

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil itu sendiri (Hakim, 2013). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting. Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan Pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2010:13). Dalam proses pembelajaran guru, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajarinya (Saktiningsih, 2015).

Kurikulum menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam dunia Pendidikan. Seiring berjalannya waktu telah terjadi berbagai perubahan dalam kebijakan kurikulum. Perubahan ini dimaksudkan untuk mewujudkan kualitas pendidikan menjadi semakin lebih baik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan baru dalam pengembangan kurikulum sebagai sarana pemulihan pembelajaran selama 2022-2024 dan juga sebagai peningkatan mutu pendidikan, yaitu kurikulum Merdeka. Salah satu perubahan yang tampak dalam penerapan kurikulum merdeka yaitu adanya penggabungan IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar (SD). Adapun pembahasan mengenai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut.

Ghufron & Rini (2014:10) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mengembangkan diri manusia dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya. Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan saling berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar.

Kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar di kecamatan welahan masih rendah. Diantaranya di SD N 1 Guwosobokerto. Kenyataan dilapangan, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD N 1 Guwosobokerto guru masih melakukan pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka hal ini tidak sejalan dengan kurikulum merdeka yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru setidaknya memilih atau menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara fisik, mental, maupun sosial.

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan tersebut dipengaruhi oleh ketersediaan media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI guru menuturkan bahwa dalam pembelajaran IPAS media yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran bergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu guru juga belum pernah menerapkan media yang tepat membangkitkan suasana belajar.

Suasana belajar yang monoton tersebut membuat interaksi antara guru dan siswa kurang. Beberapa permasalahan ditemukan rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibuktikan dengan daftar nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS. Dikatakan rendah dari studi pendahuluan nilai rata-rata 43 pada muatan IPAS dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan uraian diatas, perlu diadakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengubah paradig guru mengajar menjadi paradigma siswa belajar. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mengaktifkan siswa dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan akan memberi kesempatan kepada siswa untuk penyelesaiannya dari masalah itu melalui diskusi dengan teman. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran. memikirkan Model pembelajaran yaitu cara yang digunakan pendidik agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dengan aktif (Ummay dan Minto hari 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 cukup menarik dan diharapkan dapat mendorong serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan menurut dengan Wiranti (2017:7) bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibuktikan 4 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* (berpikir lancar), *fleksibilitas*, *orisinalitas*, dan *elaboration* (evaluasi).

Shoimin (2014:41) memberikan batasan tentang pengertian model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Konsep pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana guru menghadirkan situasi nyata di kelas dan mendorong siswa untuk menggabungkan pengetahuan yang diperoleh dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Melalui model pembelajaran kontekstual, siswa diberi kesempatan untuk membuat penelitian melalui proses inkuiri. Selama survei,

siswa belajar dalam kelompok di mana informasi diharapkan untuk dibagikan. Siswa bertanya kepada guru, anggota kelompok, bahkan kelompok lain.

Menurut Handayama (2014), *CTL* adalah suatu model pembelajaran yang menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses merekonstruksi sendiri, siswa dibekali dalam memecahkan masalah kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

Menurut Briggs (2016:104) menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar. Tujuan digunakannya media yaitu untuk memudahkan penyampaian materi dari guru kepada siswa. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Pop up book*. *Pop up book* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bias menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Media *pop up book* ini dirancang dengan sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Masturah, Mahadewi, & Simamora 2018).

Media *Pop up book* ini, digunakan ketika guru memberikan intruksi kepada siswa untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan. Dalam langkah *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, media ini digunakan ketika proses belajar mengajar dimana pada langkah ini siswa akan aktif dalam menemukan jawaban terhadap permasalahan yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok melalui diskusi. Dengan kegiatan diskusi ini, siswa diharapkan akan bertukar pikir gagasan antar anggota kelompok. Sehingga mereka akan mudah dalam menemukan konsep materi yang telah mereka pelajari.

Penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* yang didukung oleh media *pop-up book* diharapkan dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menghadapi masalah. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial.

Dalam pembelajaran IPAS yang berlangsung tersebut, terlihat guru cenderung menyampaikan materi di depan kelas dengan metode ceramah, dengan sesekali melemparkan pertanyaan kepada siswa, lalu kemudian memberikan beberapa soal latihan pada akhir jam pelajaran. Ketika guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, maka akan membuat suasana pembelajaran yang menunjukkan perasaan bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga penting dampaknya terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Selama proses observasi berlangsung, guru tidak menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024 di SD N 01 Guwosobokerto kelas VI menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang kurang efektif dengan rendahnya interaksi timbal balik antar guru dan siswa. Sikap siswa selama pembelajaran terlihat sangat pasif. Dari 18 siswa tidak ada satupun yang mengajukan pertanyaan Ketika pembelajaran berlangsung. Begitu pula ketika guru memberikan pertanyaan hanya ada 4 siswa yang menjawab pertanyaan tersebut, itupun dengan paksaan atau dorongan dari guru. Selama pembelajaran Sebagian besar siswa menyimak penjelasan guru, tetapi hal tersebut tidak bertahan lama karena terlihat ada beberapa siswa yang mulai berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran. Siswa cenderung menunjukkan perasaan bosan. Beberapa siswa terlihat melamun beberapa saat, kemudian ada pula yang sibuk bermain sendiri maupun mengajak teman sebelahnya bermain ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *pop up book* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *CTL* berbantuan media *pop up book* kelas VI SD N 1 Guwosobokerto pada Bab 1 Bagaimana Tubuh Kita Bergerak tahun ajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD N 1 Guwosobokerto setelah diterapkannya model pembelajaran *CTL* berbantuan media *pop up book* Bab 1 Bagaimana Tubuh Kita Bergerak tahun ajaran 2024/2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengukur perbedaan rata-rata skor pada kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dengan sesudah menggunakan model pembelajaran *CTL* berbantuan media *pop up book* kelas VI SD N 1 Guwosobokerto pada Bab 1 Bagaimana Tubuh Kita Bergerak tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SD N 1 Guwosobokerto dalam pembelajaran Bab 1 Bagaimana Tubuh Kita Bergerak model pembelajaran *CTL* berbantuan media *pop up book* tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi peniliti, siswa, dan guru.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan metode. Metode yang inovatif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah

a. Bagi Guru

- 1.) Membantu guru agar memiliki rasa percaya diri yang kuat.
- 2.) Membantu guru agar dapat berkembang secara professional
- 3.) Memperkaya macam model pembelajaran yang nantinya dapat digunakan dalam mata pelajaran yang lain.

b. Bagi Siswa

- 1.) Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.
- 2.) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS
- 3.) Memudahkan pemahaman siswa, sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam berfikir.

c. Bagi Sekolah

- 1.) Meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yang berpengaruh pada sekolah disebabkan oleh kemampuan guru dalam melaksanakan tugas secara professional.
- 2.) Bahan pertimbangan model pembelajaran bagi setiap guru di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1.) Memberikan wawasan peneliti mengenai model pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari.
- 2.) Dapat dijadikan sebagai bekal dalam mengembangkan model pembelajaran di kelas untuk mengajar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan media pop up book dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD” yang akan dilaksanakan di SD N 1 Guwosobokerto Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. Pada kelas VI dengan jumlah siswa 18 siswa, siswa laki-laki sebanyak 9 siswa dan siswa perempuan sebanyak 9 siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswadan peneliti sebagai

guru kelas VI SD N 1 Guwosobokerto dengan menggunakan model pembelajaran *CTL*.

1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)

Model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* merupakan model 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 model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai berikut: 1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan 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 penelitian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

1.6.2 Media Pop up Book

Media buku *pop-up* merupakan salah satu bentuk paper art yang menarik yang membentuk struktur tiga dimensi saat terbuka dan struktur dua dimensi saat tertutup. Media pembelajaran *pop-up book* memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena dapat menghadirkan visual dalam lipatan, gerakan dan bentuk untuk mengejutkan dan memukau siswa saat membalik setiap halaman. *Pop up book* penelitian ini memperkenalkan perkembangbiakan tumbuhan. Media menggambarkan materi yang memiliki bentuk unik, praktis dan menarik. Buku *pop up book* memuat materi topik 1 rangka, sendi, dan otot yang tervisualisasi dalam beberapa bagian buku yaitu sebagai berikut: bagian pertama dalam *pop up book* menampilkan macam-macam otot dan sistem saraf kemudian bagian selanjutnya menunjukkan bagian sendi dan kelainan pada tulang.

1.6.3 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 ide dan gagasan. Dengan berpikir kreatif siswa dapat melakukan berbagai hal dalam pemecahan masalah dari sudut pandang yang berbeda, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Ada 4 indikator dalam kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kerincian).

