

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk hidup dalam lingkungan sosial. Hubungan sosial tersebut meliputi antara manusia dengan manusia lainnya, sehingga dapat membentuk hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok. Jadi, manusia adalah makhluk yang tidak bisa lepas dari kehidupan sosial karena setiap individu saling membutuhkan satu sama lain. Artinya setiap individu harus bisa bertanggung jawab dengan kerjanya masing-masing tanpa bantuan orang lain.

Menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1:1 “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”. Dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa dapat pengalaman belajar yang dapat bermanfaat dalam kehidupannya. Dimana belajar merupakan sesuatu perubahan sikap dan perilaku dari diri pribadi siswa. Tujuan IPS itu sendiri menurut Banks (dalam Sapriya, 2008, hlm.2) yaitu mempersiapkan warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan kewarganegaraan di lingkungan masyarakat, bangsa dan dunia.

Berdasarkan hasil penelitian awal di SMPN 30 kota Bandung kelas VII-8, peneliti mengidentifikasi adanya masalah didalam kelas, yaitu kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pelajaran IPS. Selama

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

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

pembelajaran berlangsung banyak siswa yang hanya diam dan tidak berperan aktif selama pembelajaran, hanya ada beberapa murid saja yang aktif dan mengikuti pelajaran dengan baik. Selain itu siswa kurang dapat mengikuti pelajaran dengan cepat dan tanggap, maksudnya jika selama pembelajaran hanya beberapa siswa saja yang jika diberikan tugas langsung mengerjakan, sementara sebagian lainnya bersantai-santai tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Jika waktu pembelajaran habis dan tugas belum selesai maka tugas tersebut dibawa kerumah, namun pada pertemuan selanjutnya banyak siswa yang masih belum menyelesaikan tugas tersebut sehingga membuat guru kesulitan untuk melanjutkan pemberian materi pembelajaran.

Kesan para siswa tersebut muncul karena kurang penyentuhan kebutuhan siswa dalam hal penyajian gaya mengajar guru yang kurang menarik, selama pembelajaran model ceramah masih mendominasi walaupun guru sudah menggunakan model tanya jawab dan menggunakan media gambar, namun hal ini tetap tidak merubah semangat siswa. Peneliti tidak menyalahkan model ceramah dalam hal ini, namun dilihat dari kegiatan kelas yang kurang menyenangkan ini sebaiknya guru mencari model baru yang dapat membuat semangat siswa pada saat proses pembelajaran. Karena siswa kurang fokus dan kurang aktif didalam kelas maka hasil belajar pun kurang memuaskan. Para siswa biasanya mendapatkan nilai cenderung rata-rata bahkan ada yang dibawah rata-rata.

Selain itu para murid terkesan sangat individual dan berkelompok yang sangat ketara, sebagai manusia social para siswa tidak dapat berbaur dengan teman sekelasnya. Hal ini dilihat ketika peneliti memberikan tugas kelompok dan membuat kelompok sesuai absen kelas, banyak siswa yang mengeluh karena tidak ingin sekelompok dengan teman yang bukan teman dekatnya. Selain itu pada saat mengerjakan tugas, walaupun sudah satu kelompok namun mereka masih mengerjakan dengan masing-masing atau tanpa kerja sama kelompok sehingga hasil tugas yang didapatkan kurang memuaskan. Kreativitas siswa pun tidak berkembang

didalam kelas, ketika diberikan tugas yang membutuhkan kreativitas para siswa merasa kesulitan dan kebingungan. Juga dalam memecahkan masalah atau soal yang diberikan oleh guru, banyak siswa yang menyerah begitu saja dan mengeluh kesusahan tanpa berfikir secara kreatif terlebih dahulu. Siswa selama pembelajaran didalam kelas sangat pasif dan tidak berkonsentrasi dengan baik.

Berfikir merupakan suatu kegiatan mental yang hanya dapat dilakukan oleh manusia, kegiatan ini bersifat kompleks dan sangat erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan seseorang. Oleh karena itu orang yang memiliki tingkat intelegensi yang baik atau memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi maka akan memiliki tingkat kemampuan berfikir tingkat tinggi pula. Bloom (dalam Hasan 1996, hlm. 189) mengartikan berfikir sebagai kemampuan intelektual yaitu kemampuan analisis, mensintesis dan mengevaluasi. Sementara menurut Sapriya (2009, hlm. 52) mengemukakan bahwa sejumlah keterampilan berfikir banyak berkontribusi terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif. Untuk mengembangkan keterampilan berfikir pada diri siswa, perlu ada penguasaan terhadap bagian-bagian yang lebih khusus dari keterampilan berfikir tersebut serta melatihnya di kelas.

Berfikir kreatif dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan berfikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang untuk memecahkan suatu masalah atau berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif dan kreatif tidak terbatas dalam bidang, ruang dan waktu. Berfikir kreatif harus sudah ditanamkan sejak dini pada setiap individu. Berfikir kreatif harus sudah dikembangkan sedari dini dan salah satunya dikembangkan didalam kelas. Siswa diharuskan memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk digunakan pada saat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Adair (2009, hlm. 14) memberikan definisi kreativitas sebagai bagian dari pikiran dan jiwa yang memungkinkan kita mewujudkan sesuatu yang berguna,

tatanan, keindahan atau makna pentingnya yang seolah muncul dari kehampaan. Sementara Supriadi (2001, hlm. 14) berpendapat bahwa kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi tersebut, sehingga pengertian kreatifitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya – “*creativity is a matter of definition*”. Tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan oleh dua alasan, pertama sebagai suatu “konstruk hipotesis”, kreativitas merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensi, yang mengandung berbagai tafsiran yang beragam; kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbedaa-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Project based learning diterjemahkan dalam berbahasa Indonesia bermakna pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang didasari prinsip konstruktivisme dimana siswa membangun pengetahuan dengan cara mengkrontuksi informasi-informasi yang diperoleh. Pembelajaran berbasis proyek berasal dari gagasan John Dewey (dalam Ginanjar 2007, hlm. 16) tentang konsep “*learning by doing*” yakni pembelajaran yang dilaksanakan dari kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran IPS. Menurut Susriyati (2009, hlm. 02) pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang di desain untuk pembelajaran yang kompleks yang mana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang sama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multidisiplin berorientasi pada produk.

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa berkerja secara kelompok dan berfikir kreatif agar dapat menyelesaikan proyek dengan sempurna. Multi disiplin disini dimaksudkan siswa harus dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya dan juga bertanggung jawab dengan tugas proyek yang dikerjakan. Dalam pembelajaran

berbasis proyek siswa dituntut harus aktif dan juga dilatih untuk menjadi manusia social yang sebenarnya.

Menurut Lickona (2012, hlm. 72) tanggung jawab secara literal berarti kemampuan untuk merespon atau menjawab. Artinya berorientasi pada orang lain, memberikan bentuk perhatian, dan secara aktif memberikan respons terhadap apa yang mereka inginkan. Tanggung jawab menekankan pada kewajiban positif untuk saling melindungi satu sama lain. Dalam mengerjakan tugas kelompok, tanggung jawab itu sangat diperlukan. Karena tugas kelompok adalah tugas yang dibuat bersama, maka jika tidak memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan tugas tersebut, tugas yang di hasilkan tidak akan sempurna dan akan menyusahakan anggota kelompok lainnya.

Kerjasama sangat dibutuhkan dalam proses mengerjakan tugas kelompok. Jika dalam kelompok itu tidak ada kerjasama, maka akan sulit untuk menyelesaikan tugas tersebut. Menurut Hasifah (2012, hlm. 42) kerja sama di definisikan dengan bekerja sama dengan rekan satu kelompok atau satu tim sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan karena kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Kerjasama merupakan suatu usaha bersama yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas dengan membagi tugas-tugas kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain kerjasama dalam kelompok merupakan usaha yang baik dalam rangka pendidikan social.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut kedalam sebuah penelitian yang berjudul **“PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS. (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 30 Bandung kelas 7-8)”**

B. Perumusan Masalah

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

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

Agar penelitian ini dapat mencapai tujuan yang di inginkan, maka peneliti merasa perlu untuk merumuskan apa yang menjadi permasalahannya. Secara umum fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah, “Apakah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung?”

Dari rumusan masalah tersebut, peneliti merinci kembali menjadi empat sub permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8?
2. Bagaimana guru melaksanakan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan berfikir kreativitas pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas IX-i?
4. Bagaimana merefleksikan kendala-kendala dalam penggunaan model berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian dirumuskan menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum yaitu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa terutama saat pembelajaran IPS. Sementara tujuan khusus yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan perencanaan guru dalam menerapkan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8
- b. Untuk merefleksikan pelaksanaan guru dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8
- c. Untuk mengidentifikasi peningkatan guru dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8
- d. Untuk merefleksikan kendala-kendala yang terjadi pada saat penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam penerapan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam rangka meningkatkan kreativitas selama pembelajaran IPS didalam kelas. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi guru

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat dijadikan sebagai alternatif mengajar oleh guru dalam proses pembelajaran IPS dikelas.

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas terhadap pembelajaran agar mendapatkan nilai yang memuaskan.

3. Bagi sekolah

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran IPS terutama bagi sekolah yang menjadi tempat penelitain dan bagi sekolah lain pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan wawasan pengetahuan dan juga memperoleh pengalaman dalam memecahkan permasalahan yang timbul didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa selama pembelajaran terutama pelajaran IPS.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, pada masing-masing bab membahas setiap pokok bahasan. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

- BAB 1 merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- BAB 2 merupakan kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu model pembelajaran berbasis proyek, befikir kreatif, kreativitas, kerja sama dan bertanggung jawab dan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
- BAB 3 merupakan model penelitian yang meliputi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- BAB 4 merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi umum pembelajaran, deskripsi siklus, deskripsi hasil pengolahan data penelitian dan analisis hasil penelitian.
- BAB 5 merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Rangita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

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