

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pekan awal kegiatan praktek lapangan, penulis mendapatkan kesempatan mengikuti secara langsung proses pembelajaran IPS sebagai bagian dari kegiatan pra penelitian yang penulis lakukan di kelas VIII-G SMPN 15 Kota Bandung. Pada jam pelajaran selanjutnya, penulis pun diajak oleh Ibu Yani Rachmayani, S.Pd, salah satu guru IPS di SMPN 15 Kota Bandung yang mendampingi penulis, mengikuti beliau saat akan mengajar di kelas lain, yakni di kelas VIII-A.

Mengikuti proses pembelajaran di dua kelas tersebut, membuat penulis mendapatkan banyak informasi dan pengalaman berharga mengenai proses pembelajaran IPS. Beberapa metode seperti curah pendapat dan sosiodrama membuat kelas tidak terasa monoton, pembelajaran pun menjadi semakin menarik manakala guru memberikan beberapa pertanyaan menantang, dan salah satu pertanyaan menantang itu terkait dengan materi pembelajaran mengenai “Sekitar Peristiwa Kemerdekaan” terhadap siswa yakni **“Bagaimana seandainya Soekarno tidak memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945”**.

Menanggapi pertanyaan tersebut, respon yang berbeda muncul dari kedua kelas. Di kelas VIII-G, jawaban yang muncul hanya dari 15% total siswa di kelas, atau hanya 5 orang siswa saja, karena siswa lainnya yang dipilih secara acak oleh guru tidak dapat menjawab dan hanya menggelengkan kepala, mengangkat bahu, ataupun pura-pura sibuk menulis dan guru pun tidak mengacuhkan keadaan demikian dan menunjuk siswa lain untuk memberikan jawaban, namun kejadian terus saja berulang, sehingga akhirnya guru memutuskan untuk memberikan materi selanjutnya kepada siswa

Pengalaman berbeda penulis dapatkan ketika memasuki kelas VIII-A, dimana dengan pemberian pertanyaan yang sama dari Ibu Yani, kelas terasa lebih hidup dengan siswa yang saling berebutan mengacungkan tangan untuk

menjawab. Penulis bahkan sampai takjub mendengar begitu banyak jawaban yang kreatif, unik bahkan terbilang tak pernah terbayangkan sebelumnya muncul dari hasil pemikiran siswa-siswi di kelas VIII-A. Berbagai jawaban unik seperti akan banyak orang Indonesia berwajah Jepang, akan tetap banyak tipe bangunan seperti yang ditemukan di jalan Braga hingga presiden pertama Indonesia mungkin bukan Soekarno.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, dapat penulis paparkan beberapa hal terkait pengalaman penulis selama mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas VIII-A dan khususnya kelas VIII-G yang menjadi fokus dari lokasi pra penelitian penulis, yakni :

- Keberanian mengemukakan pendapat, khususnya berpendapat secara lisan siswa kelas VIII-G masih kurang, hal ini dibuktikan dengan dari \pm 32 siswa, hanya 5 orang siswa saja yang menjawab pertanyaan guru, selebihnya hanya menundukan kepala ataupun menggelengkan bahu dan diam tanpa berkomentar apapun
- Jika dibandingkan dengan kelas VIII-A, maka keterampilan siswa kelas VIII-G untuk menghasilkan jawaban-jawaban yang kreatif, unik dan tak pernah terbayangkan sebelumnya masih cukup rendah

Berbekal dua hasil catatan penting yang penulis temukan, penulis kemudian membaca berbagai referensi, termasuk beberapa catatan mengenai hasil penelitian terdahulu, hingga penulis sampai kepada sebuah skripsi dengan judul **“Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Metode *Brainstorming* dalam Pembelajaran IPS”** karya Widiya Purwanti, Mahasiswa Pendidikan IPS 2009, skripsi tersebut menggugah rasa penasaran penulis untuk mengkajinya lebih lanjut, terutama setelah penulis menemukan bahwa permasalahan yang diangkat oleh Purwanti memiliki karakteristik yang menyerupai dengan permasalahan yang penulis temukan di kelas VIII-A SMPN 15 Kota Bandung, dimana dalam skripsi tersebut, Purwanti mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa

berpikir dan menentukan keputusan-keputusan yang hasilnya akan berbeda dari sudut pandang berpikir orang kebanyakan.

Ketertarikan dalam tema keterampilan berpikir kreatif pun akhirnya membawa penulis sampai kepada tulisan dari Utami Munandar, yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan divergen adalah suatu jenis berpikir yang menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah untuk mengembangkan kemampuan mental dan intelektual anak secara utuh (2009, hlm 7-8). Pengertian ini ternyata sejalan dengan pendapat Padgett (2013, hlm 5) tentang berpikir kreatif atau *creativity thinking* bahwa

Creativity and critical thinking go in hand and help to provide different ways of making sense of a situation; after applying analytical and logical critical thinking to our problem we can move towards the construction of a solution using our creative thinking

atau dapat diartikan bahwa kreativitas dan berpikir kritis membantu memberikan cara yang berbeda untuk memberikan rasa dalam sebuah situasi; setelah menerapkan berpikir kritis analitis dan logis untuk sebuah masalah, kita dapat bergerak menuju pembentukan solusi melalui penggunaan pemikiran kreatif kita, disini dimaknai bahwa keterampilan berpikir kreatif mampu memunculkan rasa atau cara yang lain dalam perspektif atau cara kita melihat sebuah permasalahan.

Berdasarkan pendapat dari kedua tokoh diatas, seharusnya dengan keterampilan berpikir kreatif, siswa mampu untuk menciptakan gagasan yang baru dan berani keluar dari cara pandang umum masyarakat dalam memaknai suatu permasalahan dan mampu menciptakan solusi serta mengkomunikasikanya dengan baik. Namun, seperti yang telah penulis paparkan diatas, siswa kelas VIII-G lebih banyak diam saat ditantang oleh pertanyaan guru dan salah seorang siswa memberikan jawaban yang terbilang standar dibandingkan dengan jawaban yang didapatkan di kelas VIII-A.

Padahal, menurut Mulyasa (2013, hlm 7) implementasi kurikulum seharusnya dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter. Sikap yang muncul dari siswa kelas VIII-G, pendapat penulis disebabkan karena kebingungan memberikan jawaban, atau kurang percaya diri

dengan jawaban yang dimilikinya. Seharusnya jika merujuk kepada pendapat Munandar (2009, hlm 11) pengembangan kreativitas tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tapi juga pemupukan sikap dan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif pada akhirnya menjadi sebuah topik yang sangat menarik bagi penulis, selain karena hasil temuan penulis pada kegiatan pra penelitian, juga karena yang penulis rasakan selama ini, bahwa pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir dan menghasilkan jawaban diluar kebiasaan cara berpikir manusia pada umumnya, jawaban-jawaban yang tak pernah terduga sebelumnya masih sangat kurang, walaupun ada, kebanyakan jawaban-jawaban kreatif milik siswa hanya benar-benar menjadi sebuah gagasan tanpa diarahkan untuk menjadi sesuatu yang benar-benar *real* dapat menjadi suatu solusi bagi masyarakat. Hal yang demikian mungkin karena kebanyakan orang takut untuk menjadi “berbeda” dengan orang lain, ataupun stereotip lain bahwa orang yang tidak “seragam” itu adalah hal yang asing di masyarakat. Sehingga kemampuan seseorang untuk berekspresi melalui kemampuannya berpikir kreatif untuk menghasilkan suatu gagasan yang imajinatif seolah terpasung oleh batasan-batasan tak nyata di masyarakat, dan hal itu terjadi hampir di setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Hal ini seperti pendapat yang dikemukakan oleh Munandar (2009, hlm 7) bahwa

Gambaran yang sama tampak dalam bidang pendidikan. Penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di negara lain

Peningkatan kemampuan atau keterampilan berpikir kreatif memang bukan lagi menjadi barang baru dalam dunia Pendidikan IPS di Indonesia. Keterampilan berpikir kreatif sebagai salah satu jenis dari berbagai macam jenis keterampilan berpikir muncul dalam berbagai tulisan, salah satunya tulisan H.C Cheppy di dalam bukunya yang berjudul Strategi Ilmu Pengetahuan sosial bahwa serangkaian daftar tujuan IPS yang ada meliputi pula beberapa pernyataan

tentang membantu anak didik untuk belajar berpikir, bahkan lebih spesifik lagi, bahwa anak didik akan diajarkan untuk berpikir secara kritis dan kreatif (1986, hlm 167).

Berdasarkan pendapat Cheppy diatas, jelaslah bahwa keterampilan berpikir kreatif sebenarnya sangat sejalan dan bahkan menjadi bagian dari tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk menciptakan warga masyarakat yang mampu berpartisipasi aktif di masyarakat, salah satunya untuk dapat bersifat solutif atau dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah-masalah sosial yang muncul di masyarakat. Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh Sapriya (2009, hlm 8)

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis pendapat mengenai tujuan IPS yang dituliskan oleh Sapriya mengenai partisipasi aktif dalam masyarakat, ternyata telah lebih dulu dirumuskan oleh Bruce Joyce (dalam Cheppy, 1986, hlm 14) yang merumuskan tiga tujuan dasar IPS sebagai berikut

- 1) *Humanistic education*, diharapkan IPS mampu membantu siswa untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih menegrti tentang arti kehidupan ini
- 2) *Citizenship education*, dimana setiap siswa harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam dinamika kehidupan masyarakatnya
- 3) *Intelectual education*, dimana setiap siswa ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial. Bersamaan dengan pertumbuhan kemampuannya, siswa seharusnya belajar untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan serta menguji data secara kritis dalam berbagai situasi sosial.

Dilihat dari tujuan IPS, untuk dapat berpartisipasi aktif di masyarakat, seseorang atau dalam lingkup ini adalah siswa, tentunya diharapkan mampu untuk bersikap solutif dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang sangat mungkin

muncul dalam proses interaksinya dengan masyarakat. Untuk dapat melakukan hal tersebut, siswa tentunya harus memiliki kemampuan mengabstraksi berbagai konsep melalui berbagai kemampuan berpikir mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks, yang susunanya terdiri atas 1) *meta cognition*, 2) *critical and creative thinking*, 3) *thinking process*, 4) *core thinking skills*, 5) *the relationship of content area of knowledge to thinking* (Somantri, 2001, hlm 184). Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir yang menuju ke arah kompleks, sehingga melalui keterampilan berpikir kreatif diharapkan tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial dapat terwujud sekaligus sebagai usaha menghapus stereotip yang terlanjur muncul tentang pembelajaran IPS di kelas yang cenderung membosankan karena kurang menantang, sehingga siswa terkadang tidak mengerti apa dan bagaimana mengimplemetasikan Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS dalam kehidupannya sehari-hari. IPS pun identik dengan kumpulan data yang hanya harus dihapal, sehingga tanpa harus memahaminya pun dengan cara menghapal siswa sudah mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Seperti apa yang telah dikemukakan oleh Sanjaya (2011, hlm 127) bahwa peningkatan kemampuan berpikir ini pada awalnya dirancang untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Melalui peningkatan keterampilan berpikir kreatif, diharapkan IPS tidak lagi dipandang sebelah mata oleh orang tua, karena dianggap kurang penting dibandingkan dengan pelajaran lainnya seperti IPA dan Matematika (Sanjaya, 2011, hlm. 127). Peningkatan keterampilan berpikir diharapkan mampu membantu siswa merumuskan berbagai alternatif penyelesaian masalah-masalah sosial yang ditemui sehari-hari dan menyelesaikannya dengan cara yang mampu membuat orang lain kagum, karena keluar dari pola berpikir orang lain pada umumnya.

Disinilah tugas berat seorang pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS muncul. Seorang guru IPS harus mampu untuk keluar dari stereotip yang telah terlanjur berkembang di masyarakat tentang mata pelajaran IPS, dan bertransformasi mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menantang sebagai salah satu dari kekuatan pembelajaran dan pengajaran Ilmu Pengetahuan sosial

yang dijabarkan oleh NCSS (*National Council for the Social Studies*). Guru IPS yang efektif akan selalu menciptakan satu lingkungan yang mampu memberikan pengalaman yang merangsang dan menantang bagi siswa. Namun, siswa tidak hanya diberi pengalaman-pengalaman yang selalu menantanginya, tetapi mereka perlu mempunyai variasi yang luas dalam berhubungan dengan orang lain, tempat dan kejadian yang dapat mendorong mereka mengajukan permasalahan dan menemukan berbagai pengalaman lain (Cheppy, 1986, hlm 169).

Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm 10) mengemukakan bahwa dalam berpikir kreatif, termasuk di dalamnya berbagai kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari berpikir kreatif terdapat dua aspek, yaitu aspek *aptitude* dan *non aptitude*. Aspek *aptitude* atau yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif meliputi : 1) kelancaran, 2) kelenturan dan 3) orisinalitas dalam berpikir. Sedangkan di dalam aspek *non aptitude* meliputi 1) kepercayaan diri, 2) keuletan, 3) apresiasi estetik, dan 4) kemandirian.

Berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli dan juga atas pemikiran bahwa di kelas VIII-A mampu menghasilkan jawaban yang sangat kreatif, unik, sangat berbeda dan tak pernah terbayangkan sebelumnya, muncul ide bahwa seharusnya siswa-siswi di kelas VIII-G pun seharusnya dapat didorong untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif nya, melalui penerapan salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Pemanfaatan berbagai media seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2011, hlm 26-27) yakni untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan performensi mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pernyataan tersebut dapat penulis pahami bahwa media diharapkan mampu membantu maksud atau inti dari sebuah pembelajaran agar lebih mudah tersampaikan.

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, salah satu yang menarik perhatian penulis adalah pemanfaatan media audio visual berupa film atau cuplikan dari sebuah film yang masih jarang digunakan sebagai alat bantu guru

untuk menyampaikan pembelajaran, karena dianggap hanya mengandung sisi hiburan semata. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang datang dari Rosenthal (1945, hlm 3) “... *many alert, progressively minded teachers regarded films as entertainment rather instruction, as interesting additions to the lessons, to be used if there were time*”, atau dapat dimaknai bahwa banyak sekali pikiran yang berkembang dari guru yang menganggap bahwa film sebagai hiburan dibandingkan sebagai sebuah instruksi, sebagai tambahan yang menarik untuk pembelajaran manakala memiliki waktu. Disinilah seharusnya guru berperan untuk mampu mengarahkan siswa menemukan makna-makna dalam film yang digunakan sebagai media dalam membantu kelancaran belajar siswa.

Pendapat yang sejalan dengan penulis pun datang dari Ely Lisnawati (2012) dengan sebuah penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Film Bertema Percintaan Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menulis Cerpen”. Berdasarkan hasil penelitiannya tersebut, Lisnawati (2012, hlm. 123) ini terungkap bahwa media film ternyata dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal menulis cerpen.

Berangkat dari latar belakang yang telah dituliskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan kelas dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemanfaatan Media Cuplikan Film Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan di Kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Agar penelitian lebih terarah, maka penulis menjabarkan fokus penelitian ke dalam beberapa bentuk pertanyaan penelitian yang terdiri atas:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung ?

2. Bagaimana implemetasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung ?
3. Bagaimana refleksi pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung ?
4. Apa kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung ?
5. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mencoba mengaplikasikan perencanaan pembelajaran pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung
2. Menganalisis bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung
3. Mengetahui refleksi hasil pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung
4. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung

5. Mengapresiasi upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pemanfaatan media cuplikan film pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 15 Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Mendapatkan jawaban tentang keberhasilan peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui pemanfaatan media cuplikan film
- b) Sebagai rujukan dan landasan teori untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa
Memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat lebih meningkatkan lagi keterampilan berpikir kreatif dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari
- b) Bagi guru
Memberikan masukan alternatif media yang dinilai mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS
- c) Bagi sekolah
Memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran IPS di sekolah melalui penciptaan iklim pembelajaran yang efektif, kondusif dan bermutu

E. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah penyampaian informasi hasil penelitian penulis yang berbentuk skripsi, skripsi ini terdiri atas beberapa bab, agar pihak pembaca mendapatkan informasi secara sistematis. Skripsi ini terdiri atas

Bab I berupa pendahuluan yang terdiri atas latar belakang yang berisi hasil temuan penulis berupa masalah di lapangan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penulisan hasil penelitian bagi pihak-pihak yang terkait dengan penulis dan struktur organisasi skripsi

Bab II berupa kajian pustaka yang terdiri atas berbagai teori yang menjadi landasan pemikiran penulis dalam alur penelitian ini. Kajian pustaka ini berisi mengenai teori-teori Ilmu Pengetahuan Sosial dan kedudukan media pembelajaran sebagai penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan teori keterampilan berpikir kreatif.

Bab III berupa metode penelitian. Melalui metode penelitian, penulis menjabarkan hal-hal yang terkait dengan prosedur penelitian penulis di lapangan. Bab ini tersusun atas desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan tahapan analisis data.

Bab IV berupa temuan dan pembahasan dimana di dalamnya penulis memaparkan hasil temuan penulis selama kegiatan penelitian peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui media cuplikan film yang telah diolah dengan teknik analisis data yang dipergunakan oleh penulis. Data yang digunakan merupakan data yang terkumpul berdasarkan instrumen yang dipergunakan penulis.

Bab V berupa simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan ini sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis dan disampaikan di bab I, sementara rekomendasi berisi saran penulis kepada calon peneliti selanjutnya yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian yang penulis lakukan.