BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, dunia pendidikan tengah mengalami pergeseran paradigma yang sangat cepat dan bersifat global. Hal ini diakibatkan oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat, terutama dalam bidang komunikasi dan informatika. Perkembangan dalam bidang pendidikan telah mengakibatkan revolusi informasi. Sejumlah besar informasi, hampir mengenai semua bidang kehidupan dari semua tempat, aspek, dan kegiatan yang telah terhimpun, terolah, tersimpan, dan tersebarkan. Setiap saat informasi tersebut dapat diakses, dibaca, disaksikan serta dinikmati oleh setiap orang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat sekarang ini akan membawa dampak kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Masyarakat dengan laju pembangunan masih menghadapi masalah penelitian yang berat terutama dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Agar dapat mengikuti dan meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sangat berpengaruh pada perkembangan. Maka dari itu, perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan yang ada. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu secara terus-menerus dilakukan sebagai bentuk antisipasi kepentingan di masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, maka yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya.

Meminjam pendapat Bruner (1988) dalam Trianto (2014: 8) bahwa dalam berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang

menyertainya, maka akan menghasilkan suatu pengetahuan yang bermakna. Ketika kita berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri maka dapat memberikan suatu pengalaman konkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan juga dalam memecahkan masalah yang serupa karena pengalaman tersebut memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Guna mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan pada berbagai jenjang. Tetapi, fakta yang ada di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan (Trianto, 2014: 5). Masalah yang paling utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini yaitu masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih memprihatinkan. Demikian pula yang terjadi pada hasil belajar IPA di kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA dan observasi awal yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa hanya 47,5% dari 40 siswa yang telah mencapai taraf ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni disebabkan karena dominannya proses pembelajaran konvensional. Suasana kelas cenderung *teacher centered*, metodologi yang digunakan didominasi ekspositori, dan pendekatan bersifat tekstual, sehingga berdampak pada siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih senang menerapkan model tersebut karena tidak memerlukan alat dan bahan praktik, hanya menjelaskan konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini, peserta didik tidak diajarkan mengenai cara belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, memotivasi diri sendiri (*self motivation),* kreatif, dan berpikir kritis, padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Selain permasalahan yang berasal dari guru dan siswa tersebut, sarana dan prasarana sekolah juga memberikan pengaruh pada keberhasilan belajar, antara lain: belum optimalnya penggunaan media, keterbatasan sarana dan prasarana belajar siswa di rumah, dan guru kurang mampu dalam mengoptimalkan media (misalnya

penggunaan KIT IPA dan berbagai media di lingkungan sekitar, sekolah, dan rumah).

Berdasarkan paparan masalah di atas, dalam penelitian ini akan diuji cobakan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dilakukan untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Menurut Nurhadi (2002) dalam Rusman (2014: 189) mengemukakan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kondisi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat korelasi antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat dan keluarga.

Pemaduan materi pelajaran dengan konteks keseharian peserta didik di dalam pembelajaran kontekstual akan menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam pada memorinya dimana peserta didik kaya akan pemahaman masalah dan cara untuk mengatasinya, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Penerapan model *Contextual Teaching and Learning* juga menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang teori, konsep, dan fakta, tapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model *Contextual Teaching and Learning* menekankan pola berpikir dalam tingkat yang lebih tinggi bahwa materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas materi sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman saja, melainkan juga tersusun atas materi yang kompleks dan membutuhkan proses analisis, aplikasi, dan sintesis. Maksud dari pola berpikir dalam tingkat yang lebih tinggi tersebut adalah peserta didik dilatih untuk menggunakan kreativitas dan berpikir kritis dalam mengumpulkan data atau informasi, memahami suatu isu, dan memecahkan suatu masalah. Selain itu, guru juga dituntut untuk kreatif pula, agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Guru wajib merancang pembelajarannya dengan baik, hingga akhirnya dapat menilai hasil pembelajarannya dengan baik pula. Kreativitas guru sangat menentukan apakah skenario mengajar yang dibuatnya dapat berjalan dengan baik atau tidak.

Dengan demikian, guru harus bijaksana dan selektif dalam menentukan model mengajar yang sesuai sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka perlu diadakan penelitian mengenai kreativitas dan hasil belajar siswa, dengan mengambil judul: "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni Tahun 2015/ 2016".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

a. Apakah melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni tahun 2015/ 2016?
b. Apakah melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni tahun 2015/ 2016?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

a. Tujuan umum

   Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberi kontribusi masukan bagi guru ketika menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Tujuan khusus

   1. Untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* siswa kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni tahun 2015/ 2016.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* siswa kelas VA SD Muhammadiyah 22 Sruni tahun 2015/ 2016.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis meliputi:
   a. Memberikan kontribusi bagi proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
   b. Memberikan sumbangan kepada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* sehingga tujuan belajar IPA dapat tercapai secara optimal.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:
   a. Bagi siswa
      1) Melatih siswa untuk mengembangkan kreativitas belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
      2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
      3) Memudahkan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
      4) Mendapatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.
      5) Meningkatkan rasa kerjasama dalam suatu kelompok kerja ketika melaksanakan tugas pembelajaran.
   b. Bagi guru
      1) Memberikan masukan bagi guru mengenai alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

2) Memberikan masukan bagi guru bahwa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* sangat membantu siswa dalam rangka meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA.
3) Memberikan masukan bagi guru, agar dapat meningkatkan profesionalisme dalam mengajar melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

c. Bagi sekolah

1) Mendukung peningkatan kualitas pendidikan khususnya dalam mata pelajaran IPA.
2) Dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, berkarakter, dan berprestasi.