

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Gage (dalam Dahar, 1989, hlm. 11) menyebutkan bahwa "...belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman". Selain itu, menurut Jerome Brunner (dalam Trianto, 2009, hlm. 15) menyebutkan bahwa "belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya". Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diartikan bahwa belajar adalah proses aktif melalui berbagai pengalaman dan membangun pengetahuannya sehingga menyebabkan perilaku dari organisme berubah. Proses-proses belajar yang telah disebutkan tadi seharusnya ada dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, salah satunya yaitu siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dalam pembelajaran di kelas.

Seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPA harus mencapai tujuan pembelajaran baik secara khusus dan tujuan pendidikan nasional pada umumnya. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sendiri tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu,

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Selain itu, mengingat pula cakupan mata pelajaran IPA di tingkat SMP menurut Depdiknas (2006, hlm. 5) adalah "...dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta

membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri.”, sehingga pembelajaran IPA di kelas diharapkan mampu membentuk peserta didik sebagai manusia cerdas dan mempunyai kemampuan untuk berpikir ilmiah salah satunya berpikir secara kreatif. Menurut Munandar (1987, hlm. 48) berpikir kreatif diartikan sebagai “ Kemampuan –berdasarkan data atau informasi yang tersedia – menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah...”.

Mengingat pula bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas). Proses penemuan ini dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari atau hal yang sering dijumpai oleh siswa di lingkungan sekitarnya. Selain itu, IPA khususnya fisika mempelajari fenomena-fenomena atau gejala alam yang terjadi di sekitar kita. Maka, dibutuhkan suatu pembelajaran yang memberi pengalaman yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti konsep, prinsip, atau fakta mengenai fisika karena siswa mengalami sendiri tentang fenomena yang bersangkutan secara langsung, dengan tujuan pembelajaran di kelas akan lebih bermakna bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Kesuma, dkk (2010, hlm. 57),

“Proses belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Sebab, pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang”

Sehingga pembelajaran IPA di kelas seharusnya melatih keterampilan berpikir kreatif siswa dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran agar siswa mengalami apa yang dipelajarinya sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas tidak sepenuhnya sesuai dengan harapan. Penulis melakukan studi pendahuluan dengan cara observasi pembelajaran di kelas dan menyebar kuisioner yang berisi pertanyaan seputar fisika pada 36 siswa (satu kelas) di SMP Negeri di Bandung. Hasil observasi pembelajaran di kelas, metode yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah dan langsung mengerjakan soal selama pembelajaran tanpa menunjukkan fenomena-fenomena yang berada di kehidupan sehari-hari. Aktifitas siswa di kelas, tidak banyak siswa yang bertanya saat pembelajaran berlangsung dan guru pun tidak banyak mengajukan pertanyaan seputar pembelajaran. Siswa pun hanya menjadi pendengar dan melakukan yang guru perintahkan. Siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal-soal dalam buku paket dan akhirnya diminta untuk menyebutkan jawaban yang benar tanpa pembahasan jawaban dari soal yang dikerjakan.

Pembelajaran yang terus menerus seperti ini dikhawatirkan menyebabkan rasa ingin tahu siswa berkurang dan proses belajar di kelas tidak maksimal karena siswa tidak melakukan proses aktif dalam pembelajaran, tidak mengalami apa yang dipelajarinya, dan tidak melibatkan pengetahuan yang sudah diketahuinya ke dalam pelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran hanya proses transfer informasi dalam aspek kognitif dari guru ke siswa. Hal ini dibuktikan sedikit sekali aktifitas tanya jawab dalam pembelajaran, padahal aktifitas tanya jawab merupakan hal penting untuk merangsang siswa agar dapat menemukan banyak kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan guru. Dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, Trianto (2009, hlm. 6) menyatakan bahwa pembelajaran seperti ini tidak mengajarkan siswa strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri. Hal ini menyebabkan siswa kurang memaknai pembelajaran karena siswa tidak mengalami dan diajak untuk menghubungkan materi yang sebenarnya ada dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa tidak dapat berpikir dan merasa ingin tahu yang selanjutnya akan menyebabkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif tidak dapat dikembangkan. Hal ini senada dengan pernyataan Munandar (1992) bahwa

“pengajaran yang menekankan pada penyampaian informasi faktual dan pengembangan penalaran atau hafalan yang mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan adalah penyebab proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk pemikiran kreatif siswa kurang dilatih”.

Hal ini di dukung oleh jawaban siswa pada kuisioner yang disebarkan. Hasil yang didapat adalah dari 36 siswa yang mengisi kuisioner, 26 orang siswa menyebutkan bahwa metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Jawaban siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, sebagian siswa (18 orang) menyebutkan bahwa pembelajaran IPA belum membuat mereka aktif untuk bertanya dan menyebutkan pula bahwa pembelajaran IPA belum dapat memunculkan ide kreatif mereka untuk penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan hasil wawancara terhadap guru yang menyatakan bahwa dalam proses tanya jawab, secara umum siswa hanya terpaku pada satu jawaban saja dan belum memberikan jawaban dari sudut pandang yang berbeda, sehingga kemampuan berpikir siswa masih belum terlatih. Menurut 27 orang dari 36 siswa menyebutkan pula bahwa pembelajaran di kelas belum mengkaitkan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang dipelajarinya.

Hal di atas menyebabkan hasil ulangan pada bab sebelumnya bahwa dari 36 siswa, hanya 13 orang siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 72. Sedangkan 23 siswa memiliki nilai di bawah KKM. Dengan kata lain, hanya 36% siswa saja yang berhasil mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih belum melibatkan siswa secara aktif, belum mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga

pembelajaran menjadi kurang bermakna, belum membangun pengetahuan baru siswa berdasarkan pengalamannya, kegiatan tanya jawab di kelas sangat kurang dan siswa cenderung pasif sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa kurang dilatih dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik.

Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang mengkaitkan IPA secara langsung dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitarnya. Hal ini dilakukan agar siswa melibatkan pengalamannya dan siswa mengalami apa yang dipelajarinya, sehingga siswa dapat lebih memahami, memaknai, dan terlibat aktif dalam pembelajaran IPA di kelas. Hal tersebut dimaksudkan dengan harapan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dilatih. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Johnson (2007, hlm. 182) bahwa

“Untuk membantu siswa mengembangkan potensi intelektual mereka, CTL mengajarkan langsung langkah-langkah yang dapat digunakan dalam berpikir kritis dan kreatif serta memberikan kesempatan untuk menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam dunia nyata”

Hal serupa dikatakan oleh Suprijono (2012, hlm. 82) bahwa pembelajaran kontekstual melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, dan memecahkan masalah. Selain itu, Rusman (2014, hlm. 38) bahwa pembelajaran CTL tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses. Dengan kata lain, CTL dapat dilihat dari hasil belajar yang ditunjukkan siswa baik dari sisi produk (ranah kognitif), maupun sisi proses (ranah afektif dan psikomotor).

Selain itu, beberapa hasil penelitian skripsi mengenai Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, membuktikan bahwa Model CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Berikut beberapa hasil yang ditunjukkan dari penelitian yang

menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam penelitiannya, diantaranya :

- Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Literasi Sains (Mega Wahyanti, 2013); diperoleh peningkatan hasil belajar secara keseluruhan dengan skor rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,71 dengan kategori peningkatan tinggi.
- Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa (Jaja Muhamad Jabar, 2011); diperoleh nilai rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,62 dengan kategori peningkatan sedang.

Berdasarkan hal di atas, maka dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Oleh karena itu penulis memberi judul **Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini yaitu “Bagaimana peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*?”

Untuk lebih memfokuskan masalah yang akan diteliti maka rumusan masalah dapat dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan di bawah ini :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah diterapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor setelah diterapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)?

C. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah di atas, masalah hanya dibatasi sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar; kata *meningkatkan* di sini dibatasi dalam perubahan positif hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan yang dilihat dari skor gain hasil belajar siswa atau selisih hasil tes setelah dilakukan pembelajaran dan sebelum pembelajaran yang kemudian dianalisis nilai gain yang dinormalisasinya. Untuk peningkatan ranah afektif dan ranah psikomotor dilihat dari nilai Indeks Prestasi Kelompok (IPK) secara keseluruhan. Ranah Kognitif dibatasi pada kemampuan mengingat (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Ranah Afektif dibatasi pada kemampuan penerimaan (A1), pemberian respon (A2), penilaian (A3) dan pengorganisasian (A4) (tanggung jawab). Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi kemampuan peniruan (P1), manipulasi (P2), dan ketetapan (P3).
2. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif merupakan perubahan positif siswa pada Keterampilan Berpikir Kreatif sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan yang dilihat dari skor gain hasil tes atau selisih hasil tes uraian KBK setelah dilakukan pembelajaran dan sebelum pembelajaran yang kemudian dianalisis nilai gain yang dinormalisasinya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor
2. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah dilakukan penelitian ini adalah

1. Dari segi teori, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan pembelajaran di kelas lebih bermakna dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Model pada penelitian ini dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan berpikir kreatif
2. Dari segi praktik, diharapkan siswa tidak hanya sekedar menghafal materi fisika yang diajarkan guru, tapi siswa dapat lebih memaknai pembelajaran serta berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat membangun keinginan siswa untuk menerapkan materi fisika pada kehidupan sehari-harinya

F. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini menjelaskan rincian tentang isi penulisan dari setiap bab. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang meliputi bab I, bab II, bab III, bab IV dan bab V.

Bab I Pendahuluan, membahas latar belakang dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab I ini dijabarkan pula mengenai rumusan masalah, batasan masalah dari penelitian, serta membahas tujuan dari penelitian.

Bab II Landasan Teori, berisi penjelasan mengenai model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, Hasil Belajar, Keterampilan

Desy Nuryanti, 2014

The Application Of Contextual Teaching And Learning (CtI) Models To Improve The Learning Outcomes And The Creative Thinking Skills Of Junior High School Students

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berpikir Kreatif dan Hubungan CTL, Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif.

Bab III Metode Penelitian, berisi penjelasan mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian. Pada bab ini menjelaskan pula mengenai instrumen penelitian dan proses pengembangannya, serta proses pengembangan perangkat pembelajaran. Selain itu, analisis data hasil penelitian pun dibahas pada bab III ini.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan mengenai hasil penelitian yang meliputi proses pelaksanaan penelitian, hasil dari keterlaksanaan model pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, dan pembahasan upaya untuk menghindari hal-hal yang menyimpang dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi simpulan dari penelitian dan memberikan saran yang berkaitan dengan hasil temuan dalam penelitian.