

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam membangun kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan juga digunakan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan berguna bagi manusia lainnya serta berbudi pekerti luhur. Menurut Bab 1 Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan masyarakat.

Dalam sistem pendidikan perlu adanya modernisasi pendidikan yang terarah, terencana, dan berkesinambungan. Modernisasi dalam bidang pendidikan dilaksanakan seperti pada tahun 2019, dimana satuan pendidikan melaksanakan program sekolah penggerak. Program sekolah penggerak tersebut melaksanakan kurikulum merdeka yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh kurikulum sebelumnya. Kondisi yang diharapkan dari kurikulum merdeka yaitu mampu mengejar ketertinggalan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 (Wulanndari, 2023).

Dengan adanya merdeka belajar sangat relevan terhadap tuntutan pendidikan abad 21 (Daga, dalam Wulanndari, 2023). Tuntutan abad 21 yaitu pendidikan di Indonesia harus mampu menyiapkan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21 yang terdiri dari keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berpikir kritis,

mampu menyiapkan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21 yang terdiri dari keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi guna memperkaya serta memperdalam pengalaman belajarnya. Menurut Mahanal, (Wulanndari, 2023) dengan hal itu maka kemampuan yang dapat diterapkan kepada peserta didik yaitu kemampuan berpikir Kreatif terhadap pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat memecahkan masalah dengan menghasilkan ide-ide atau gagasan baru yang diperoleh dengan mencoba dari hal yang baru dengan ditandai keterampilan berpikir fasih, fleksibilitas, dan orisinal Menurut Alfiani & Putra, (Amalia, 2023) Oleh sebab itu berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas III menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada siswa masih kurang dalam pembelajaran matematika, hal itu dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa kelas III yang masih dibawah KKM karena rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa tersebut, dengan kemampuan berpikir kreatif pada siswa yang masih rendah model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model yang dapat digunakan dalam kemampuan berpikir kreatif terhadap siswa. Pada dasarnya model *contextual teaching and learning* lebih mengutamakan konsep dari kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian sebelumnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh Meiga dkk, dalam penelitiannya pada siswa kelas III di salah satu Sekolah Dasar Kota Tegal. menghasilkan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta pembelajaran dengan model *contextual teaching and learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibuktikan dari 5 indikator kemampuan

berpikir kreatif yaitu berpikir lancar, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan evaluasi ternyata mempunyai nilai yang lebih tinggi. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu dengan model *contextual teaching and learning* dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dapat memahami konsep materi secara baik serta implementasi dalam kehidupan nyata (Lestari E. F., 2023).

Adapun langkah-langkah dalam model *Contextual Teaching and Learning* menurut Nurdiansyah (2016) yaitu sebagai berikut : (1) Meningkatkan pemikiran siswa untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, seperti bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan menciptakan pengetahuan dan keterampilan baru, (2) Melakukan kegiatan inkuiri untuk semua mata pelajaran, (3) Menumbuhkan sikap ingin tahu melalui pertanyaan, (4) Menciptakan komunitas belajar melalui diskusi kelompok, tanya jawab, dan kegiatan lainnya, dan (5) Memberikan contoh yang baik dari proses pembelajaran yang sukses.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil judul “Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan dalam berpikir kreatif pada pembelajaran siswa kelas III SD dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*?

2. Bagaimana proses penerapan siswa kelas III SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dan siswa kelas III SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

1. Peningkatan berpikir kreatif pada pembelajaran siswa kelas III SD dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* .
2. Proses penerapan siswa kelas III SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif .
3. Kendala yang dihadapi guru dan siswa kelas III SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

D. Manfaat

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

1. Sekolah

Manfaat yang dapat dirasakan oleh sekolah yaitu mampu terealisasikan pengolahan pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan yang sudah dirancang dapat terwujud.

2. Guru

Dengan pembelajaran model *Contextual Teaching and Learning* dapat membantu guru dalam menumbuhkan berpikir kreatif pada siswa, serta guru tidak menjadikan pusat informasi. Sehingga anak menjadi lebih aktif, dan berpikir kreatif dalam pengetahuan yang diterimanya.

3. Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat meningkatkan daya berpikir yang kreatif terhadap suatu permasalahan yang dihadapi, serta dapat menumbuhkan kepercayaan diri terhadap pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa.

E. Definisi Operasional

1. Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* adalah model yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi siswa.
- b. Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik yang diajarkan.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- e. Menghadirkan contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model bahkan media sebenarnya.
- f. Membiasakan anak melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

- g. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir tingkat matematis yang termasuk ke dalam orisonalitas, elaborasi, kelancara dan kelenturan. Agar kreativitas anak bisa terwujud dibutuhkan doronga terhadap individu (motivasi intrinsik) dan dorongan lingkungan (motivasi ekstrinsik). Adapun indikator kemampuan sebagai berikut :

- a. *Fluency* (Kelancaran) yaitu kemampuan dalam memunculkan banyak ide, jawaban, pemecahan masalah, atau pertanyaan.
- b. *Flexibility* (Keluwesan) yaitu merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan, solusi, ataupun yang sifatnya bervariasi serta mengibah pendekatan dengan memperhatikan masalah dari perspektif yang berbeda.
- c. *Originality* (Keaslian) yaitu kemampuan mengungkapkan gagasan pribadi dalam menganggap suatu masalah yan dihadapi.
- d. *Elaboration* (Keterperincian) yaitu kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, menambahkan atau mendeskripsikan suatu gagasan, menambahkan atau mendeskripsikan suatu objek, tujuan, maupun situasi secara rinci.