

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berawal dari hasil observasi lapangan di kelas VIII-E SMP Kartika XIX-2 Bandung pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada hari Kamis tanggal 21 Februari 2019 pukul 10.30 WIB. Masalah bermula dari kondisi kelas yang kurang kondusif dan cenderung gaduh. Terlihat banyak peserta didik yang bercanda pada saat jam pelajaran berlangsung. Jika dilihat dari kondisi tersebut, maka bisa diasumsikan bahwa peserta didik kurang meminati pelajaran IPS dan cenderung bosan dalam belajar IPS. Rasa bosan itu membuat peserta didik menjadi banyak yang mengobrol dan bercanda dengan temannya.

Ada beberapa masalah yang muncul saat peneliti melakukan observasi, berikut permasalahannya : *pertama*, peserta didik terlihat kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, ketika guru memberikan pertanyaan seputar materi yang sedang dibahas, banyak peserta didik yang tidak mengangkat tangan untuk menjawab bahkan ada yang ditunjuk oleh guru dan tidak bisa menjawab pertanyaannya. *Kedua*, saat proses pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik yang bercanda dan mengobrol sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. *Ketiga*, peserta didik lambat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga banyak yang tidak bisa menjawab ketika guru memberikan pertanyaan dan ada peserta didik yang melihat buku ketika ditanya oleh guru, padahal guru menyuruh peserta didik untuk menutup bukunya. *Keempat*, peserta didik masih terpaku pada buku teks dan masih belum bisa mengaitkan materi dengan pengalamannya atau mengaitkan dengan fenomena sosial sehingga pengetahuan peserta didik kurang tereksplorasi.

Masih banyak juga peserta didik yang belum bisa mengembangkan berpikir kreatifnya, ini bisa terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan disuruh untuk menjawabnya, banyak peserta didik yang menjawab dengan asal-asalan dan ada juga yang melihat ke buku teks

padahal guru tidak memperbolehkan peserta didik untuk melihat ke buku teks. Peserta didik bosan karena guru kurang kreatif dalam mengajar dan cenderung berpaku pada text book dan metode ceramah. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk menggugah rasa semangat peserta didik. Masih banyak peserta didik yang terlihat mengobrol dan bercanda pada saat proses pembelajaran berlangsung

Penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diberikan dan menambah keluasan pengetahuan peserta didik. Mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran IPS sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas.

Jika dilihat dari permasalahan yang diatas, maka peneliti mengambil garis merah permasalahan yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dan guru lebih cenderung terpaku pada buku teks sehingga peserta didik kurang luwes dalam berpikir dan kurang menggunakan imajinasinya dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena sosial atau pengalaman pribadinya. Jika dilihat dari pengertiannya, media pembelajaran adalah bahan dan alat belajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. Bahan dapat berupa perangkat lunak atau keras. Konsep media merupakan sebagai alat peraga dan alat bantu. Alat peraga adalah benda yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata dan konkret. Dengan bantuan media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran dan dapat memahami semua materi yang dipelajari, serta diharapkan bisa meningkatkan keluwesan peserta didik dalam berpikir kreatif.

Peneliti memilih *Spinner Choice* yaitu alat peraga sebagai media pembelajaran. Di dalam spinner choice terdapat berapa pertanyaan seputar

materi yang sedang dipelajari. Cara kerjanya cukup mudah, nantinya peserta didik akan dibagi dalam 6 kelompok, lalu masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya. Setelah itu masing-masing ketua kelompok akan maju ke depan untuk memutar permainan Spinner Choice. Jika masing-masing ketua kelompok sudah mendapatkan pertanyaan yang mereka dapatkan dalam permainan, lalu mereka akan kembali kepada kelompoknya masing-masing dan mendiskusikan pertanyaan tersebut dengan kelompoknya. Peserta didik akan diberikan waktu selama 20 menit untuk berdiskusi. Setelah itu masing-masing kelompok akan melakukan gambrel untuk menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan dengan berbagai sudut pandang dan menggunakan bahasanya sendiri. Selama proses diskusi kelompok berlangsung, peserta didik tidak diperbolehkan melihat buku atau *searching* di internet.

Peserta didik disiapkan untuk menjadi manusia yang peka terhadap masalah di lingkungan sekitarnya serta mampu berpikir cepat dan kreatif dalam menyikapi setiap permasalahan yang ada. Karena dalam hidup bermasyarakat, masalah itu pasti mutlak adanya dan butuh keahlian dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang tepat dan benar. Selain itu salah satu tujuan dari pembelajaran IPS yaitu mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar bisa bertanggung jawab dalam membangun dan berpartisipasi di kehidupan bermasyarakat. Berpikir kreatif juga bisa disebut dengan berpikir *Out of The Box* atau berpikir *Antimainstream*. Mengapa disebut demikian, karena berpikir kreatif itu bukan hanya terpaku pada 1 titik saja atau satu jawaban saja, tetapi berpikir dengan beberapa jawaban alternatif yang memang tidak biasa dipikirkan oleh orang kebanyakan yang hanya berpikir pada satu titik atau satu jawaban saja.

Berpikir kreatif lebih mengutamakan pada pendekatan untuk memecahkan masalah yang membingungkan. Berpikir kreatif membantu manusia dalam menyesuaikan diri dengan perubahan. Kreativitas adalah

daya pikir dan semangat yang memungkinkan kita untuk mengadakan sesuatu yang memiliki kegunaan, tatanan, keindahan, atau arti penting dari sesuatu yang kelihatannya tidak ada (John Adair, 2015, hlm. 8). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berfikir kreatif merupakan satu pemikiran yang membangun dengan penuh imajinasi sehingga menghasilkan ide-ide atau pemikiran yang tak terduga bahkan dengan pemikiran kreatif dapat menyelesaikan satu permasalahan yaitu solusi. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan berfikir kreatif dalam hal apapun, baik ketika dalam dunia pendidikan maupun dan dunia pekerjaan karena dengan begitu, peserta didik dapat memiliki pemikiran berbagai sudut dan cenderung bisa mengeluarkan pemikiran alternatif yang tidak dipikirkan oleh orang kebanyakan.

Berdasarkan permasalahan diatas, mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran IPS sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penggunaan Media *Spinner Choice* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS”. Diharapkan dengan proses pembelajaran yang menarik serta media pembelajaran yang baru, peserta didik menjadi tertarik untuk belajar IPS dan tidak merasa bosan lagi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tentunya juga melatih keluwesan peserta didik dalam berpikir kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum diterapkannya media *Spinner Choice* dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan media *Spinner Choice* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS?

3. Bagaimana pelaksanaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Spinner Choice* sebagai sumber belajar?
4. Apa saja kendala dan upaya dalam pemanfaatan media *Spinner Choice* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Memperoleh gambaran tentang kondisi awal taraf berpikir kreatif peserta didik sebelum diterapkannya media *Spinner Choice* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-E SMP Kartika XIX-2 Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Spinner Choice* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS.
3. Menganalisis kendala dan upaya dalam pemanfaatan media *Spinner Choice* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPS.
4. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sesudah menggunakan media *Spinner Choice*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi agar pemanfaatan media *Spinner Choice* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi yang bervariasi dan menarik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap dengan menggunakan media *Spinner Choice* sebagai sumber belajar dapat lebih meningkatkan pola berpikir kreatif siswa dan juga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi 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 *Spinner Choice* 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 kawatan atas pertanyaan-pertanyaan yang diteliti.

