book* pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V di SD 2 Hadipolo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya sekolah dasar.

D.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan metode - metode yang inovatif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan ilmiah tentang penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa berbantuan media *Pop-up Book* Kelas V di SD 2 Hadipolo serta menjadi referensi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

D.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

1. Meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
2. Meningkatkan kreativitas siswa.
3. Meningkatkan perkembangan sosial siswa melalui belajar kelompok dengan sesamanya.
4. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa dengan cara berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi guru

1. Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini guru memperoleh wawasan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran tematik di kelas rendah. Sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran, dan mengembangkan profesionalisme keguruannya.
2. Menambah wawasan dan kemampuan guru dalam membuat perencanaan, melaksanakan, dan mengevaluasi kemampuan siswa dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning*.

c. Bagi peneliti

Bagi Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengajaran khususnya dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*.

E. Definisi Operasional

E.1 Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar. Salah satu aspek kreativitas adalah kepribadian (*personality*) dalam hal ini hanya akan dibahas persoalan kepribadian orang-orang kreatif Supriadi (dalam Riyanto 2009:229). Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan kedalam ciri kognitif dan non kognitif. Dalam ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir kreatif yaitu; (a) Orisinalitas, (b) Fleksibilitas, (c) Kelancaran dan (d) Elaborasi .

Non kognitif sama pentingnya dengan ciri kognitif, karena tanpa ditunjang oleh kepribadian yang sesuai, yaitu seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, sikap berani, dan sikap menghargai. Kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara wajar. Kreativitas dalam hal ini akan diukur melalui berpikir kreatif, sikap kreatif, dan psikomotorik atau hasil karya siswa.

Selanjutnya indikator kreativitas siswa meliputi; (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) sering menhajukan pertanyaan yang berbobot, (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, (4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) mempunyai dan menghargai rasa keindahan, (6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya tidak terpengaruh orang lain, (7) memiliki humor yang tinggi, (8) mempunyai daya imajinasi yang kuat, (9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisional), (10) dapat bekerja sendiri, (11) senang mencoba hal-hal baru, (12) mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Keseluruhan indikator kreativitas tersebut dapat diukur selama proses pembelajaran, indikator-indikator tersebut juga dapat diidentifikasi ke dalam penilaian aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk mengukur bagaimana peningkatan kreativitas siswa. Peneliti menggunakan tes sebagai alat ukur serta lembar observasi berpikir kreatif siswa dan lembar observasi sikap kreatif siswa. Penilaian tes untuk mengukur pengetahuan siswa dilakukan di akhir pertemuan

setiap siklus, sedangkan untuk mengukur sikap dan keterampilan dilakukan saat proses pembelajaran.

E.2 Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*).

Penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dan memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dengan kehidupan. Secara garis besar langkah-langkah penerapan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu (1) siswa mengembangkan pemikiran mereka bahwa belajar akan lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, (2) siswa melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk materi daur air dan pemanfaatannya, (3) mengembangkan sikap ingin tahu siswa dengan bertanya, (4) menciptakan kelompok belajar, (5) guru menghadirkan media pop-up dengan materi daur air dan pemanfaatannya sebagai contoh pembelajaran, (6) melakukan kegiatan refleksi di akhir pertemuan dengan tanya jawab, (7) guru melakukan penilaian yang sebenarnya diakhir siklus dengan mengerjakan tes evaluasi.

E.3 Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Media *Pop-up Book* merupakan bentuk menarik dari seni kertas yang membentuk struktur tiga dimensi saat dibuka dan struktur dua dimensi ketika ditutup. Media pembelajaran *Pop-Up Book* memiliki daya tarik tersendiri terhadap peserta didik, karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. *Pop Up Book*

dalam penelitian ini menyajikan siklus air dan manfaat air. Saat halaman dibuka, pengguna akan melihat tampilan yang dapat berdiri dengan menyajikan proses terjadinya hujan. Siswa diharapkan dapat memahami dan mampu mengurutkan proses terjadinya siklus air. Media tersebut menggambarkan sebuah materi yang mempunyai bentuk unik, praktis, dan menarik.

Buku *Pop-Up Book* memuat materi tema 8 Lingkungan Sahabat Kita yang tervisualisasi dalam beberapa bagian buku yaitu sebagai berikut: bagian pertama dalam *Pop-Up Book* menampilkan Kompetensi dasar dan Kompetensi Inti, kemudian bagian selanjutnya dalam buku *Pop-Up Book* menampilkan visualisasi manfaat air, perubahan lingkungan dan pelestarian lingkungan. Kemudian dibagian akhir menampilkan ringkasan materi.

