

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi awal pada tanggal 14 Februari 2019. Peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 2 Lembang, khususnya di kelas VIII D dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 18 orang dan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 18 orang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang ada di kelas saat pembelajaran IPS.

Masalah-masalah yang ditemukan meliputi: *Pertama*, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran terlihat ketika guru mengulang materi kebanyakan siswa hanya diam. *Kedua*, saat proses pembelajaran IPS berlangsung terdapat siswa yang mengobrol, mencoret-coret kertas, dan membaca buku lain. *Ketiga*, keterampilan bertanya serta berpendapat siswa masih sangat rendah, terlihat hanya beberapa siswa saja yang mau bertanya serta mengungkapkan pendapatnya secara mandiri. Sedangkan siswa lainnya ketika ditunjuk untuk menjawab, banyak siswa yang saling mengulang atau meniru jawaban temannya, sehingga jawabannya menjadi seragam semua, padahal pertanyaan yang diminta adalah jawaban diri sendiri. *Keempat*, ketika guru memberikan tugas individual di kelas terlihat siswa mencari jawaban dengan membuka buku teks, kemudian jawaban yang ditemukan seluruhnya dipindahkan tanpa melalui tahapan berpikir atau analisis terlebih dahulu. *Permasalahan terakhir* adalah kegiatan pembelajaran dalam kelas belum menggunakan media atau metode yang tepat untuk menarik perhatian siswa, sehingga sesekali dapat terlihat siswa jenuh, dan melakukan kegiatan di luar konteks pembelajaran dalam kelas.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kelas tersebut kurang mengembangkan kreativitasnya pada saat pembelajaran IPS. Padahal di dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi 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 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 serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap persoalan” (Semiawan, 1999, hlm. 89). Rhodes (dalam Munandar, 2009, hlm. 12) mengemukakan bahwa definisi kreativitas itu dapat dikaji melalui (*person dan product*). Kreativitas sebagai pribadi, kreativitas itu mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran atau 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. 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 atau 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 inisiatif 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

Rida Dwijulianti, 2019

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)**

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

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 budaya.

Kreativitas siswa dalam belajar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan materi pelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Peran aktif siswa dalam mata pelajaran perlu dikembangkan, salah satunya dalam mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS lekat dengan kata sosial, artinya bahwa sifat sosial ini tidak tunggal melainkan majemuk dan beragam. Atas dasar tersebut bahwa diperlukan adanya penerapan pembelajaran berbasis budaya, karena mata pelajaran IPS itu sendiri perlu diimplementasikan melalui tindakan nyata. Untuk meningkatkan kreativitas dan untuk meningkatkan sikap-sikap positif maka diperlukan pula pembelajaran berbasis budaya. Proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan budaya, yaitu dengan cara mengaitkan materi kuliah dengan konsep yang berasal dari budaya lokal di mana siswa itu berada. Melalui pengembangan konsep budaya lokal dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami, dan diterima oleh siswa. Brooks & Brooks percaya bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan makna dan mencapai pemahaman terpadu atas informasi keilmuan yang diperolehnya, serta penerapan informasi keilmuan tersebut dalam konteks permasalahan komunitas budayanya (Sutarno, 2004).

Kreativitas menurut Sudarma (2013, hlm. 9-10) adalah sebuah keterampilan hidup (*life skill*) dan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru, serta orisinal untuk memecahkan masalah baik itu yang dikembangkan dalam bentuk ide, langkah, ataupun produk. Untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, siswa harus mempunyai potensi secara utuh melalui proses pembelajaran di kelas dan guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa mampu mengembangkan ide dan gagasan dalam membuat suatu produk yang kreatif, mampu berpikir luwes, mampu menciptakan

Rida Dwijulianti, 2019

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)**

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

sesuatu produk atau sebuah karya baru yang inovatif dan mampu membuat suatu produk yang jelas, serta dapat dengan mudah dimengerti oleh kebanyakan orang. Pengembangan kreativitas pada siswa dapat dilakukan melalui proses belajar *discovery* atau inkuiri, belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya kegiatan belajar yang bersifat ekspositori, karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan berpikir divergen dan bukan berpikir konvergen. Kenyataan ini mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran yang kurang dan belum dimengerti, serta tidak takut dalam mengemukakan pendapat. Namun, keadaan sesungguhnya siswa jarang bertanya kepada guru jika ada materi pembelajaran yang kurang dan belum dimengerti, serta merasa takut dalam mengemukakan beberapa pendapat (Sukmadinata, 2004, hlm. 104).

Kemajuan ilmu, dan teknologi pada masa kini menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Dengan demikian diperlukan suatu kemampuan untuk memperoleh, memilih dan mengolah informasi, sehingga sangat dibutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis dan kreatif. Mengasah kemampuan berpikir merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dalam membangun dasar belajar yang bernilai untuk membangun daya kompetensi bangsa dalam meningkatkan mutu produk pendidikan. Namun, hal tersebut masih belum nampak pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator permasalahan yang ditemui, yaitu siswa kurang mampu memahami dan menanggapi suatu pertanyaan, situasi atau masalah yang ada di lingkungan sekitar, tidak memiliki keberanian untuk berpendapat, serta siswa kurang mampu dalam memunculkan sebuah gagasan yang baru dalam menangani suatu permasalahan.

Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan tersebut adalah pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang berubah dan berkembang terus-menerus. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengetahuan yang dapat menunjang pengembangan kreativitas guru dalam mengajar. Pengembangan kreativitas dan kemampuan guru ditujukan untuk menghindari permasalahan yang muncul dari diri siswa selama mengikuti

Rida Dwijulianti, 2019

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)**

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

pembelajaran IPS. Karena melalui pembelajaran IPS ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan, sikap yang rasional tentang gejala-gejala sosial, serta perkembangan masyarakat Indonesia, dunia, baik di masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental dalam pendidikan, ekspresi dan komunikasi gagasan, serta perkembangan pengetahuan. Implementasi pembelajaran berbasis budaya tentu sangat diperlukan agar kemampuan siswa bukan hanya dari aspek kognitif, namun aspek psikomotor dan aspek afektif pun dapat terimplementasikan dengan maksimal (Arvind, 2013).

Banyak cara untuk meningkatkan kreativitas siswa sekaligus untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya itu sendiri. Salah satu cara yang efektif dan efisien, yaitu melalui lagu daerah, sikap positif budaya lokal, maupun produk kebudayaan lainnya. Sebagai contoh adanya lagu daerah. Lagu daerah adalah jenis lagu yang ide penciptaannya berdasarkan atas budaya dan adat istiadat dari suatu daerah tertentu. Di dalam lagu tersebut terkandung suatu makna, pesan untuk masyarakat, serta suasana atau keadaan masyarakat setempat dan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat. Lagu daerah dapat disampaikan melalui nyanyian. Melalui kegiatan bernyanyi suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menggairahkan, membuat bahagia, menghilangkan rasa sedih, merasa terhibur dan lebih bersemangat, sehingga pesan-pesan yang kita berikan akan lebih mudah diserap oleh siswa (Heriawan, 2012, hlm. 154).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika menyanyikan lagu daerah perlulah menciptakan lagu yang sesuai untuk siswa, di antaranya: (1) mengandung nilai-nilai atau pesan-pesan positif, (2) bahasanya indah dan mudah dimengerti, (3) tidak terlalu panjang, (4) iramanya mudah dicerna, (5) syair dan liriknya bisa melibatkan emosi (gembira, semangat dan kagum). Begitu pula dengan penerapan pembelajaran berbasis budaya lainnya seperti tarian, sikap positif budaya lokal, maupun produk kebudayaan lainnya tentunya memiliki makna yang menjadikan pembelajaran berbasis budaya dapat terimplementasikan dengan baik. Karena lagu

Rida Dwijulianti, 2019

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)**

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

daerah, sikap positif budaya masyarakat, maupun produk dari kebudayaan tentunya mengandung nilai-nilai kebudayaan yang dapat menceritakan tentang kebudayaan masyarakat setempat. Pembelajaran berbasis budaya tentunya dapat meningkatkan kreativitas yang dapat dipupuk dan diimplementasikan baik melalui nyanyian lagu daerah, sikap maupun produk kebudayaan daerah lainnya yang setiap unsur kebudayaannya tentu memiliki pesan moral tersendiri.

Dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya tentunya dapat dikatakan sesuai dengan esensi mata pelajaran IPS yang banyak menggunakan metode pembelajaran secara langsung (*direct instruction*). Hal ini tertuang dalam pendapat yang diungkapkan oleh Somantri (dalam Sapriya, 2008, hlm. 11). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial, humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri untuk menjadikan setiap manusia menjadi warga negara yang baik. Tentunya warga negara yang baik ini harus mencintai budaya dan mendukung adanya pembelajaran berbasis budaya.

Berdasarkan hasil pengamatan terkait fokus permasalahan dan pemecahan masalah untuk penyelesaiannya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka secara garis besar peneliti mengambil rumusan umum penelitian yaitu: “Bagaimana mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang?”

Secara terperinci permasalahan tersebut dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana guru mendesain pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa melalui pengembangan pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang?
4. Bagaimana kendala dan solusi pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya dalam mengembangkan kreativitas siswa di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran IPS kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang.

Selanjutnya tujuan penelitian secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran bagaimana guru mendesain pembelajaran IPS melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang.
2. Memperoleh gambaran bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran IPS melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang.
3. Memperoleh gambaran peningkatan kreativitas siswa melalui pengembangan pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang.
4. Memperoleh gambaran kendala dan solusi pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya dalam mengembangkan kreativitas siswa di kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pelaksanaan pembelajaran IPS yang lebih baik lagi. Selanjutnya, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu: 1. Manfaat Teoritis dan 2. Manfaat Praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan keilmuan strategi pembelajaran IPS ini diharapkan berkontribusi bagi penelitian selanjutnya untuk dijadikan rujukan dalam pengembangan pembelajaran, khususnya melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu ada manfaat lain sebagai berikut:

1. Melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran IPS di kelas merupakan langkah melaksanakan perubahan kreativitas siswa, yang semula kurang memiliki kreativitas menjadi memiliki kreativitas.
2. Bagi Guru  
Meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Bagi Siswa  
Untuk meningkatkan kreativitas siswa, dari yang semula kurang memiliki kreativitas menjadi memiliki kreativitas.
4. Bagi Sekolah
  - a. Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan peningkatan kualitas pembelajaran IPS dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 2 Lembang.
  - b. Memajukan kualitas pendidikan di sekolah dengan mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik.
5. Bagi Peneliti  
Untuk dijadikan pegangan dalam mengembangkan pembelajaran IPS dan sebagai bekal untuk menghadapi berbagai permasalahan di kelas untuk menjadikan kelas lebih kondusif dan aktif dalam pembelajaran.

Rida Dwijulianti, 2019

*IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)*

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

## **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa Bab yaitu sebagai berikut:

Bab I merupakan bahasan mengenai pendahuluan, yang merupakan bagian awal dari penulisan skripsi. Bagian pendahuluan ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II menjelaskan tentang kajian pustaka yang memaparkan teori-teori yang mendukung dalam penelitian. Kajian pustaka yang penulis kaji, yaitu mengenai pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

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, implikasi dan rekomendasi hasil dari penelitian yang menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Diakhir penulisan terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran pendukung dalam penelitian.