

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP Pasundan 4 Bandung kelas VII B. Dalam observasi ini peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pertama, ketika siswa presentasi didepan kelas masih kurang begitu lancar. Kedua, ketika guru bertanya kepada siswa, siswa masih mengikuti jawaban temannya. Ketiga, dalam mengungkapkan jawaban pertanyaan guru siswa kurang begitu rinci dengan jawabannya. Keempat, terdapat beberapa siswa yang mengganggu temannya ketika pembelajaran berlangsung.

Selain permasalahan diatas, ada satu masalah lain yang peneliti temukan dikelas, yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan di rasa masih kurang, guru masih menggunakan media konvensional, misalnya menggunakan media *blackbord* saja, sehingga pembelajaran kurang dapat menarik siswa untuk berpikir kreatif.

Menurut Ali (2010, hlm. 3), keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memediasi siswa dalam menerima dan menggunakan pengetahuannya sangat diperlukan. Pembelajaran tidak lagi bersifat statis, yaitu mengandalkan buku teks dan sumber informasi dari guru. Pembelajaran harus lebih interaktif, dengan demikian siswa yang harus aktif mencari dan merekonstruksi pengetahuannya.

Menurut Gagne (dalam Komalasari,2011, hlm. 25) media pembelajaran yang dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk berfikir. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan performensi mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Adapun yang termasuk perangkat media adalah material, equipment, *hardware* dan *software*. Istilah material berkaitan erat dengan *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat *overhead*, film, film strip, dan film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sedangkan *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya proyektor film slide, video, tape recorder, papan tempel, papan flanel, dan lain sebagainya (Komalasari, hlm. 26).

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji salah satu media pembelajaran yang termasuk kedalam kategori *equipment* (peralatan) yaitu video.

Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (*frame per second*).

Menurut Pribadi (2004, hlm. 52) kelebihan media video salah satunya yakni mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Disamping itu, media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan siswa dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung oleh siswa. Media ini juga mampu merangsang minat belajar siswa melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik.

Menurut Munir (2012, hlm. 295) kelebihan video di dalam multimedia adalah menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.

Misalnya, proses-proses yang berhubungan dengan kegiatan, pembuatan, dan sebagainya. Sedangkan fenomena atau kejadian adalah fenomena alam dan sosial.

Berkaitan dengan kelebihan video tersebut diatas, penggunaan media video oleh peneliti diharapkan akan mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di dalam memahami materi pelajaran IPS serta menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut Sapriya tujuan pembelajaran IPS (2009, hlm. 201) yaitu :

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Salah satu tujuan pembelajaran IPS ialah untuk mengarahkan siswa agar memiliki keterampilan berpikir (*thinking skills*). Ada dua fokus model desain pembelajaran untuk keterampilan berpikir ialah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*). Pada hakikatnya, model pembelajaran didesain untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa berpikir kritis dan kreatif sehingga pembelajaran akan lebih bermakna (*meaning full*).

Pengertian Pendidikan IPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Menurut Soemantri (2001, hlm. 43). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Undang-Undang no. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

Desy Farida, 2016

**MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI TUGAS MEMBUAT VIDEO PADA PEMBELAJARAN IPS**

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

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. Sementara itu, Undang-Undang SISDIKNAS menjabarkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan nasional akan dapat dicapai melalui jenjang pendidikan formal. Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA), dilanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA), serta Perguruan Tinggi. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, siswa mendapatkan beberapa mata pelajaran yang dianggap mampu mencapai tujuan Pendidikan Nasional, salah satu mata pelajaran yang ada di SMP ialah Pendidikan IPS. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang dijabarkan dari materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Akan tetapi, tujuan ideal yang tercantum di atas tidak sepenuhnya berjalan dengan baik karena berbagai kendala yang dihadapi di lapangan. Hal ini terbukti pada saat peneliti melakukan observasi awal di SMP 4 Pasundan kelas VII B, ada beberapa masalah yang dihadapi diantaranya: Pertama, ketika siswa presentasi didepan kelas masih kurang begitu lancar. Kedua, ketika guru bertanya kepada siswa, siswa masih mengikuti jawaban temannya. Ketiga, dalam mengungkapkan jawaban pertanyaan guru siswa kurang begitu rinci dengan jawabannya. Keempat, terdapat beberapa siswa yang mengganggu temannya ketika pembelajaran berlangsung. Kelima, penggunaan media pembelajaran yang digunakan di rasa masih kurang, guru masih menggunakan media konvensional, misalnya menggunakan media *blackbord* saja, sehingga pembelajaran kurang dapat menarik siswa untuk berpikir kreatif. Atas dasar itulah, penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan **Judul “Meningkatkan Berpikir Kreatif**

## **Siswa melalui Tugas Membuat Video pada Pembelajaran IPS di SMP Pasundan 4 Bandung kelas VII-B”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Secara umum fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah “upaya peningkatan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video pada pembelajaran IPS Kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung?”.

Adapun rumusan masalah penelitian diatas diantaranya.

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung?”.
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan berpikir kreatif siswa setelah membuat video di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung?
4. Apa solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan pembelajaran melalui tugas membuat video untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitiannya yaitu :

#### **a. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung.

#### **b. Tujuan Khusus**

Adapun secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan:

1. Tahap perencanaan peningkatan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung.
2. Langkah-langkah pelaksanaan peningkatan berpikir kreatif siswa melalui tugas membuat video dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung.
3. Keefektivan tugas membuat video dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS.
4. Solusi pembelajaran IPS dalam peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan tugas membuat video di kelas VII B SMP Pasundan 4 Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat digunakan oleh beberapa pihak terkait guru, siswa, dan peneliti. Di bawah ini adalah manfaat penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

##### **a. Manfaat bagi guru**

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam kelas terkait permasalahan dari segi tingkat berpikir siswa yaitu berpikir kreatif siswa.
2. Memperbaiki media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

##### **b. Manfaat bagi siswa**

1. Meningkatkan keefektifan proses pembelajaran bagi siswa.
2. Meningkatkan berpikir kreatif bagi siswa.
3. Melatih siswa untuk berpikir kreatif melalui media pembelajaran.

##### **c. Manfaat bagi Peneliti**

1. Meningkatkan keterampilan membuat penelitian tindakan kelas.
2. Mendapatkan ilmu untuk profesi sebagai guru IPS secara langsung di lapangan/di kelas.
3. Penyelesaian studi S1 peneliti di jurusan Pendidikan IPS.