

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berpikir kreatif siswa di beberapa sekolah dasar di kecamatan Jekulo masih rendah. Diantaranya di SD 1 Bulungcangkring dan SD 3 Bulungcangkring. Kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD 1 dan 3 Bulungcangkring, guru masih melakukan pembelajaran konvensional. Sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara fisik, mental, maupun sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV di SD 1 dan 3 Bulungcangkring pada hari Senin tanggal 28 Oktober 2019, siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran serta kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pada materi Bahasa Indonesia dan IPS 62,96 di SD 1 Bulungcangkring dengan KKM 70 dan SD 3 Bulungcangkring adalah Bahasa Indonesia dan IPS 60 dengan KKM 70. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kondisi semacam itu harus dikaji secara cermat melalui komponen-komponen penting dalam sistem pendidikan agar pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu mengubah paradigma guru mengajar menjadi paradigma siswa belajar. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif serta mengaktifkan siswa dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan akan memberi kesempatan kepada siswa untuk memikirkan penyelesaiannya dari masalah itu melalui diskusi dengan teman sekelompoknya. Salah satu upaya yang diajukan peneliti yaitu menggunakan

model pembelajaran, model pembelajaran ialah cara yang digunakan pendidik agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dengan aktif (Umamy dan Mintohari, 2017: 623).

Model yang digunakan adalah model *Contextual Teaching and Learning* (CTL), model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dengan model pembelajaran yang dianggap cukup menarik, dan diharapkan dapat mendorong serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan Winarti (2015:7) bahwa pembelajaran dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibuktikan dari 5 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, fleksibilitas, orisinalitas, dan evaluasi.

Selain model diperlukan juga media untuk memperbaiki permasalahan yang ada di kelas IV SD 01 Bulungcangkring (kelas eksperimen). Siswa dikatakan mampu menyelesaikan suatu permasalahan apabila siswa tersebut mampu menelaah suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya ke dalam situasi baru. Kemampuan inilah yang biasanya dikenal sebagai *High Order Thinking Skills*. Menurut King, *High Order Thinking* termasuk di dalamnya berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif (Dinni, 2018: 171). Dari pendapat King, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Menurut Briggs (dalam Zikra, et al., 2016: 104) menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar. Tujuan digunakannya media yaitu untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah buklet. Buklet adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul (Pralisaputri, 2016:148). Buklet berisikan informasi-informasi penting, yang isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika buklet tersebut disertai dengan gambar. Bentuknya yang kecil menjadikan buklet mudah dibawa kemana-mana. Selain

itu, buklet berisikan tentang informasi-informasi penting yang disertai dengan gambar ilustrasi, sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya saat proses pembelajaran. Buklet bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa.

Media buklet ini, digunakan ketika guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan. Dalam langkah *Contextual Teaching and Learning*, media ini digunakan ketika proses komunitas belajar dimana pada langkah ini siswa akan aktif dalam menemukan jawaban terhadap permasalahan yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok melalui diskusi. Melalui kegiatan ini, siswa akan bertukar gagasan antar anggota kelompok. Sehingga mereka akan mudah dalam menemukan konsep materi yang sedang mereka pelajari.

Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media buklet berfokus pada materi Bahasa Indonesia dan IPS. Siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* diberikan situasi untuk mendorong dalam menggali ide-ide ataupun gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, dalam melakukan kegiatan berkelompok siswa diberikan beberapa soal tentang suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang akan dijawab melalui diskusi kelompok. Dengan demikian, diharapkan siswa akan dapat menemukan jawaban atau gagasan baru dalam penyelesaian permasalahan yang diberikan.

Penerapan model pembelajaran pada *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media buklet diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sehingga, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS serta memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan.

Keadaan tersebut relevan dengan penelitian Kusuma (2017) judul “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model *Contextual Teaching Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V

Di Sekolah Dasar” yang hasilnya adalah Perolehan hasil belajar telah membuktikan pula bahwa peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran CTL lebih tinggi dengan kategori sangat baik daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar siswa yang mendapatkan perlakuan model *Contextual Teaching Learning* lebih baik dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran CTL berbeda signifikan dengan aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Buklet terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah, peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model konvensional dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Buklet?
2. Apakah rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Buklet telah mencapai KKM?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model konvensional dengan yang diajar

menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Buklet?

2. Mendeskripsikan analisis rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Buklet telah mencapai KKM (telah mencapai KKM atau belum).

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

##### **1. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran pendidik agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

##### **2. Bagi Pendidik**

Memberikan informasi kepada pendidik atau calon pendidik dalam menentukan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat, dapat digunakan sebagai alternatif selain pendekatan dan media pembelajaran yang tepat, dan dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dalam rangka upaya peningkatan kualitas pendidikan.

##### **3. Bagi Siswa**

Mendapat pengalaman belajar yang berbeda dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran.

##### **4. Bagi Peneliti**

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan model CTL berbantuan booklet serta menjadi bekal sebagai pendidik yang professional.

## 1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, media Buklet dan kemampuan berpikir kreatif.

### 1) *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah metode pembelajaran dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai berikut: 1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. 2) Melaksanakan kegiatan *inquiry* untuk semua topik. 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. 4) Menciptakan “masyarakat belajar” (belajar dalam kelompok). 5) Menghadirkan “model” sebagai contoh pembelajaran. 6) Melakukan refleksi di akhir pertemuan. 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

### 2) Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah kemampuan yang berhubungan dengan kreativitas yang dapat diartikan sebagai cara berpikir untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi atau permasalahan dari sisi yang berbeda, terbuka pada berbagai ide dan gagasan. Dengan berpikir kreatif, siswa akan dapat melakukan berbagai hal dalam pemecahan masalah dari sudut pandang yang berbeda, khususnya pada mata pelajaran matematika. Ada 4 indikator dalam kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kerincian).

### 3) Buklet

Buklet adalah media berbentuk buku berukuran kecil yang memuat gambar dan tulisan. Istilah *booklet* berasal dari buku dan *leaflet*, artinya media *booklet* merupakan perpaduan antara buku dan *leaflet*. Buklet berisikan informasi–informasi penting, isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika buklet tersebut disertai dengan gambar.

