

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang penting dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari maupun di kelas. Hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, di samping pemikiran logis dan penalaran (Munandar, 1985, hal. 46-47). faktanya berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 1 Cicalengka, masih banyak ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran PKn terutama dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru PKn yaitu, kurang munculnya gagasan-gagasan baru dari peserta didik, peserta didik hanya mengemukakan gagasannya sesuai dengan buku pelajaran, dan tidak berani mengemukakan gagasan hasil pemikiran mereka sendiri, ataupun harus dibantu oleh guru agar bisa mengemukakan gagasan barunya. Kemudian kurangnya keberanian dalam menciptakan jawaban baru dalam menjawab pertanyaan guru, dimana peserta didik lebih sering menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama dengan temannya. Kondisi kelas seperti ini dapat menghambat tercapainya tujuan PKn yang salah satunya meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

Permasalahan selanjutnya, berdasarkan kenyataan di lapangan yaitu guru dalam mengajar terlihat monoton. Kecenderungan guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja, sehingga menimbulkan kebosanan kepada peserta didik, dalam metode ceramah gurulah yang lebih banyak melakukan aktifitas dan gurulah yang lebih aktif, hal itu menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam menanggapi pelajaran.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dipaparkan di atas maka peneliti beranggapan bahwa model yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung kurang memiliki kecenderungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Permasalahan ini harus segera diatasi, mengingat kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran agar setiap materi yang disampaikan bermakna atau lebih dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik harus ikut aktif dan mengerahkan segala kemampuan berpikirnya ketika kegiatan belajar berlangsung Parkin berpendapat (dalam Arnyana, 2007, hlm.675) bahwa berpikir kreatif adalah ‘aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal’.

Pada mata pelajaran PKn sendiri kemampuan berpikir kreatif memiliki peran dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tujuan Mata Pelajaran PKn agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan Pkn di atas, menunjukkan bahwa mata pelajaran Pkn bukan semata-mata pelajaran yang berupa hafalan saja, namun mata pelajaran yang harus dapat bermakna dan dihayati setiap materi-materinya sehingga menjelma menjadi sebuah kepribadian dan menjadi warga negara yang baik. Maka penting dalam mata pelajaran Pkn peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam setiap materi yang disampaikan, namun dalam realitanya sebagian besar peserta didik masih kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik sangat penting dikembangkan, sehingga metode ceramah atau diskusi saja harus segera diganti dengan model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Daya berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran Pkn yaitu dalam

ranah *civic skill*, dimana *civic skill* berguna atau dapat dimanfaatkan dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penggunaan model *discovery learning* diharapkan mampu meningkatkan daya berpikir kreatif dalam belajar, dimana model *discovery learning* bisa menjadi salah satu alternatif model yang digunakan guru dalam mengajarkan materi PKn, agar kemampuan berpikir kreatif peserta didik khususnya dalam pembelajaran PKn dapat meningkat

Hal ini diperkuat oleh Ibrahim, dan Sukmadinata (2002, hlm.33) menyatakan bahwa :

Proses belajar mengajar yang mengaktifkan peserta didik (belajar *discovery/inkuiri*), pemecahan dan lain-lain, peranan peserta didik lebih besar. Peserta didik tidak diberi bahan ajar yang sudah jadi atau sudah selesai untuk tinggal menghafal tetapi diberi persoalan atau kasus yang membutuhkan pencarian, pengamatan, percobaan analisis, sintesis perbandingan, penilaian, dan penyimpulan oleh peserta didik sendiri. Dalam strategi belajar ini peserta didik lebih aktif, mereka adalah sebagai subjek yang berinteraksi bukan hanya dengan guru tetapi dengan manusia-manusia sumber yang lain, baik di sekolah maupun di luar sekolah, dengan sesama peserta didik, dengan buku-buku serta medianya.

Menurut Hamalik (dalam Illahi, 2012, hlm. 29) bahwa :

Discovery adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi sehingga menemukan konsep atau generalisasi yang dapat di terapkan di lapangan.

Dengan menggunakan model *discovery learning* dapat menumbuhkan kreatifitas berpikir peserta didik dan dapat merubah kebiasaan proses pembelajaran yang biasanya *teacher oriented* menjadi *student oriented*, sehingga makna materi yang didapat peserta didik akan semakin tinggi karena peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan bukan sebagai penerima saja.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Puspita Maelani FPEB UPI 2013 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Model *Discovery* terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa“. (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA 1 Ciruas Dengan Standar Kompetensi Memahami Uang dan Perbankan). Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan berfikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang

menggunakan metode discovery dan kelas kontrol yang menggunakan diskusi biasa, data hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa skor Gain minimum pada kelas eksperimen yaitu 33.33 sedangkan skor Gain kelas kontrol 15, skor gain maksimum pada kelas eksperimen yaitu 43.33 sedangkan kelas kontrol yaitu 38.33. Kesimpulan dari data tersebut bahwa kelas eksperimen memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebagaimana permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan daya berpikir kreatif peserta didik karena apabila tidak dilakukan penelitian mengenai penerapan *discovery learning* dalam pembelajaran Pkn, dikhawatirkan guru hanya akan menggunakan model yang lebih mengarah pada *teacher oriented*. Oleh karena itu pembahasan mengenai masalah-masalah tersebut peneliti rancang dalam sebuah judul : “Penerapan model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran PKN untuk Meningkatkan Daya Berfikir Kreatif Peserta Didik” (Penelitian Tindakan Kelas di kelas 9J SMP Negeri 1 Cicalengka).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal dan perencanaan penggunaan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKN di SMPN 1 Cicalengka?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKN di SMPN 1 Cicalengka?
3. Apakah keunggulan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKN menggunakan model *discovery learning* ?
4. Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKN di SMPN 1 Cicalengka?
5. Bagaimana upaya yang dilakukan mengatasi kendala-kendala dalam menerapkan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKN di SMPN 1 Cicalengka ?

C. Tujuan Penelitian

Ghina Aisyah, 2016

PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN
DAYA BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK

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

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam upaya meningkatkan keefektifan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model *discovery learning*. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui kondisi awal dan perencanaan penggunaan model *discovery learning* pada mata pelajaran Pkn di SMPN 1 Cicalengka.
2. Untuk mengidentifikasi pelaksanaan penggunaan model *discovery learning* pada mata pelajaran pkn di SMPN 1 Cicalengka.
3. Untuk mengidentifikasi keunggulan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn menggunakan model *discovery learning*.
4. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi penerapan model *discovery learning* pada mata pelajaran pkn di SMPN 1 Cicalengka.
5. Untuk mengidentifikasi upaya mengatasi kendala-kendala dalam menerapkan model *discovery learning* pada mata pelajaran PKN di SMPN 1 Cicalengka ?

D. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan berguna secara teoritis maupun secara praktis

a. Secara teoritis

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan sumbangan keilmuan pada pelajaran pkn untuk meningkatkan daya berfikir kreatif peserta didik, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama bagi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

1. Meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian, khususnya penelitian tindakan kelas.

2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
- b. Bagi peserta didik
 1. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PKn.
 2. Dapat meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan ide baru dalam pembelajaran PKn
 - c. Bagi guru
 1. Guru mampu menerapkan pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran PKn.
 2. Guru menjadi termotivasi untuk membaca lebih banyak berbagai model yang dapat digunakan pada proses pembelajaran PKn.
 - d. Bagi Lingkungan sekolah
 1. dapat mewujudkan iklim sekolah yang baik karena hasil belajar peserta didik meningkat dalam mata pelajaran PKn.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam menyusun usulan rancangan penulisan skripsi, dalam hal ini yang termuat didalamnya adalah :

- A. BAB I PENDAHULUAN
 1. Latar Belakang Penelitian
 2. Rumusan Masalah Penelitian
 3. Tujuan Penelitian
 4. Manfaat Penelitian
 5. Struktur Organisasi Skripsi
- B. BAB II KAJIAN PUSTAKA
- C. BAB III METODE PENELITIAN
- D. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN
- E. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI
- F. DAFTAR PUSTAKA