

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna. Karunia kesempurnaan manusia ditandai dengan kemampuannya untuk berpikir. Manusia dapat belajar tentang segala sesuatu dengan cara berpikir sejak balita sampai akhir hayatnya, belajar berkarya dan mencipta untuk kelangsungan hidupnya. Dalam berkarya dan mencipta diperlukan kemampuan berpikir secara kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu cara berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Menurut Taxonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson bahwa ada dua tingkatan cara berpikir *Pertama*, berpikir tingkat rendah yaitu pada tahap pengetahuan, pemahaman dan penerapan. *Kedua*, berpikir tingkat tinggi yaitu pada tahap analisis, sintesis, evaluasi dan menciptakan (*create*). Ditambahkan lagi oleh Ramli (2015) bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah keahlian yang meliputi kemampuan seseorang untuk berpikir secara kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Perkembangan penelitian terkait cara berpikir tingkat tinggi selanjutnya memiliki garis pemisah yang tipis tentang keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dan berpikir kreatif, karena beberapa pakar menempatkan *thinking skills* tersebut dalam kategorisasi sama yang kesemuanya menjadi bagian dari HOTS.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya berpikir kreatif merupakan suatu kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan kehidupan di abad ke 21 ini. Beberapa tahun yang lalu telah dicanangkan oleh pemerintah Indonesia bahwa fokus dari pembangunan masa depan adalah perekonomian Indonesia harus menuju kearah ekonomi kreatif, dengan ekonomi kreatif diharapkan Indonesia dapat sejajar dengan negara-negara maju di dunia. Ekonomi kreatif didefinisikan sebagai era ekonomi baru yang mengintensifkan pada ide, gagasan dan kreativitas dalam bentuk nilai tambah dari sesuatu yang sudah ada atau

dengan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dimana sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Pada era ini kekuatan ekonomi bukan lagi terletak pada sumber daya alam, tetapi pada ide atau kreativitas. Pada abad kita ini, perkembangan ekonomi dunia tidak bisa mengandalkan kepada daya dukung sumber daya alam, sumber daya fisik yang dimiliki planet bumi sangat terbatas, persaingan antar bangsa dan negara terjadi untuk memperebutkan sumber daya alamnya, jika generasi muda tidak memiliki daya kreativitas dalam memecahkan masalah maka akan hanyut dan tenggelam dalam persaingan tersebut, tidak adanya kemajuan justru keterbelakangan yang akan terjadi pada generasi berikutnya

Oleh karena itu dalam mensiasati keterbatasan sumber daya alam dan kebutuhan hidup ini, penemuan ide-ide besar bersamaan dengan penemuan jutaan ide-ide kecil menjadi suatu keharusan bagi generasi mendatang agar tetap tumbuh dan survive. Dengan kemampuan berpikir kreatif setiap anak akan mampu menghadapi problema-problema yang semakin kompleks dengan membentuk cara-cara baru dan mengubah cara-cara lama secara kreatif. Selain itu kemampuan berpikir kreatif juga dapat memberikan rasa percaya diri, meningkatkan kualitas hidup, kepuasan batin dan aktualisasi diri dalam pengembangan pribadi sang anak.

Menurut Pradani, dkk. (2014) Kreativitas mencerminkan pemikir yang *divegren* yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Kreativitas berasal dari kata "*to create*" yang artinya membuat, dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah dalam bentuk ide/energi, langkah/proses, produk, dan person. Kekuatan dari berpikir kreatif adalah kebaruan dan kelayakan, dimana definisi kebaruan adalah hasil yang dibuat haruslah baru dan segar, berbeda dari yang lain (*thinking out of the box*). Sedangkan kelayakan adalah sejauh mana hasil yang dibuat tersebut manfaatnya berdampak bagi orang banyak, semakin tinggi penerimaan dari masyarakat atau orang lain, maka semakin tinggi kualitas kelayakan kreativitas itu sendiri. Oleh karena itu kualitas kelayakan kreativitas akan

menjadi inovatif, bila memberikan perubahan pada lingkungan masyarakat maupun lingkungan fisik

Setiap anak pada dasarnya adalah kreatif namun pada kenyataannya ada yang dapat muncul sebagai pribadi kreatif dan ada pribadi kurang kreatif, pribadi kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreativitasnya. Menurut Sudarma (2013) dilihat dari sisi kreativitas, manusia dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu pertama manusia dengan pribadi kreatif unggul, kedua manusia dengan pribadi kreatif menengah, dan ketiga manusia dengan pribadi kreatif minimal.

Posisi yang paling banyak ditempati oleh sebagian besar orang adalah posisi yang paling bawah mereka adalah pemilik kreativitas pasif atau minimal, butuh penyadaran dan pencerahan untuk membangkitkannya dan sebaiknya hal tersebut dibina dan ditumbuhkembangkan sejak kecil agar terus melekat sepanjang kehidupannya kelak. Pembinaan dan pengembangan tersebut merupakan tugas yang harus diemban bagi seorang pendidik dalam hal ini adalah guru, butuh kesabaran dan ketekunan yang dituntut dari guru untuk pengembangan kreativitas anak. Indonesia adalah negara yang berpotensi besar, karena memiliki sumberdaya kreativitas yang banyak, potensi tersebut merupakan asset berharga bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Guilford (1950) (dalam Munandar, 2009: hlm 7) bahwa:

“Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara baru”.

Pendidikan adalah upaya sadar pengkondisian terhadap siswa, bila upaya pengkondisian itu kurang mendukung pada pencerahan dan pengembangan penalaran serta keterampilan berpikir yang baik, akan memadamkan potensi kreativitas dan melahirkan lulusan pendidikan yang kurang optimal. Untuk mendapatkan keterampilan berpikir kreatif perlu adanya latihan dan bimbingan

melalui rangsangan dari lingkungan atau karena proses pembelajaran. Rangsangan dari luar adalah bagian penting yang bisa mendorong atau melecet kemampuan kreatif sang anak. Mentalitas kreatif yang dimiliki tidak muncul seketika, mentalitas kreatif lahir dari sebuah kebiasaan yang pada akhirnya kebiasaan tersebut membentuk diri.

Kreativitas dapat juga digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar, menurut Jamaluddin (2010) siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, kemampuan berpikir kreatifnya lebih tinggi bila dibandingkan dengan siswa berkemampuan akademik rendah. Santoso, dkk. (2015) menambahkan dari hasil penelitian diperoleh ada perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar, dengan kata lain siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi akan lebih baik prestasi belajar mereka dibandingkan dengan yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.

Dalam mengembangkan dan memunculkan potensi kreatif anak dapat mengalami berbagai kendala dan rintangan. Sumber kendala dan rintangan dapat bersifat internal, yaitu berasal dari individu itu sendiri, dan bersifat eksternal yaitu terletak pada lingkungan sang anak, baik secara luas seperti masyarakat dan negara, atau lingkup kecil seperti keluarga, sekolah dan teman sebaya. Menurut Wirasti (2002) kemampuan berpikir secara kreatif seseorang tidak dapat ditentukan oleh guru atau pengajar, tetapi melibatkan proses konstruksi bersama antara semua pihak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian di SMP 3 Al Azhar Bandar Lampung untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, menurut pengamatan dan hasil wawancara awal dengan kepala sekolah, guru mitra, staf TU, dan para siswa di SMP 3 Al-Azhar menunjukkan kesimpulan bahwa para siswa di SMP 3 Al-Azhar merupakan siswa yang memiliki bakat potensial untuk dapat berpikir kreatif dan bersikap kreatif tetapi hal tersebut tidak dapat muncul secara optimal dikarenakan lingkungan yang kurang mendukung. Siswa yang kurang kreatif dicirikan dengan tidak adanya keinginan untuk memperoleh wawasan baru, perspektif baru dalam memahami

sesuatu fenomena di sekolah yang bermanfaat bagi mereka dan kemudian berpartisipasi didalamnya, atau apabila ada fenomena yang kurang bermanfaat bahkan merugikan bagi diri mereka serta lingkungan sekolah, siswa tidak ada keinginan untuk mengkritisnya.

Perolehan wawasan baru dan perspektif baru untuk memahami suatu fenomena tentunya terlebih dahulu siswa harus memiliki sikap peduli dan empati kepada keadaan sekitar, namun hal ini tidak terlihat selama pengamatan. Torrance dan Myres (dalam Semiawan dkk, 1984) berpendapat bahwa belajar kreatif adalah menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, ketidak harmonisan, mengumpulkan informasi yang ada, membatasi kesukaran atau mengidentifikasi unsur yang tak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Siswa tidak mau dan tidak bersemangat untuk mengembangkan kualitas diri dengan menambah pengetahuan dan wawasan dirinya. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan awal rata-rata prestasi siswa SMP 3 Al Azhar terutama kelas yang diobservasi dimana tidak ada prestasi menonjol yang dapat menunjukkan bakat mereka yang unik dan berbeda, padahal diantara mereka ada yang memiliki potensi untuk melakukan hal tersebut.

Apabila dilihat dari indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif dari Guilford dan Torrance yaitu kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), serta elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berkaitan dengan banyaknya hasil karya, gagasan atau ide yang dihasilkan. Keaslian mengindikasikan suatu hasil karya, gagasan atau ide yang berbeda dengan hasil karya orang di sekitarnya. Keluwesan adalah merujuk pada kemauan untuk memodifikasi keyakinan diri berdasarkan informasi baru. Sedangkan elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sebuah obyek tertentu yang menentukan nilai menarik atau tidak menarik dari ide ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail sebagai stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks. Dari keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut, maka siswa di SMP 3 Al

Azhar masih belum memiliki secara memadai dan optimal indikator kelancaran, keaslian, fleksibilitas dan elaborasi diatas.

Dari hasil wawancara nonformal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum bisa menentukan tentang cita-cita akan menjadi apa mereka kelak jika sudah dewasa sehingga tidak menstimulasi munculnya respon yang unik atau ide-ide yang orisinil tentang masa depan mereka. Hal ini menunjukkan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *originality* belum optimal adanya.

Kemudian dalam aktivitas belajar kelompok, yaitu ketika guru menentukan siapa rekan mereka dalam belajar kelompok tersebut, maka siswa sulit untuk mengubah pertemanan belajar kelompok dari yang biasa, mereka merasa keberatan dan meminta agar teman belajar mereka jangan diganti, berubah dan dipergilirkan. Pada saat belajar kelompok banyak permasalahan yang terjadi karena kesulitan pengerjaan, perselisihan dalam kelompok, dan siswa yang hanya bermain-main saja. Fenomena diatas menunjukkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *flexibility* tidak terlihat dari diri sebagian besar para siswa, dalam kategori seseorang yang tidak berpikir fleksibel tidak mudah mengubah ide atau pandangan mereka meskipun ia mengetahui terdapat kontradiksi antara ide yang dimiliki dengan ide baru.

Apabila siswa diminta guru untuk menjawab pertanyaan umum sebagai motivasi maka akan sulit mendapatkan siswa yang mau secara sukarela menjawab pertanyaan apalagi jika mereka dapat mau maju kedepan kelas untuk menjelaskannya atau menuliskannya di papan tulis hal tersebut jarang terjadi, guru harus ekstra berusaha agar aktivitas tersebut dapat terwujud, pada kegiatan pembelajaran ini belum terjadi suatu aktivitas yang ideal, jika siswa ingin menjawab maka siswa masih malu-malu dan tidak jelas jawabannya sedangkan siswa lain terlihat tidak memperhatikan, mengobrol, tertidur, sibuk dengan aktivitas nya sendiri, dan apabila memperhatikan maka digunakan untuk saling mengejek siswa yang menjawab pertanyaan. Dari penjelasan diatas dapat terlihat bahwa indikator *fluency* dari kemampuan berpikir kreatif belum terasah pada diri mereka.

Pada pengamatan awal penelitian ketika siswa diberikan tugas sangat tergesa-gesa dalam mengerjakan, sehingga dalam waktu singkat dapat segera menyelesaikannya, terlihat dari hasil jawaban terkesan adalah sangat singkat dan sederhana, mereka tidak bisa menguraikana secara terperinci, terstruktur, jelas dan menarik yang bisa memberikan inspirasi bagi yang membacanya. Siswa bisa menangkap pelajaran atau hanya sekedar lewat saja pelajaran yang diberikan dapat dilihat dari tugas-tugas yang diberikan seperti PR, ulangan atau latihan yang di isi dari hasil mencontek satu sama lain, sehingga hasil jawaban siswa rata-rata sama dalam satu kelasnya baik itu tugas dalam bentuk uraian, essay ataupun pilihan ganda. Siswa lebih suka mencontek hasil karya temannya daripada berusaha percaya diri dengan ide-ide sendiri sehingga rata-rata isi substansi dari hasil tugas mereka adalah seragam atau homogen mengakibatkan nilainya tidak orisinil dan maksimal. Bahkan lebih parah lagi banyak dan seringkali peserta didik mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru, hanya sedikit sekali peserta didik yang serius mengerjakan tugas.

Ketika proses belajar mengajar berlangsung sering kali guru menemukan siswa mengobrol, melamun, bercanda , dan tidak fokus dengan pembelajaran, ini menunjukkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *originality*, *fluency*, dan *elaboration* tidak terlihat dari diri sebagian besar para siswa. Berdasarkan argumentasi diatas maka adalah sangat penting untuk melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang bagaimana menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif pada proses pembelajaran.

Selama ini banyak kesadaran atau keyakinan bahwa kemampuan berpikir itu bersifat *given* dan tidak perlu dilatih, padahal pandangan tersebut adalah salah, untuk meraih hasil maksimal dari kemampuan berpikir diperlukan alat yang bisa melatihnya, alat itu disebut dengan metode pembelajaran. Lembaga pendidikan secara formal memiliki peran nyata dan strategis dalam mengembangkan metode pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir terutama kemampuan berpikir kreatif. Keanekaragaman kreatifitas siswa menuntut guru untuk dapat memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan

keharusan agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran, di samping itu juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa, sehingga dalam belajarnya siswa senantiasa antusias berpikir dan berperan serta aktif. Pemilihan metode pembelajaran juga harus memperhitungkan faktor efektivitas dan efisiensi. Metode pembelajaran efektif dapat digunakan guru untuk mentransfer ilmu dengan baik dan lancar, secara langsung maupun tidak langsung. Metode pembelajaran akan efisien jika menghasilkan kemampuan siswa yang sesuai dengan tujuan, target materi dan waktu.

Ada banyak strategi, pendekatan, metode dan teknik yang bisa digunakan untuk merangsang siswa agar bisa berpikir kreatif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2013) dengan menggunakan model pembelajaran pengajuan soal (*Problem Posing*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ternyata berhasil baik berdasarkan jumlah pertanyaan maupun kualitas pertanyaan. Penelitian yang dilakukan oleh Jamaluddin (2010) disimpulkan bahwa penggunaan strategi dan metode pembelajaran secara bervariasi sangat penting dan berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, Strategi pembelajaran dimaksud adalah pembelajaran Pengembangan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP), pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), dan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Namun penelitian lain oleh Ekoningtyas (2013) berjudul pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dipadu pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) terhadap keterampilan berpikir kreatif, menemukan hasil penelitian bahwa tidak ada pengaruh signifikan strategi pembelajaran tersebut terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini diperlukan penelitian lebih lanjut tentang strategi pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran *Treffinger* dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Treffinger* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan model pembelajaran *Treffinger*

berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif (Sari dan Putra, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyani, Dkk. (2011) dengan hasil penelitian adalah pembelajaran *Science Activities* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Model pembelajaran lain yang dapat membuat siswa lebih kreatif adalah model Belajar “Demonstrasi Interaktif Berbasis Inkuiri” (Rasagama, Dkk. 2013) dalam penelitian ini model tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitik dan kreatif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Istianah (2013) menggunakan pendekatan *Model Eliciting Activities* (MEAs) dan hasilnya adalah pendekatan MEAs berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, namun pendekatan MEAs gagal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hartadiyati, Dkk. (2015) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Puzzle Card* dan hasilnya disimpulkan bahwa penelitian telah menghasilkan produk media pembelajaran yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu ada juga pembelajaran berbasis proyek yang menurut Susanti (2013) dalam penelitiannya menyatakan pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan sikap siswa. Sedangkan Wibowo dan Suhandi (2013) menerapkan model *Science Creative Learning* (SCL) berbasis proyek, berdasarkan data-data hasil penelitian mereka ditarik kesimpulan bahwa model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.

Pada penelitian ini penulis memfokuskan untuk lebih memahami dan mendalami salah satu metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning metode*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, beberapa penelitian telah dilakukan tentang metode pembelajaran PBL dan berpikir kreatif. Penelitian dari Farhatin dan Suliyanah (2014) tentang model PBL dan berpikir kreatif hasilnya adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih baik tingkat keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajarnya. Namun ia menyarankan

Anita Diana, 2016

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENGGUNAAN METODE PROBLEM BASED LEARNING

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

penerapan strategi pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga pengajar hendaknya dapat mengelola waktu pembelajaran dengan baik. Sunaryo (2014) dan Putra, Dkk. (2012) menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran langsung.

Selain mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif, manfaat-manfaat lain pembelajaran *Problem based learning* dapat di lihat dari beberapa penelitian empiris antara lain penelitian Prasetyoningsih dan Suryanti (2013); Septia dan Kirwarni (2013); Efendi (2013); dan Berlianto (2016) yang mendapatkan hasil bahwa metode PBL ini dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, kemampuan pemecahan masalah, peningkatan hasil belajar, serta respon yang baik dari siswa, dengan demikian siswa mengalami pembelajaran bermakna. Menurut penelitian Siswanto, dkk. (2012) metode PBL ada pengaruhnya terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa. Dan ditambahkan pula oleh Ardiana dan Purbaningrum (2012) bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan kognitif juga. Penelitian Ovinawati dan Pramukantoro (2013) menyatakan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe yang lain.

Pembelajaran berbasis masalah juga dapat meningkatkan *social soft skills* siswa (Santoso, dkk. 2013; Kuswandi, 2014) dari hasil penelitian mereka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah efektif untuk meningkatkan *soft skills* pada peningkatan empat indikator *soft skills* (berkomunikasi, berperan serta, memecahkan masalah, dan empati sosial) juga prestasi belajar siswa, ujicoba perangkat pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan aktivitas *social soft skills* siswa.

Ditambah lagi pendekatan PBL juga berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa dibuktikan dengan beberapa penelitian dari (Komariyah dan Setyarsih, 2013; Istiani dan Azizah, 2015) yang menyatakan penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah dapat pula melatih keterampilan berpikir

kritis siswa. Namun menurut penelitian Happy dan Widjajanti (2014) tentang kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan menggunakan *Problem-based learning* menyimpulkan PBL efektif ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif, tetapi tidak efektif ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan *self-esteem* siswa. Pembelajaran berbasis masalah juga dapat digunakan untuk siswa-siswa yang secara fisik mengalami kekurangan/ tuna netra (Pramirtha dan Hartono, 2014).

Ismaimuza (2013) membuat variasi dalam pembelajaran berbasis masalah dengan menambahkan strategi konflik kognitif untuk melihat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, hasilnya didapati lebih baik berbanding pelajar yang menerima pembelajaran konvensional. Hernandez, dkk. (2015) melakukan penelitian dengan memberikan variasi dalam PBM yaitu pembelajaran berbasis masalah berorientasi project (*The Project Oriented – Problem Based Learning (PO-PBL)*) di *Aalborg University*, Denmark dilihat dari perspektif sosial kultural. Dalam penelitian ini ternyata model pembelajaran tersebut dapat diterima oleh para mahasiswa.

Mujiono dan Endryansyah (2015) menyarankan pada penggunaan pembelajaran *Problem Based Learning*, guru harus bisa membawa suasana untuk lebih nyaman dan tidak tegang dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berpikir kreatif dan tidak takut untuk mengeluarkan ide atau pendapat yang dimiliki serta siswa dapat mengembangkan pola berpikir tingkat tinggi dalam situasi-situasi berorientasi pada masalah.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak hanya metode yang harus bervariasi tetapi juga dituntut profesionalisme dan pemberdayaan guru. (Siswono, Dkk. 2012) dalam penelitian berhasil mengembangkan perangkat pembelajaran yang dihasilkan guru dan contoh-contohnya terbukti memberikan dampak peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik dapat mendorong berpikir kreatif siswa. Hal ini didukung oleh Aryani, dkk. (2015) yang meneliti pengembangan dan efektifitas Modul pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kemudian dilakukan uji coba perangkat dan hasilnya memuaskan.

Menurut Laili dan Azizah (2015) kurikulum 2013 bermaksud mengembangkan potensi peserta didik untuk mempunyai kemampuan dalam berpikir reflektif bagi penyelesaian masalah sosial di masyarakat, Berpikir reflektif terdiri dari kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Dalam kurikulum 2013 pendekatan atau model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran saintifik dimana dalam Megawati dan Susilowibowo (2015) menyatakan bahwa salah satu metode yang digunakan dalam model pembelajaran Saintifik adalah metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Dengan metode PBL, diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan diri secara optimal. PBL adalah suatu metode pengajaran kooperatif berdasarkan pada prinsip penggunaan permasalahan sebagai titik awal untuk pengadaan pengetahuan baru. Pendekatan berdasarkan masalah ini menempatkan guru sebagai fasilitator dimana kegiatan belajar mengajar akan dititik beratkan pada keaktifan siswa. Kegiatan belajar ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi, menggunakan penalaran untuk memecahkan masalah, mengemukakan gagasan atau ide dan mampu bekerjasama. Proses pembelajaran yang mengikutsertakan siswa untuk aktif baik secara individu maupun kelompok akan lebih bermakna, karena dalam proses pembelajaran siswa mempunyai lebih banyak pengalaman.

Kegiatan pembelajaran akan berjalan secara lancar jika unsur-unsur dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tepat dan benar. Unsur-unsur pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pelajaran, pendidik, peserta didik, alat belajar, sumber belajar dan strategi yang digunakan, serta evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan baik jika seorang pendidik menerapkan strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Apabila strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang

utuh maka terbentuklah sebuah model pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik.

Penggunaan metode PBL merupakan sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa belajar. Pembelajaran dengan metode PBL akan membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (*Contextual Learning*), sehingga memungkinkan siswa untuk menganalisis suatu masalah berdasarkan materi yang diperolehnya. Namun perlu pula diperhatikan adanya perbedaan individu dari masing-masing siswa, perbedaan tersebut antara lain meliputi: bakat, minat, kemampuan, keterampilan, motivasi, sarana dan prasarana yang dimiliki, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif terutama dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) akan dilakukan untuk memperkaya khasanah para pendidik dalam mengajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti penerapan metode *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS, dalam melakukan research ini peneliti menggunakan sebuah penelitian berbasis tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diuraikan diatas telah teridentifikasi masalah yang akan diangkat pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah implementasi pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif Siswa terutama dalam pembelajaran IPS?”.

Difokuskan kedalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah desain perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung?.

2. Bagaimanakah tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung?.
3. Bagaimanakah hasil-hasil yang dicapai dalam pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung?.
4. Bagaimanakah kendala-kendala yang dihadapi dan solusi yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung?.

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui desain perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui hasil-hasil yang dicapai dalam pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung.

4. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dan solusi yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung.

D. MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
- b. Sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL). Bagi siswa untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam mengatasi masalah yang ada dalam mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Bagi guru, dengan dilaksanakan penelitian ini guru mengetahui desain pembelajaran, tahapan-tahapan pelaksanaan, hasil-hasil yang dicapai, kendala-kendala serta solusi mengatasinya dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di Kelas VIII E di SMP 3 Al-Azhar Bandar Lampung.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan desain pembelajaran, tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran, hasil-hasil yang dicapai, dan mengetahui

kendala-kendala yang terjadi serta solusinya pada pembelajaran IPS disekolah.

- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini bermanfaat agar siswa memperoleh proses pembelajaran yang terbaik dari guru, dengan pembelajaran yang tepat dan baik mereka dapat mengenali potensi kreatif yang dimiliki sehingga potensi tersebut dapat lebih ditumbuhkembangkan khususnya dalam pembelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai masukan bagi penelitian dengan topik yang serupa, sebagai wacana ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam masalah inovasi pendidikan.