

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Bandung Kelas VII-A, peneliti menemukan berbagai masalah dalam pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu, siswa kurang dapat menemukan informasi mengenai masalah yang ada dalam materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang menjawab pertanyaan guru dari buku teks saja, tanpa ada upaya untuk mengeksplorasi dari berbagai sumber informasi lain. Siswa kurang dapat mengaitkan materi pelajaran yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum peka terhadap lingkungan sekitar sehingga menyebabkan siswa tidak mengetahui keadaan dari lingkungannya. Dalam menjawab pertanyaan dari guru siswa tidak berpikir secara holistik (menyeluruh), siswa tidak bisa berpikir dan memandang dari berbagai aspek dan berbagai pendekatan, padahal IPS adalah kajian yang begitu luas. Beberapa siswa seringkali tidak menghargai temannya, hal ini dibuktikan dengan siswa yang memotong pembicaraan temannya. Pernyataan permasalahan diatas merupakan indikasi bahwa kemampuan daya berpikir kreatif siswa masih rendah.

Berpikir kreatif adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 1999, hlm. 25). Menurut Woolfolk dan Nicolich (1984) menjelaskan bahwa “orang yang berpikir kreatif itu menunjukkan ciri-ciri adanya sikap kreativitas dalam arti luas, termasuk tujuannya, nilainya, serta sejumlah sifat kepribadian yang mendukung orang untuk berpikir bebas, fleksibel, dan imajinatif”. Peneliti ingin memfokuskan masalah pada lemahnya daya berpikir kreatif siswa. Jika merefleksikan dari pendapat para ahli diatas dengan fakta yang terjadi di lapangan, maka, peneliti

menyimpulkan bahwa permasalahan-permasalahan tersebut bertolak belakang dengan pendapat menurut para ahli yang berarti mengindikasikan bahwa daya berpikir kreatif siswa masih relatif rendah. Menurut Khodijah (2006, hlm. 81) “berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Berpikir merupakan proses dalam sebuah pembelajaran dan pendidikan”. Tanpa berpikir mustahil manusia bisa belajar, karena berpikir merupakan proses rangkaian dalam belajar. Setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangan termasuk memerdayakan salah satu kemampuan otak tersebut sesuai. Kedua hal tersebut bisa ditentukan oleh kebiasaan, latihan, passion, dorongan intuitif, maupun lingkungan yang membentuknya.

Penyebab lemahnya berpikir kreatif siswa kelas VII-A ini adalah siswa kurang dekat dengan berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya yang berujung siswa menjadi tidak peduli terhadap permasalahan yang menimpa selain dirinya. Sikap apatis tersebut tidak menjadikan siswa menjadi peduli dan berempati terhadap fenomena di sekitarnya. Kemudian berujung terhadap aspek kognitif siswa dalam memandang permasalahan tersebut karena siswa tidak mempunyai wawasan yang cukup luas dan hanya mengandalkan buku teks. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa didapatkan data bahwa siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran IPS karena berbagai alasan. Kemudian siswa mengaku bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terlalu banyak materi. Sehingga untuk mengikuti pembelajaran di kelas terlalu menjenuhkan. Jika kita melihat hakekat IPS yang sebenarnya dapat disimpulkan bahwa IPS bukanlah mata pelajaran yang selalu menghapuskan materi, tetapi menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari para siswa. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi oleh setiap guru dan siswa. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya. Guru cenderung menggunakan model,

metode dan media yang monoton dan terlalu *teacher center*, sehingga kemampuan siswa kurang dieksplorasi.

Menurut Sumaatmadja dalam Rismayanti (2009, hlm. 5) “hakekat pembelajaran IPS adalah mempelajari, menelaah dan mengkaji system kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya di permukaan bumi ini”. Dengan demikian, pembelajaran IPS di kelas haruslah menjadi pembelajaran yang kontekstual. Sementara itu menurut Budiwati (2010) menjelaskan bahwa” pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan warga Negara”. Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS agar tercipta pembelajaran yang bermakna.

Tugas guru sebagai pendidik bukan hanya mentransfer pengetahuan saja, tapi guru juga memiliki kewajiban untuk mendidik siswa dalam mengembangkan sikap dan karakter siswa. Tugas guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa harus didukung oleh berbagai aspek yaitu, berbagai kemampuan mengembangkan model, metode, strategi, dan media pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Santoso (2008, hlm. 2) ” media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima”. Sedangkan menurut AECT dalam Rohani (2008, hlm. 2) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Dengan demikian, yang menentukan keberhasilan pendidikan bukan hanya dilihat dari hasil saja, tetapi juga ditentukan oleh proses

pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, karena media adalah alat untuk mempermudah proses belajar.

Media *Feature* video cocok untuk membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan daya berpikir kreatif siswa. *Feature* adalah tulisan yang di dalamnya berisi tentang hal yang berkaitan dengan sumber berita, disajikan dengan gaya yang khas sehingga mengandung nilai berita dan nilai estetis (Isnawijayani 2013, hlm. 7). Selain itu, Phyrman (2008) juga mengungkapkan bahwa “*feature* adalah jenis berita yang sifatnya ringan dan menghibur “. *Feature* juga merupakan kelompok atau rumpun news (berita). Secara teoretis, *feature* termasuk dalam *soft news* (berita ringan, berita lunak). Perlu dipahami pula bahwa *soft news* (berita ringan, berita lunak) bukan merupakan cerminan dari konten atau materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Pada karya *feature*, seberat apapun materi yang diangkat, audiens akan menikmatinya dengan ringan. Sebagai pedoman dasar, karena *feature* merupakan bagian dari *news*, maka apapun pesan, uraian, atau cerita yang disajikan haruslah merupakan fakta obyektif bukan berupa fiktif. *Feature* pada umumnya tidak terikat waktu, lebih mendalam dalam menyajikan fakta, serta menekankan pada unsur daya pikat manusia (human interest).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, kini *feature* bias dinikmati dalam bentuk video. Dibuktikan dengan banyaknya stasiun televisi yang memiliki program berjenis *feature*. *Feature* video yang dimaksud untuk diterapkan dalam media pembelajaran ini merupakan bentuk yang disajikan secara kolaboratif yang terdiri atas narasi, wawancara, dialog, diskusi hingga reportase. Daya berpikir kreatif siswa itu bisa dilatih dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kontekstual yang menuntut hasil karya dan memiliki banyak gagasan. Melalui *feature* video siswa diajak untuk mengamati dan menganalisis dan menemukan berbagai alternative solusi dari suatu masalah nyata yang ditayangkan dalam bentuk video. Maka media *Feature* video dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Penerapan media *feature* video adalah akan

dijadikan sebuah model pembelajaran berbasis masalah dimana siswa akan dilatih untuk mencari solusi dari suatu masalah. Alternatif masalah tersebut kemudian akan dipresentasikan dan didiskusikan dengan teman – teman sekelas. Melalui pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut untuk berfikir kreatif dalam mencari berbagai solusi dari permasalahan. Selain model pembelajaran berbasis masalah, penerapan media feature video juga akan menggunakan model project based learning dimana siswa dituntut untuk kreatif dalam menciptakan sebuah karya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Imam Nail Sidik (2015) dengan judul “Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Media Photography (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 16 Kota Bandung Kelas VII.3)” ditemukan bahwa siswa mengalami peningkatan daya berpikir kreatif . Media photography bisa menjadi solusi untuk meningkatkan daya berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, yang kedua penelitian yang dilaksanakan oleh Galih Maulana Rizqy yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video* dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak” media pembelajaran berbasis *feature video* terbukti dapat meningkatkan sistem pembelajaran, dilihat dari hasil data perbandingan pembelajaran tanpa menggunakan media (*pretest*) dan dengan menggunakan media (*posttest*) pembelajaran berbasis *feature video* tersebut. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Wawas Aliyul Khowas yang berjudul “Upaya Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Media Foto Essay (Penelitian Tindakan Kelas VIII-E SMP Pasundan 4 Bandung)” Pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan media foto essay sebagai alternatif meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil. Adapun peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat terlihat dari beberapa indikator yaitu mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dapat menjawab pertanyaan atau mengungkapkan berdasarkan pemikirannya, mampu membuat produk kreatif sesuai dengan tema pembelajaran, dan

mampu bekerjasama. Seluruh aspek ini mengalami perkembangan dari siklus pertama hingga siklus ketiga dari kualitas cukup, menjadi baik. Kesimpulannya, penggunaan media foto essay dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Kempat, penelitian yang dilaksanakan oleh Septian Arista Maulana dengan judul “Pemanfaatan Tayangan Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VII A SMP Negeri 1 Lembang)” Penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir analisis siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Media *Feature Video* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Negeri 5 Bandung Kelas VII-A)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan media *feature video* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung?
2. Bagaimana langkah-langkah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media *feature video* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil dari proses penerapan media *feature video* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Memperoleh gambaran tentang bagaimana kondisi awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan media *feature video* dalam upaya

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung ;

2. Mendeskripsikan langkah-langkah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media *feature* video dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung ;
3. Mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan media *feature* video dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-A SMP Negeri 5 Kota Bandung.

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

##### a. Segi Teori

Secara teori hasil penelitian ini dapat memperkaya materi Pendidikan IPS terutama dalam penggunaan media *feature* video dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

##### b. Segi Praktis

Secara praktis, peneliti mendapatkan referensi dalam melakukan penelitian mengenai penggunaan media *feature* video dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang sistematika dalam penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab yang pada masing-masing bab tersebut membahas pokok bahasan. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini secara garis besar memuat tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

##### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang pemaparan konsep-konsep yang mendukung penelitian yaitu terkait dengan berpikir kreatif dan media *feature* video yang diambil dari berbagai literatur, sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh oleh penulis untuk menyelesaikan penelitian, dimulai dari persiapan, prosedur pelaksanaan PTK, analisis data yang mencakup sumber data, teknik pengumpulan dan alat pengumpulan data.

### BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini memaparkan tentang hasil penelitian yang didasarkan pada data, fakta dan informasi yang ditemukan dilapangan yang dikolaborasikan dengan beberapa literatur yang menunjang.

### BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan penulis sebagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diteliti.