

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII E SMP Negeri 5 Bandung peneliti menemukan berbagai permasalahan di dalam kelas saat pembelajaran IPS yang mendesak untuk dicarikan solusinya. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya yaitu rendahnya kesadaran siswa akan kebersihan kelas, rendahnya tingkat kedisiplinan siswa, serta rendahnya tingkat kreativitas siswa. Dari beberapa permasalahan tersebut peneliti lebih memfokuskan pada rendahnya tingkat kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan permasalahan tersebut lebih dominan dibandingkan dengan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi didalam kelas ini. Rendahnya tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari ketika guru memberikan tugas kepada siswa, siswa sangat mengandalkan penyelesaian tugasnya dengan hanya menggunakan internet sebagai sumbernya tanpa mengolahnya terlebih dahulu. Seperti misalnya ketika guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat kliping, siswa hanya mencari gambar di internet kemudian menempelkannya secara sederhana ke dalam sebuah kertas. Ketika guru meminta siswa presentasi, tampilan power point yang dibuat siswa tampak monoton dan materi yang disajikan pun hanya berupa paragraf-paragraf yang disalin dari internet. Selain itu juga ketika guru memberikan tugas berupa pertanyaan kepada siswa, jawaban siswa cenderung teks book atau jawabannya cenderung hanya menyalin dari buku atau dari internet tanpa menuangkan ide-ide nya.

Internet sebagai salah satu sumber belajar siswa memang memudahkan siswa dalam mencari informasi, namun kecanggihan teknologi serta kemajuan IPTEK tersebut terkadang menjadikan siswa malas untuk berfikir, khususnya berfikir kreatif. Hal ini dikarenakan internet sudah menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan siswa. Sebagaimana yang terjadi dilapangan ketika guru memberikan tugas, sebagian besar siswa langsung mencari di internet kemudian menyalinnya

tanpa mengolah informasi yang didapat. Dengan adanya kegiatan semacam ini menjadikan siswa kurang kreatif dalam menciptakan ide-ide baru. Padahal menurut Fajar Arnie (2009, hlm. 15) disebutkan bahwa salah satu aspek yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran adalah mengembangkan kreativitas. Dimana kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriyadi, 1997, hlm. 7).

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Karena pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif, namun tidak hanya cukup sampai disitu melainkan kreativitas itu perlu dibentuk dan dipupuk. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini. Munandar (2009, hlm. 31) mengemukakan beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini, diantaranya:

1. Dengan berkreasi siswa dapat mengaktualisasikan diri maka kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreativitas atau berfikir kreatif memungkinkan individu untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban atas penyelesaian masalah.
3. Proses kreatif memberikan kepuasan kepada individu dan bermanfaat bagi lingkungan.
4. Proses kreatif memungkinkan individu meningkatkan kualitas hidupnya.

Pemikiran serupa mengenai perlunya kreativitas dipupuk sejak dini juga dikemukakan oleh Gallagher (Supardan, 2000, hlm. 40), antara lain:

1. *Creative learning is important because it help student's be more effective when we aren't around.*
2. *Creative learning is important because it creats possibilities for solving future problems that we can't even anticipate.*
3. *Creative learning is important because it may lead to powerful consequences in our lives.*
4. *Creative learning can produces great satisfaction and joy.*

Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). Pendidikan di Indonesia sudah mulai memfokuskan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensial diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, ahlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak hanya berusaha untuk mencapai hasil belajar akan tetapi bagaimana cara memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang membelajarkan siswa. Sebagaimana Mulyasa (2005, hlm. 164) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Dengan adanya kreativitas yang diimplementasikan dalam sistem pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengeluarkan ide-ide progresif yang dimiliki dalam menghadapi dan bersaing dalam kompetisi global yang semakin ketat dan berubah. Untuk menghadapi era globalisasi, pendidikan bukan hanya menekankan pada aspek kecerdasan, melainkan aspek kreativitas juga harus dikembangkan. Dikatakan bahwa kreativitas merupakan modal utama bagi manusia dalam hidup bermasyarakat. Selain itu, pada era kemajuan IPTEK sekarang ini, produk-produk berteknologi tinggi menjadi alat bantu yang dapat mempermudah kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Produk tersebut tentunya diciptakan oleh manusia yang memiliki kreativitas tinggi. Manusia yang memiliki kreatifitas tinggi lah yang mampu bertahan didalam era sekarang ini. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas selain berfungsi sebagai kebutuhan mengaktualisasikan diri juga sebagai kemampuan untuk bersaing dalam mempertahankan hidup. Sebagaiman menurut *Partnership for 21st Century* (dalam Mendikbud, 2013) dijelaskan mengenai kerangka kompetensi abad

21 yang menyatakan, bahwa proses pembelajaran tidak cukup hanya untuk meningkatkan pengetahuan (melalui *core subject*) saja, harus dilengkapi kemampuan kreatif. Kreativitas yang menjadi kompetensi abad 21, pada dasarnya merupakan keterampilan yang harus dimiliki seseorang agar ia dapat hidup bernegara. Sejalan dengan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dikemukakan oleh James A. Banks (dalam Sapriya, 2008, hlm. 8), sebagai berikut:

*Social studies* (IPS) adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai, yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran IPS bukan hanya sekedar pelajaran yang hanya mengutamakan hafalan dan kecerdasan kognitif semata, namun lebih daripada itu guru dapat mengeksplor kemampuan siswa dan mengembangkan kreativitasnya baik itu dalam bentuk pengetahuan ataupun membuat produk kreatif yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS yang dikemukakan oleh Maryani (2012, hlm. 12) bahwa melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pendidikan harus mampu menunjukkan bagaimana energy dan kemampuan kreatif secara terus menerus mengembangkan konteks, konten dan kualitas hidup peserta didiknya. Dengan kata lain IPS membantu peserta didik dalam mengembangkan potensinya untuk menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah mereka yang memiliki keterampilan untuk menjawab tantangan di masa depan. Hal ini sesuai dengan tema yang dikaji dalam IPS yaitu fenomena-fenomena yang terjadi dimasyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Sehingga kreativitas didalam pembelajaran IPS diperlukan karena keduanya memiliki orientasi untuk menjawab tantangan masa depan sebagai warga negara yang baik.

Walaupun saat ini masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya

perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Namun dalam pelaksanaannya disekolah-sekolah masih memprihatinkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Munandar (2009, hlm. 191) yang menyatakan bahwa

Pendidikan di Indonesia pada umumnya hanya menekankan pada berfikir konvergen yang berkaitan dengan penalaran verbal dan pemikiran logis, tanpa mengembangkan kreativitas yang mengacu pada pemikiran divergen. Sehingga pengembangan kreativitas para siswa terhambat.

Selain itu, menurut hasil suatu survey nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan dan kemampuan berfikir logis atau penalaran. Sementara pengembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan (Julianta, 2009, hlm. 11).

Guna meningkatkan kreativitas sebagai salah satu ranah psikomotorik peserta didik perlu dihadirkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *project-based learning*. *Project-based learning* merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek, yaitu peserta didik diberi proyek/tugas yang dapat meningkatkan kreativitas setiap individu. Pembelajaran berbasis proyek ini lebih memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi siswa dalam merancang sebuah proyek yang mereka lakukan. Dengan kata lain dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas siswa. Sebagaimana Waras Khamdi (Barnawi & Mohammad

Arifin, 2012 hlm. 134) yang menyatakan bahwa *Project-based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengonstruksikan belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya peserta didik bernilai, dan realistis. Jadi dalam *project-based learning* siswa akan terlibat langsung dalam suatu proyek dan guru sebagai fasilitator. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas, dkk (Made Wena, 2009 hlm. 144) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Dengan memiliki kreativitas peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menempatkan diri secara tepat. Kemampuan memecahkan permasalahan merupakan suatu hal yang sangat penting. Kemampuan tersebut bias dimiliki jika peserta didik memiliki kualitas kreativitas yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Treffinger (Semiawan dan Munandar, 1984, hlm. 37) yang menyatakan bahwa dengan belajar secara kreatif siswa dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya.

Dengan demikian mata pelajaran IPS semata-mata bukan hanya disampaikan secara teoritis melainkan melalui praktek-praktek langsung membuat karya hingga tuntas dan kegiatan ini akan merangsang siswa untuk bisa berkreasi menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki menjadi sebuah karya. Dengan praktek pula siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dan hasil belajar juga akan meningkat.

Dalam studi penelitian terdahulu, tentang upaya meningkatkan kreativitas telah dilakukan oleh Febriani Rizki Ali tahun 2014, yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Komik Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPS. Penelitian ini berdasarkan pada hasil observasi awal peneliti yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS

kurang mendorong aspek *aptitude* dan *non aptitude* kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media komik berbasis budaya local telah berhasil mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII F SMP Negeri 12 Bandung. Hal ini terlihat dari hasil pelaksanaan penelitian selama tiga siklus yang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 aspek *uptitude* mencapai 11,24 %, siklus II mencapai 72,29% dan siklus III mencapai 99,72%. Kedua aspek tersebut mampu mampu direalisasikan oleh siswa dalam bentuk produk kreatif. Sebagaimana yang dikatakan oleh Febriani berdasarkan hasil observasinya bahwa pembelajaran IPS kurang mendorong aspek *aptitude* dan *non aptitude* kreativitas siswa, padahal kreativitas sangat diperlukan dalam proses pembelajaran IPS untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti akan berupaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS tetapi dengan cara yang berbeda tidak menggunakan media komik berbasis budaya local.

Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan oleh Dimas Sopan Sahid pada tahun 2015, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Metode *Project-Based Learning* pada Siswa Kelas VIII G SMPN 1 Trucuk Kabupaten Klaten. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Proses pembelajaran dengan metode *project-based learning* yaitu dengan memberikan projek/tugas kepada siswa sehingga siswa dapat berkarya dan berkreasi secara maksimal, (2) Metode *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan lokal batik siswa kelas VIII G SMP N 1 Trucuk Klaten. Hal ini berdasarkan dari hasil penilaian kreativitas siswa pada kondisi awal menunjukkan aspek *fluency* berjumlah 35%, *flexibility* 32,5%, *originality* 38,21%, *elaboration* 35%, *sensitivity* 37,86%, sehingga skor rata-rata keseluruhan 35,71% (kriteria kurang). Selanjutnya pada siklus I aspek *fluency* berjumlah 71,07%, *flexibility* 57,86%, *originality* 70%, *elaboration* 61,07%, *sensitivity* 67,5%, sehingga skor rata-rata sebesar

65,5% (kriteria baik). Kemudian pada siklus II aspek *fluency* berjumlah 88,21%, *flexibility* 83,21%, *originality* 92,5%, *elaboration* 88,21%, *sensitivity* 85,71%, sehingga skor kreativitas sebesar 87,57% (kriteria sangat baik). Penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan >81%, (3) Meningkatnya kreativitas hasil karya siswa pada kondisi awal hingga siklus II. Peneliti menyimpulkan bahwa metode *Project-Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan lokal batik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dimas menunjukkan bahwa penggunaan model *project-based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran muatan local batik. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba menggunakan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil pengamatan terkait fokus permasalahan dan pemecahan masalah untuk penyelesaiannya peneliti memberikan judul pada skripsi ini dengan nama “Penggunaan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas VIII E SMPN 5 Bandung”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, untuk mengarahkan pembahasan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Apakah dengan digunakannya model *project-based learning* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII E SMPN 5 Bandung?

Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII F SMPN 5 Bandung?

2. Bagaimana pelaksanaan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung?
3. Bagaimana hasil model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung?
4. Apa kendala-kendala pelaksanaan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung?
5. Bagaimana mengatasi kendala-kendala pelaksanaan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran empiris mengenai efektifitas penerapan model *project-based learning* pada pembelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengebangkan perencanaan pembelajaran dengan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.
2. Mempraktikan pembelajaran dengan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.
3. Mengenal hasil dari model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.
4. Mengenal kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran dengan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.

5. Mencari berbagai alternative pemecahan masalah untuk mengatasi kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran dengan model *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.

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

1. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori kreativitas peserta didik yang mendukung pembelajaran IPS, khususnya pembelajaran IPS di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.

2. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dalam pengembangan kebijakan formal untuk mengembangkan kreativitas di kelas VIII E SMPN 5 Bandung.

3. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Praktik

Manfaat/ signifikansi dari segi praktik meliputi:

- a. Bagi SMPN 5 Bandung

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan mengenai gambaran kreativitas siswa di sekolah;

- b. Bagi guru pembimbing SMPN 5 Bandung

Mecari alternative model pembelajaran yang dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran IPS, khususnya untuk meningkatkan kreativitas di sekolah;

- c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi penelitian dan melengkapi hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan profil kreativitas siswa;

- d. Bagi Jurusan pendidikan IPS

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tambahan mengenai profil kreativitas siswa.

4. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pencerahan pengalaman hidup, yakni mengetahui siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah dengan siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi.

## **E. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, berisi pemaparan latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II menjelaskan tentang kajian pustaka yang memaparkan teori-teori yang mendukung dalam penelitian. Kajian pustaka yang peneliti kaji yaitu mengenai penerapan model project-based learning dalam pembelajaran IPS sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa.

Bab III menjelaskan tentang metodologi penelitian dan tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan. Metodologi penelitian ini berisi mengenai pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur dan tahap persiapan penelitian, prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data, analisis data, dan validasi data.

Bab IV, pada bab ini membahas dan memaparkan hasil penelitian yang dilakukan. Bab ini berisi profil sekolah, deskripsi umum pembelajaran mengenai kegiatan tindakan kelas berupa tindakan siklus dan analisis pelaksanaan tindakan.

Bab V, dalam bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran hasil dari penelitian yang menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Diakhir penulisan terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran pendukung dalam penelitian.