

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat merangsang kreativitas siswa secara menyeluruh, membuat mereka aktif, mencapai tujuan belajar yang efisien, dan berlangsung dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan agar kemampuan siswa dapat meningkatkan pengembangan pengetahuan (Ester, et al., 2023, p. 969). Sebagaimana yang dinyatakan pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Jenjang Pendidikan Dasar bahwa Siswa menunjukkan kemampuan menyampaikan gagasan orisinal, membuat tindakan atau karya kreatif sesuai kapasitasnya, dan terbiasa mencari alternatif tindakan dalam menghadapi tantangan. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan pada Jenjang Pendidikan Dasar diharapkan telah memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang bermanfaat dalam proses dan hasil belajar siswa serta melatih siswa menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan nyata (Hagi dan Mawardi, 2021, p. 464). Kemampuan berpikir kreatif tidak bisa muncul dengan sendirinya melainkan butuh suatu latihan. Guru harus melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran yang memunculkan permasalahan-permasalahan sehari-hari yang bersifat tidak rutin khususnya dalam proses pembelajaran IPAS. guru memerlukan suatu model pembelajaran untuk menjadi acuan merancang kegiatan

pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran seperti model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Anas, et al. (2023) pentingnya kemampuan berpikir kreatif untuk dipelajari dan digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan di kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir siswa belum maksimal dalam pembelajaran.

Namun kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih belum maksimal. Berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa di Indonesia 31% siswa mencapai setidaknya kecakapan dasar dalam berpikir kreatif dan hanya mencapai level 3 dari 6 level. Sedangkan, kemampuan berpikir kreatif dalam studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) ditetapkan berada pada level 4 sampai level 6 (OECD, 2023). Level 4 sampai dengan level 6 merupakan kemampuan tingkat tinggi, karena berkaitan dengan proses analisis dan evaluasi dalam penyelesaian masalah. Proses analisis dan evaluasi termasuk dalam kemampuan berpikir kreatif (Hartati, Fahrudin & Azmin, 2021, p. 1771). Kurang dari 5% siswa di Indonesia mempunyai kinerja terbaik dalam kemampuan berpikir kreatif mencapai level 5 atau 6 dalam tes kemampuan berpikir kreatif PISA (rata-rata OECD 27%). Hal ini dilihat dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 dengan skor rata-rata sebesar 19 dari 60 poin yang diperoleh siswa di Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong belum maksimal dan sangat rendah (OECD, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 90 Palembang pada guru kelas V, peneliti menemukan bahwa kegiatan proses belajar keaktifan siswa dalam hal berpikir kreatif di kelas V pada materi zat tunggal dan zat campuran belum maksimal. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa yang masih bingung, lesu dan tidak tertarik untuk menjawab persoalan yang diberikan guru karena masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran IPAS yang menuntut siswa untuk dapat berpikir dan keterlibatan siswa masih kurang aktif dalam mencari informasi atau pengetahuan yang luas dari materi pembelajarannya (Ariani, Parmajaya & Ardiawan, 2022, p. 218). Dalam melaksanakan pembelajaran guru masih kurang memperhatikan dan belum maksimal untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat, karena masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran yang diajarkan. Sehingga, pada proses pembelajaran siswa belum bisa menerima dengan baik materi tersebut dan siswa tidak bisa menggali informasi dengan kemampuan berpikir mereka dalam mencari informasi yang luas dari pengetahuan yang dimilikinya sendiri.

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang menghubungkan informasi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa (Mayasari, 2022). Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses belajar dimana antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa di sekitar lingkungan. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar pengetahuan yang

dimilikinya bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang kemukakan oleh Rahmah dan Ermawati (2022, p. 366) menggunakan model saja belum mampu memfasilitasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan bantuan media pembelajaran seperti video interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap indera siswa (Hamid, et al., 2020). Penggunaan media video interaktif dalam proses kegiatan belajar-mengajar lebih membantu pemahaman yang lebih baik pada siswa. Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Aurora, Sunaengsih & Sujana, 2024, p. 1488). Media video interaktif memberikan semangat belajar dan bisa menghidupkan suasana pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Adapun beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu pertama, penelitian yang dilakukan Ridho, Agus dan Razak (2024) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbasis video terhadap kemampuan berpikir kreatif pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Gunung Sari II Makassar. Kedua, penelitian yang dilakukan Hani, Ermiana dan Fauzi (2024) yang menyatakan bahwa hasil uji hipotesis model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan video animasi memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas III SDN 34 Mataram. Ketiga, penelitian yang dilakukan Septarini (2024) yang

menyatakan juga bahwa pemberian model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan *web powtoon* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD 137 Palembang.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mendorong keaktifan siswa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan video interaktif dalam belajar dan meningkatkan kualitas berpikir kreatif dengan baik dalam menggali sebuah informasi atau memecahkan sebuah permasalahan dan berani untuk mengemukakan pendapatnya sendiri dengan tepat dari pengetahuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPAS Kelas V SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang belum maksimal.
2. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem organ pernapasan di kelas V.
3. Keterlibatan siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran IPAS.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan video interaktif.
2. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi sistem organ pernapasan pada kelas V.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 90 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.
4. Penelitian ini menggunakan berbantuan video interaktif dari channel *Youtube* “SayaBisa”, video pertama diunggah pada tahun 2018 dengan judul “Sistem Pernapasan Manusia: Gimana Sih Cara Manusia Bernapas? | IPA | SayaBisa”. Video kedua diunggah pada tahun 2020 dengan judul “Penyakit Pernapasan Manusia – Sistem Pernapasan Manusia | IPA | SayaBisa”.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pembelajaran IPAS kelas V SD?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan ada atau tidak adanya pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pembelajaran IPAS kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan, keilmuan, dan pengetahuan pengembangan teori suatu pembelajaran pada penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan video interaktif dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa apalagi Generasi Alpha dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Video interaktif yang menarik secara visual dan relevan dengan kehidupan mereka mampu membangun motivasi belajar, menghubungkan

materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, dan merangsang imajinasi serta ide-ide baru.

b. Bagi Guru

Memahami model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan video interaktif. Guru juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas menggunakan media video interaktif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan sumbangsihnya kepada sekolah dalam melakukan perbaikan pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pembandingan dan sumber referensi atau kajian yang relevan dalam peneliti selanjutnya.