

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman ini, teknologi yang semakin maju dan berkembang pesat menuntut setiap orang untuk terus bersaing demi kelangsungan hidup. Di tengah persaingan tersebut, sebuah sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat dibutuhkan. Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada di Indonesia (Prasetyo, 2015). Hal ini berkaitan dengan tolok ukur pendidikan di Indonesia yakni kecerdasan suatu bangsa. Selain itu, Pendidikan berperan untuk membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya (Anwar, 2017). Fokus negara dalam pendidikan tertuang di UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dituliskan bahwa fungsi dari sebuah pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan bertujuan untuk melihat berkembangnya potensi seorang peserta didik agar mereka dapat menjadi sosok yang teguh beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Maka dari itu pendidikan harus mengutamakan proses yang bisa membuat sebuah tujuan menjadi tercapai, yang dilaksanakan sesuai dengan konteks dan perkembangan zaman sehingga akan lebih mudah bagi peserta didik dalam mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari dan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari demi mengembangkan bakat dan minatnya.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menggunakan model atau metode yang lama, banyak pendidik yang masih menggunakan metode ceramah dimana membuat siswa kurang minat dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPA. Padahal pembelajaran IPA sangatlah penting untuk di pelajari terlihat dari definisi nya IPA adalah sebuah pengetahuan tentang gejala

alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip serta penemuan yang berkaitan dengan gejala alam yang ada dan terjadi di sekitar manusia. Memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermafaat dan dapat diterapkan ke kehidupan sehari-hari peserta didik, serta dapat menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran IPA. Sebuah pencapaian pembelajaran IPA di sekolah dasar/ MI didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (Febriani, 2017). Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (BSNP, 2006), melihat dari seberapa pentingnya pengetahuan IPA agar disampaikan kepada siswa, maka dari itu peran pendidik dalam menyampaikan materi sangatlah berpengaruh terhadap peserta didik dalam memahami materi pengetahuan IPA tersebut. Penjelasan materi saja oleh pendidik tidaklah mencukupi untuk membuat peserta didik memahami pembelajaran.

Dengan demikian kita sebagai pendidik harus pintar memilih dan memilah model atau metode pembelajaran yang terbaru, terutama siswa kelas 4 di SDN Cimasuk guru hanya mengajarkan kepada siswa dengan metode ceramah dilanjutkan dengan siswa hanya mengisi LKS bahkan kadang guru tidak menjelaskan hanya menugaskan siswa untuk mengerjakan LKS dan di kumpulkan pada minggu depan, akibat dari pembelajaran tersebut banyak siswa yang mengalami penurunan kemampuan berpikir kreatif, menjadikan siswa susah untuk di ajak berdiskusi mencari gagasan baru, membuat sebuah gagasan dan liannya. Kurikulum 2013 menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student centered*), lebih menekankan pada peran peserta didik untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya sendiri. Hal ini pula tak lepas keikutsertaan dari peran pendidik sebagai fasilitator.

Kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran tidak hanya dengan menghafal saja tetapi dengan pemberian materi oleh guru peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan, mengambil keputusan secara logis, kreatif dan juga inovatif (Siregar, Latifah, & Sari, 2016). Kemampuan kreatif inilah yang akan menjadi bekal bagi peserta didik dalam menghadapi masalah yang kompleks di dalam lingkungan masyarakat sekitar. Kemampuan kreatif siswa dapat dikembangkan melalui pola berpikir yang kreatif. Berpikir dengan kreatif termasuk salah satu komponen penting dalam bidang pendidikan yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran, dan juga dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Mahanal & Zubaidah, 2017). Kemampuan berpikir inilah yang akan menuntut para peserta didik dapat memberikan berbagai macam solusi, memunculkan sebuah ide-ide yang baru, mengkombinasikan ide yang sudah ada dan menciptakan ide yang baru (Jankowska, Gajda, & Maciej Karwowski, 2019). Hal itu dipadukan dengan tetap memperhatikan beberapa kemampuan pokok yang harus dimiliki peserta didik yaitu keluwesan, kelancaran, memerinci, keaslian dan juga berpikir metafora. Aspek inilah yang nanti akan menjadikan tolok ukur tinggi ataupun rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang.

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka diperlukannya sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPA. Sebagai guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep IPA. Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada dan salah satunya model pembelajaran yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konsep IPA adalah *Context Based Learning (CBL)*. *Context Based Learning (CBL)* adalah proses mengajar menggunakan pendekatan kelompok. Pengajaran ini dilakukan dalam bentuk bekerja bersama-sama untuk menciptakan konsep dan membawa siswa fokus terhadap peristiwa atau masalah yang ada (Trimmer, Laracy, & Love-Gray, 2009). Adapun (Jong,

2006) menjelaskan bahwa tahapan pembelajaran model *CBL* adalah tahap *questions, answers, selecting informations, dan applications*.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk lebih lanjut akan menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. Maka penulis memilih judul penelitian “**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Context Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPA di Kelas IV**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Context Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di SDN Cimasuk kelas IV pada pembelajaran IPA?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Context Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di SDN Cimasuk kelas IV pada pembelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Context Based Learning* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di SDN Cimasuk kelas IV pada pembelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Context Based Learning* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di SDN Cimasuk kelas IV pada pembelajaran IPA.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi terhadap sekolah ataupun dunia pendidikan, peserta didik, dan dapat memberikan wawasan bagi pembaca mengenai pengaruh model pembelajaran *Context Based Learning (CBL)*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam ilmu pendidikan dalam penggunaan model pembelajaran *Context Based Learning*.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA.
- c. Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini mendapatkan pengalaman baru yang dapat dijadikan acuan untuk terus menegembangkan dan mengaplikasikan wawasan model-model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran IPA .

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup merupakan satu hal sangat penting untuk peneliti tentukan terlebih dahulu sebelum melanjutkan kepada tahap berikutnya, untuk lebih terarah maka perlu dilakukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Context Based Learning (CBL)*.
2. Variabel yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. Indikator berpikir kreatif yang dikaji dalam penelitian ini antara lain *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (merinci).

F. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *CBL* merupakan metode pedagogis dalam berbagai cara yang berpusat kepada pengetahuan konteks dunia nyata siswa dalam membentuk ide-ide atau suatu konsep pengetahuan. *CBL* termasuk salah satu model pembelajaran yang holistik yang bertujuan untuk membantu seorang

peserta didik dalam memahami sebuah materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks yang ada pada kehidupan sehari-hari (Nurdiansyah & Fahyuni, 2016).

Sistem pembelajaran model *CBL* menggunakan pendekatan kelompok (Malik, Kurnia, & Robiatus, 2016). Dalam penerapannya, peserta didik diajarkan untuk saling bekerja sama saling membantu dalam proses memahami suatu konsep, memecahkan masalah, dan memberikan solusi diakhiri dengan memberikan tanggapan yang berhubungan dengan suatu peristiwa atau masalah tertentu. *CBL* juga menyajikan contoh nyata terkait materi pembelajaran yang diajarkan dan disampaikan (Dori & others, 2018). Adapun tahap model pembelajaran *Context Based Learning* diantaranya adalah:

1. Tahap Film yang dimaksud adalah media, mendefinisikan masalah, menganalisis, dan mengumpulkan data-data yang ada pada media.
2. Tahap Simulasi, menghasilkan solusi, memilih solusi, menerapkan solusi, guru dan siswa memberikan komentar kepada setiap kelompok dalam mengevaluasi dan memahami solusi yang diusulkan.
3. Tahap Desain, melakukan evaluasi hasil, merevisi solusi, guru menjelaskan penerapan pengetahuan yang sudah didapat.

Berpikir kreatif merupakan komponen yang sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mahanal & Zubaidah). Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kecakapan hidup yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan (Hardiyanto & Santoso, 2018), dan salah satu kemampuan esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran yaitu berpikir kreatif. Indikator yang dimiliki oleh kemampuan berpikir kreatif antara lain (Mari & Sigahitong, 2018):

1. *Fluency* (kelancaran)
Kelancaran, kemampuan untuk dalam mengeluarkan sebuah ide, cara-cara, pertanyaan, ataupun gagasan.
2. *Flexibility* (Keluwesan)

Keluwesan, kemampuan dalam mengeluarkan sebuah gagasan, jawaban atau pertanyaan yang sangat bervariasi atau berbeda sehingga gagasan diperoleh dari sudut pandang yang berbeda-beda.

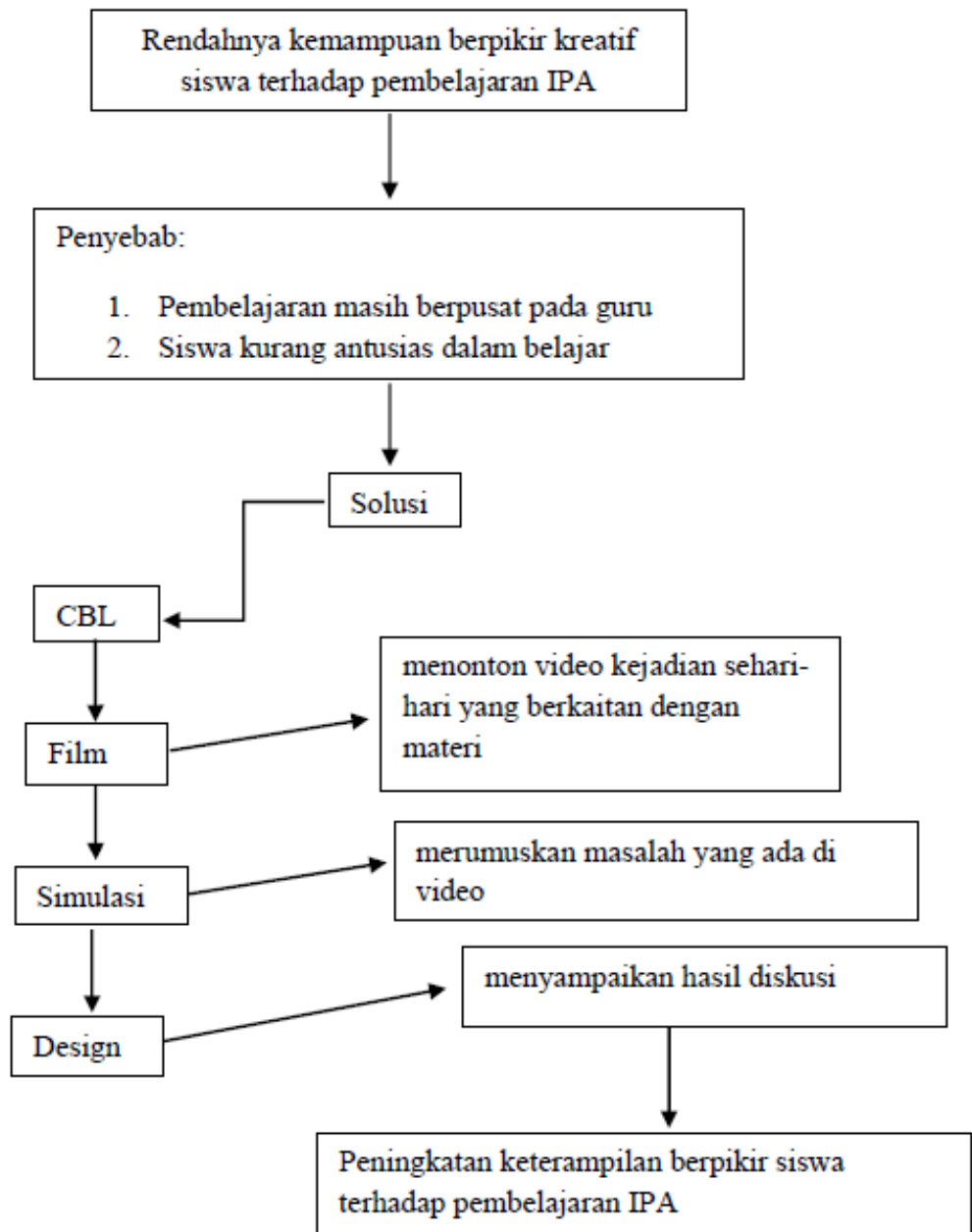
3. *Originality* (Keaslian)

Merupakan salah satu kemampuan dalam mengeluarkan cara, gagasan, atau ide pokok untuk menyelesaikan salah satu masalah atau membuat kombinasi bagian unsur yang baru, dan tidak terpikirkan oleh orang lain.

4. *Elaboration* (Merinci)

Kemampuan dalam memperkaya, mengembangkan, menambah, menguraikan objek, atau sebuah gagasan (ide).





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Untuk menguji hipotesis berdasarkan rumusan masalah yang dibuat yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Context Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPA di Kelas IV” yang memperoleh pembelajaran di kelas eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan, adapun hipotesis statistiknya yaitu:

$H_0 : \mu_A = \mu_B$: Peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran di kelas eksperimen sama dengan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran di kelas kontrol.

$H_0 : \mu_A > \mu_B$: Peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dari siswa yang memperoleh pembelajaran di kelas kontrol.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Dalam Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika Volume 2 Nomor 1 Juni 2016 Halaman 23 yang berjudul “peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui *Context Based Learning*” hasil dari penelitian pembelajaran fisika di kelas XI MAN Cisewu menunjukkan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, membuat catatan, dan memecahkan masalah yang membuat kurangnya antusias dari siswa. Salah satu cara mengatasinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Context Based Learning (CBL)*. Berdasarkan data observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap langkah model *CBL* terjadi peningkatan. Peningkatan terbesar aktivitas guru dari pertama hingga ketiga pada langkah *application* (11,11%) dan terendah langkah *question* (2,23%). Hasil dari penelitian selama tiga kali pertemuan menunjukkan rata-rata keterlaksanaan aktivitas siswa berkategori baik dengan presentase 87,00% dan rata-rata keterlaksanaan aktivitas siswa berkategori baik dengan presentase 85,22% (Abidin, 2020). Perbedaan dengan penelitian yang sekarang adalah saat proses pembelajaran menggunakan model *CBL*. Pada penelitian jurnal di atas

dilakukan beberapa tes dan melakukan 3 kali penelitian. Untuk penelitian yang sekarang dilakukan penelitian dengan dua kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan eksperimen menggunakan model pembelajaran *CBL* dan dilihat perbandingannya apakah ada pengaruh dari model pembelajaran tersebut atau tidak ada.

2. Dalam jurnal *International Journal of Science and Mathematics Education* (2015) Ministry of Science and Technology, Taiwan 2015. Penelitian Chao Yu Khuang, dkk Enhancing Students yang berjudul “*Problem-Solving Skills Through Context-Based Learning*” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Context Based Learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa (Khuang, 2015). Sama dengan jurnal di atas, penelitian jurnal ini melakukan tes kepada siswa menggunakan model pembelajaran *CBL* untuk mencari apakah ada peningkatan atau tidak. Sementara itu, perbedaan dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian dilakukan penelitian dengan dua kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan eksperimen menggunakan model pembelajaran *CBL* dan dilihat perbandingannya apakah ada pengaruh dari model pembelajaran tersebut atau tidak ada.
3. Dalam penelitian skripsi yang dilakukan oleh Agung Wijaksono mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul Pengaruh *Context Based Learning (CBL)* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa, menjelaskan bahwa hasil dari penelitian ini menggunakan model *CBL* dapat meningkatkan konsep siswa pada bidang matematika. Penelitian ini berfokus kepada kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang mengajarkan konsep matematika menggunakan model pembelajaran *CBL*. Adapun hasil rata-rata nilai siswa menggunakan pembelajaran model *CBL* pada konsep matematika yaitu 74,70 sedangkan yang menggunakan metode konvensional rata-rata nilainya 63,83. Dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran menggunakan model *CBL* berpengaruh secara signifikan (Wijaksono, 2017). Perbedaan dengan penelitian yang sekarang adalah dilakukan penelitian dengan dua kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan eksperimen menggunakan model pembelajaran *CBL* dan dilihat perbandingannya apakah ada pengaruh dari model pembelajaran tersebut atau tidak ada.

