

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 6 Cimahi khususnya kelas VII-K. Peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran IPS, ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung di kelas ini terlihat kurang adanya kreativitas yaitu diantaranya hanya sedikit siswa yang nampak memiliki rasa ingin tahu akan pentingnya materi pembelajaran IPS, sehingga yang terlihat siswa tidak mempunyai rasa untuk memiliki serta mencari informasi tentang berbagai macam pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS, selain itu siswa cenderung kaku dan tidak memiliki keinginan untuk berbicara atau mengeluarkan pendapatnya, terlihat ketika pembelajaran di kelas yang mengharuskan siswa untuk presentasi siswa tidak mampu untuk mempersentasikannya dan mencoba untuk memberikan komentar dan hanya siswa itu-itu saja yang mampu untuk memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah dijelaskan.

Kreativitas di kelas VII-K ini memang kurang terlihat kembali ketika peneliti melakukan observasi yaitu hanya sedikit siswa yang mempunyai inisiatif yang baik dalam pembelajaran IPS, terlihat ketika ditugaskan untuk mengerjakan suatu tugas siswa cenderung mencari informasi hanya pada buku pelajaran jadi ketika jawaban akan tugas tersebut tidak didapatkan siswa lebih cenderung menyerah dan tidak mempunyai inisiatif untuk mencari jawaban tersebut pada sumber yang lain. Di kelas ini pun belum nampak siswa yang mampu memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, terlihat ketika siswa tersebut saling mencontek mereka tidak mempunyai rasa untuk mau berusaha. Selain itu dalam mengerjakan tugas siswa terlihat tidak mau mencoba atau membuat suatu jawaban, pendapat atau kesimpulan bahkan bisa menghasilkan produk yang berbeda dari siswa yang lain, yang terlihat siswa hanya mengerjakan tugas cenderung ingin bersama-sama.

Menanggapi permasalahan yang terjadi di kelas tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kelas tersebut kurang dapat mengembangkan

kreativitasnya pada saat pembelajaran IPS. Padahal di dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dasar untuk mengembangkan dirinya sebagai pribadi yang dapat diterima oleh masyarakat, dan lingkungannya salah satunya dengan mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki berbagai informasi, mampu mengemukakan pendapat, mempunyai inisiatif, dan mampu merancang serta membuat suatu produk.

Selain itu juga pembelajaran IPS dapat mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, kreativitas dalam pembelajaran IPS merupakan hal yang penting yang dapat mengasah wawasan atau pengetahuan dan keterampilan siswa. Seperti diperjelas bahwa secara umum "kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap persoalan" (Semiawan,1999 hlm.89). Rhodes (dalam Munandar,2009) mengemukakan bahwa definisi kreativitas itu dapat dikaji melalui (*person dan product*). Kreativitas sebagai pribadi, kreativitas itu mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran dan ungkapan-ungkapan. Kreativitas sebagai produk suatu karya dapat dikatakan kreatif, jika karya itu merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan lingkungan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat peneliti pahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Dari hasil paparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS akan lebih mudah dan menyenangkan untuk dipelajari apabila siswanya pun mampu mengembangkan kreativitas dengan memiliki berbagai ilmu pengetahuan/wawasan serta pemikirannya diiringi dengan kreativitas yang mempunyai inisiatif yang berbeda dengan siswa yang lain yaitu dengan cara mampu mengembangkan informasi tersebut dengan proses dirancang kemudian dibuat dan diperlihatkan dengan menarik.

Kreativitas siswa pada pembelajaran IPS yang peneliti temui belum terlalu terlihat dengan baik, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara. Pada saat menjawab pertanyaan - pertanyaan pun siswa kurang dapat mengembangkan kreativitas dalam memberikan jawaban karena hanya terpaku pada buku teks dan tidak mempunyai inistiaf untuk memiliki

berbagai informasi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, peneliti juga tidak menemukan hasil siswa yang mampu merancang membuat dengan segala kelebihan dari hasil pemikiran dirinya yang inisiatif sehingga tidak ada karya atau produk yang dibuat siswa yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Kemudian siswa beranggapan bahwa IPS itu adalah hal yang sedikit membosankan karena terlalu penuh dengan materi hafalan atau bacaan. Sehingga berdasarkan kenyataan ini mendorong peneliti untuk menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pembelajaran ini dianggap lebih menarik dan cocok karena pembelajaran ini menyajikan pembelajaran dengan konsep yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas yang penuh makna serta mendorong siswa untuk bekerja mandiri, inisiatif serta mampu memiliki berbagai informasi dan pada akhirnya dapat menghasilkan suatu produk atau karya.

Project based learning menurut Rahmawati (2011, hlm.26) Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman siswa dalam beraktifitas secara nyata. Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *project based learning* menghasilkan produk yang nyata dari pengetahuan atau informasi yang didapatkan oleh siswa sehingga di dalam pembelajaran IPS siswa akan mampu merancang produk tersebut dan mencoba untuk melakukan dan membuat produk pembuatan buku saku siswa, di dalam buku saku tersebut siswa lebih bebas berekspresi dapat lebih mengembangkan kreativitasnya pada setiap materi pembelajaran dengan menuliskan, mewarnai, menggambar, menggunting, menempelkan dllnya sesuai dengan kreativitasnya masing-masing dapat berisikan tentang konsep-konsep, peristiwa, fakta yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat mereka kembangkan dengan memperoleh informasi yang seluas-luasnya baik dari lingkungan sekitar, koran, majalah dsb yang nantinya bisa mereka tempelkan ataupun yang lainnya sesuai kreativitas masing-masing. Dengan produk pembuatan buku saku ini

diharapkan siswa akan lebih tertarik, dan memiliki wawasan yang luas serta mempunyai inisiatif yang dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran IPS.

Berkaitan dengan latar belakang yang telah peneliti sampaikan, peneliti menyimpulkan bahwa keterhubungan antara project pembuatan buku saku siswa dengan kreativitas yaitu siswa akan mampu menjadi pribadi yang mencerminkan keunikan masing-masing seperti mempunyai rasa inisiatif yang tinggi sehingga informasi bisa didapatkan tanpa harus diperintah, kemudian individu atau masing-masing siswa dapat menuangkan sebuah produk yang tentunya bermanfaat untuk dirinya serta dapat mengukur sejauh mana kreativitas siswa tersebut dapat berkembang pesat terlihat ketika siswa tersebut mampu merancang dan membuat produk yang berbeda dengan siswa yang lain disitulah kreativitas siswa dapat dikatakan berkembang.

Penulis mengambil kesimpulan bahwa model project based learning memiliki keterhubungan dengan pengembangan kreativitas, penelitian ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPS karena siswa dituntut untuk berfokus pada kreativitas. Kreativitas disini merupakan salah satu hal agar siswa mampu menciptakan dan menggunakan pengetahuan atau wawasan yang dimilikinya tersebut. Dengan adanya project based learning, pengembangan kreativitas pun perlahan akan muncul pada masing-masing siswa karena siswa dituntut untuk mempunyai inisiatif yang berbeda dengan siswa lain, siswa pun akan mampu untuk mengungkapkan segala pendapat akan wawasan yang dimiliki. Di dalam project tersebut siswa akan mampu bekerja baik secara individu ataupun kelompok, dengan melakukan rencana, mengorganisasi, dan membuat suatu tugas yang akan dikerjakan, serta bagaimana informasi akan dikumpulkan dan dipresentasikan itu merupakan cara untuk mengembangkan kreativitas melalui project based learning. Model pembelajaran berbasis proyek yang dikonstruksi dari prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis diduga dapat menumbuhkan nilai-nilai yang hendak dibangun dalam soft skill, seperti pemecahan masalah, kreativitas, inovasi kerjasama, kemampuan komunikasi dan presentasi. Oleh karena itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, dan

peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PEMBUATAN BUKU SAKU SISWA MELALUI PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS**" (**Penelitian Tindakan Kelas VII-K Di SMP Negeri 6 Cimahi**)"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menguraikan masalah sebagai berikut :

1. Siswa tidak mampu mengembangkan kreativitasnya terlihat dari partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah
2. Pada pembelajaran IPS belum sepenuhnya positif seperti apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran IPS. Salah satu contohnya adalah ketika guru bertanya mengenai pembelajaran IPS kepada siswa dalam satu kelas hanya dua orang yang mampu memberikan jawaban.
3. Siswa tidak mempunyai inisiatif yang baik dalam pembelajaran IPS, hal ini terlihat ketika siswa mau mencatat informasi yang penting dan mau mengerjakan tugas apabila ditugaskan oleh guru
4. Siswa tidak mempunyai wawasan yang luas dalam pembelajaran IPS, hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan tugas kemudian jawaban pada buku teks tidak ada siswa cenderung menyerah dan tidak mampu untuk mencari informasi dari sumber yang lain.
5. Pada saat pembelajaran IPS siswa belum terlihat mampu merancang dan membuat serta mampu mempresentasikan produk yang dibuatnya, karena yang terlihat siswa lebih berfokus pada pengerjaan soal-soal yang ada pada buku teks IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis kemudian mencari, memilih, dan selanjutnya menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan atau rancangan tahapan-tahapan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas pembuatan buku saku siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi ?
2. Bagaimana melaksanakan tahapan-tahapan membuat buku saku pada pembelajaran IPS untuk mengembangkan kreativitas di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi ?
3. Bagaimana peningkatan pengembangan kreativitas siswa di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi dengan adanya pembuatan buku saku ?
4. Bagaimana merefleksi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembuatan buku saku siswa untuk mengembangkan kreativitas siswa di SMP Negeri 6 Cimahi ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran *project based learning* dalam pengembangan kreativitas pembuatan buku saku siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi. Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Merencanakan atau merancang dengan memiliki informasi tentang membuat buku saku pada pembelajaran IPS untuk dapat mengembangkan kreativitas di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi
2. Mengetahui proses pelaksanaan membuat buku saku pada pembelajaran IPS untuk dapat mengembangkan kreativitas di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi

3. Meningkatkan pengembangan kemampuan siswa seperti dalam mempresentasikan produk pembuatan buku saku untuk dapat mengembangkan kreativitas di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi
4. Mengetahui kendala apa saja yang sulit pada saat membuat buku saku pada pembelajaran IPS untuk dapat mengembangkan kreativitas siswa di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi
5. Merefleksi kendala-kendala yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mengatasi kendala pada saat membuat buku saku dalam pembelajaran IPS untuk dapat mengembangkan kreativitas di kelas VII-K SMP Negeri 6 Cimahi

E. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat , yaitu :

1. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman secara langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS serta dapat lebih leluasa untuk mengembangkan pembelajaran lebih kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa
2. Bagi Siswa, melakukan pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas sangatlah menarik karena siswa bisa bereksplorasi bisa bereksperesi sesuai dengan daya imajinasi dan inisiatif yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan karena bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat tersalurkan dengan pengembangan kreativitas tersebut. Selain itu pengetahuan ataupun wawasan yang dimiliki oleh siswa dapat tersalurkan menjadi sesuatu hal yang baru dengan cara merancangnya terlebih dahulu kemudian membuatnya dan memperlihatkan produk tersebut.
3. Manfaat bagi guru, membantu guru agar proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperbaiki permasalahan
4. Manfaat bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan ilmu dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan cara memberikan suatu

produk yang mungkin nantinya dapat dilombakan atau diterapkan dalam pembelajaran apapun.

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 I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar berisi mengenai uraian latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pemaparan tentang konsep-konsep serta landasan teoritis yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu terkait dengan strategi pembelajaran berbasis proyek (project based learning) untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan pembuatan buku saku siswa salam pembelajaran IPS yang diambil dari berbagai literatur baik sumber buku, karya ilmiah, maupun internet.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan tentang deskripsi lokasi dan subyek penelitian, tahapan-tahapan penelitian yang akan ditempuh untuk melakukan penelitian serta definisi operasional yang menjelaskan tentang variabel penelitian. Tahapan-tahapan penelitian yang dimaksud pada bab ini berupa desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini secara rinci membahas deskripsi hasil penelitian mulai dari pengolahan data sampai analisis yang didasarkan pada fakta, data, dan informasi yang dikolaborasikan dengan berbagai literatur yang menunjang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memaparkan tentang kesimpulan berupa jawaban dari rumusan masalah yang telah ditulis dalam bab I beserta penafsiran dan pemaknaan

peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian berdasarkan hasil analisis pada bab IV. Serta rekomendasi peneliti untuk penelitian selanjutnya.