

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin laju, menjadi tantangan bagi dunia pendidikan agar dapat menghasilkan individu yang mampu bersaing menggunakan kualitas sumber daya yang dimilikinya. Pendidikan pada umumnya adalah pondasi awal bagi individu untuk perluas pengetahuan dan keterampilan di berbagai sektor secara formal maupun non formal. Pendidikan yang berjalan dengan baik mencerminkan kurikulum yang ada. Beberapa ahli menjabarkan pandangannya mengenai kurikulum. Adapun kurikulum menurut Munandar (2017, h. 53) merupakan rencana pelajaran yang digunakan pendidik kepada siswa untuk membantu mereka berkembang menjadi individu yang berkarakter, cakap, kreatif serta secara aktif terlibat dalam mengatasi polemik kehidupan. Sejalan dengan hal tersebut, Syaodih Sukmadinata (2017) mengemukakan bahwasanya kurikulum adalah kumpulan mata pelajaran yang disusun oleh guru kepada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurikulum ialah rancangan pelajaran yang digunakan pendidik agar berhasil menyelesaikan proses pendidikan, tanpa kurikulum yang baik tujuan yang diinginkan akan sulit tergeneralisasi. Seiring berjalannya waktu, keberadaan kurikulum sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran, menjadi perhatian banyak pihak terutama pemerintah. Pemerintah terus mengupayakan perbaikan pendidikan melalui pergantian kurikulum. Namun kurikulum yang digunakan kurang maksimal, hal ini didukung oleh Darlis et al (2022) Ia menyatakan bahwa selama ini kurikulum yang berjalan tersebut kurang meningkat

kan kemampuan berfikir siswa, terbukti dari jurnal yang menyampaikan bahwa kemampuan kognitif siswa seperti pemahaman membaca dan kemampuan dasar matematika Indonesia berada pada kategori rendah. Hal ini didukung oleh Kan & Murat (2018) yang berpendapat bahwa kurikulum haruslah dimodifikasi agar searah dengan tuntutan yang ada agar pembekalan keterampilan abad 21 pada siswa dapat tercapai. Sejalan dengan pendapat-pendapat yang ada, maka muncul lah sebuah refleksi terhadap kurikulum yang ada, yang menghasilkan pembaruan yaitu kurikulum merdeka.

Kemdikbud menjelaskan bahwa kurikulum merdeka adalah program yang memberikan kesempatan kepada siswanya dalam suasana tenang, menyenangkan, serta berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif untuk menunjukkan bakat alaminya. Lebih lanjut, kurikulum merdeka menurut Amiruddin et al., (2020) adalah kurikulum yang menerapkan pembelajaran ragam intrakurikuler, yang mana pembelajaran akan lebih maksimal jika anak didik mendapat cukup waktu untuk menyelami kompetensi dalam bentuk pengembangan karakter juga soft skills melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila. Sehubungan dengan hal P4 tersebut Sufyadi, dkk (2021) mengutarakan bahwa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pembelajaran lintas disiplin ilmu yang mengamati dan memikirkan solusi dengan pendekatan berbasis proyek di luar pembelajaran intrakurikuler. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa kurikulum merdeka merupakan konsep belajar yang mengedepankan pengembangan kompetensi dan karakter. Sehubungan dengan peningkatan kompetensi dan karakter siswa, Djamalludin (2019) menyatakan bahwa dalam mengembangkan kompetensi dan karakter siswa, pendidik diharapkan mampu membawa anak-anak

sekolah dasar belajar dalam lingkungan yang menarik dan menuntut mereka untuk aktif, mempunyai ruang untuk aktivitas kreatif, dan bebas menentukan kemandiriannya tergantung pada keterampilan, perkembangan fisik, perkembangan mental, bakat, dan minat. Berdasarkan pendapat tersebut, penting diketahui semuanya tidak bisa terealisasi tanpa peran guru sebagai fasilitator, yaitu mampu merespon secara positif setiap preferensi belajar, dan keterampilan dasar siswa juga mampu menggunakan perangkat pembelajaran dengan maksimal.

Kemampuan menggunakan inovasi perangkat pembelajaran seperti alat peraga model pembelajaran yang kreatif atau teknik mengajar merupakan suatu keharusan bagi guru. Guru bisa memunculkan pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis juga kreatif anak didik dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ada. Hal ini didukung oleh pendapat zulaiha, dkk (2020, h. 167) yang menyampaikan bahwasanya inti dari merdeka belajar ialah kemerdekaan berpikir bagi pendidik dan peserta didik, kurikulum merdeka belajar ini sangat ditentukan oleh guru, sehingga guru-guru harus keluar dari zona nyaman mereka atau mengubah paradigma dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang lebih kreatif. Sejalan dengan berpikir siswa, Kau (2017, h. 164) menyatakan bahwa guru dapat memberikan kesempatan seluasnya pada siswa agar aktif menyelesaikan masalah pembelajaran hingga terlibat dalam berbagai aktivitas dan hasil kerja yang bermuara pada peningkatan kemampuan berpikir siswa.

Melalui pengamatan (observasi) yang dilangsungkan oleh peneliti pada 20 Februari 2023 di SDN 101771 Tembung pada kelas VA dan VB, hasil menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir siswa disebabkan oleh kurangnya perhatian, pemahaman, inisiatif juga kemandirian siswa saat menyelesaikan suatu masalah

Siswa hanya mengandalkan informasi dari guru saja, sehingga kurang mampu untuk memunculkan ide baru, maupun memberikan saran/koreksi. Pembelajaran yang diberikan, hanya sebatas menggali kemampuan kognitif saja.

Lebih lanjut, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Putri S.Pd sebagai wali kelas V, diperoleh hasil bahwasanya saat pembelajaran berlangsung guru sulit menetapkan model pengajaran yang sesuai dengan materi juga konsep merdeka belajar siswa. Guru cenderung memakai model pengajaran langsung berbasis lingkungan berbantuan media seadanya juga dibantu pemberian penugasan, sehingga dinilai kurang memacu indikator berpikir siswa. Guru juga menyampaikan bahwa kemandirian siswa untuk selalu aktif dalam mengutarakan pendapat, dan menjawab pertanyaan kurang tampak. Hal tersebut dapat ditinjau dari data awal hasil belajar 60 siswa yang diungkapkan dalam kuis/tes keseharian siswa, bahwa hanya 20 siswa yang bisa menjawab dengan tepat juga dapat memberi pendapatnya, 10 siswa menjawab kurang tepat juga sulit memberi pendapatnya, 10 siswa hanya ikut ikutan, dan sisanya tidak menjawab karena tidak tau dan tidak paham. Hal tersebut juga didukung dengan data nilai harian siswa sebagai berikut..

Tabel 1.1 Hasil Ulangan IPAS Kelas V-A dan V-B

Rentang Nilai	Siswa VA	Siswa VB	Keterangan
0-69	15 siswa	15 siswa	Perlu Bimbingan
70-79	12 siswa	13 siswa	Cukup
80-89	3 siswa	2 siswa	Baik
90-100	-	-	Sangat baik

Sumber : Data Nilai Ulangan IPAS Kelas V dari Wali Kelas

Berdasarkan tabel tersebut, data nilai harian 60 siswa menunjukkan 25 siswa mendapatkan rentang cukup, 5 mendapat rentang baik dan sisanya mendapat nilai dibawah kkm membutuhkan bimbingan guru. Data tersebut menunjukkan harus

adanya perubahan, guru perlu melakukan refleksi perangkat pembelajaran dan bimbingan lagi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai pelajaran. Salah satu perangkat tersebut adalah model.

Secara umum, model pembelajaran adalah suatu pradigma yang memberikan gambaran interaksi siswa-guru, dan mengajarkan suatu sintaksis pembelajaran mulai dari awal sampai akhir dengan melakukan kegiatan belajar mengajar yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu model yang dapat dipergunakan guru untuk mendorong pemikiran dan keterlibatan siswa adalah Model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Transferring*). Sehubungan dengan model *REACT*, Hakim (2017, h. 55) menyatakan bahwasanya model ini dianggap menumbuhkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kapasitas berpikir kreatif siswa dalam hal kolaborasi kelompok, berbagi pengetahuan, dan penerapan materi kelas ke dalam konteks dunia nyata. Hal ini juga didukung dalam penelitian Cahyani & Syafi'ah (2020, h. 17) yang berpendapat bahwa proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan penerapan pembelajaran *REACT* karena dapat membuka kesempatan bagi siswa untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui ragam informasi yang disampaikan oleh guru dalam konteks dunia nyata seperti mengembangkan keterampilan kolaboratif, memperluas pengetahuan, dan membangun kepercayaan diri saat mengungkapkan pemikiran kepada teman. Namun, model pembelajaran *REACT* tak maksimal jika tidak dibarengi dengan media yang tepat.

Sehubungan dengan media, Pagarra et al. (2022, h. 92) menyatakan ada beberapa faktor pemilihan media yang tepat antara lain kesesuaian, kegunaan, kondisi siswa, ketersediaan, biaya murah, dan kemampuan pengajaran. Menurut

peneliti, salah satu bentuk media terbaik adalah miniatur 3D karena dapat dengan jelas menggambarkan lingkungan nyata. Secara umum miniatur adalah objek yang menyerupai benda sebenarnya tetapi diperkecil untuk memungkinkan pembelajaran di ruang kelas. Lebih lanjut Sari dkk., (2019, h. 153) menyatakan bahwa media tiga dimensi memiliki keuntungan memungkinkan penggambaran benda-benda alam, yang membantu siswa mengerti akan materi yang mereka pelajari serta mendorong keterampilan berpikir kreatif nya. Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa model *REACT* yang dibersamai media miniatur 3D dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dengan memungkinkan siswa untuk ikut aktif dalam proses belajar dan lebih nyata membantu siswa smengembangkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model REACT (Relating, Experiencing Applying, Cooperating, Transferring) Menggunakan Miniatur 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 101771 Tembung T.A 2023/2024 "**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa masih kurang beragam
2. Media yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah masih kurang variatif dan terbatas pada media yang minim.

3. Pembelajaran yang diberikan kurang mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif siswa, hanya kemampuan kognitif level mengingat saja.
4. Keaktifan dan kemandirian siswa dalam mengajukan, menjawab pertanyaan maupun memberi pendapat masih kurang terlihat.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan, maka peneliti membatasi masalah pada

1. Model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*)
2. Media miniatur 3D
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V
4. Pembelajaran IPAS Materi Harmoni dalam ekosistem

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*) menggunakan Miniatur 3D untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 101771 Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*) menggunakan Miniatur 3D untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 101771 Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan model REACT pada siswa kelas V SDN 101771 Tembung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan pengetahuan guru lebih dalam memilih model pengajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.
- b. Bagi siswa, dapat menambah pengalaman belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya
- c. Bagi Sekolah, temuan ini menjadi anjuran bagi sekolah untuk merancang atau memperbaiki psroses pembelajarannya.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *REACT* didukung media miniatur 3D yang dapat digunakan oleh guru di kemudian hari.