

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti pada observasi pertama yang dilakukan di SMP Laboratorium Percontohan UPI (*Labschool*) di kelas VII-B. Dari observasi ini, peneliti menemukan beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran IPS, dari beberapa masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa inti masalah yang terjadi di kelas VII-B ini berkaitan dengan kreativitas siswa.

Temuan masalah dalam proses pembelajaran IPS yang berkaitan erat dengan kreativitas siswa diantaranya adalah pertama, ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, terlihat kurang adanya kreativitas yaitu diantaranya hanya sedikit siswa yang memiliki rasa ingin tahu akan materi pembelajaran IPS yang disampaikan, sehingga yang terlihat siswa tidak mempunyai rasa ingin tahu untuk mencari informasi tentang berbagai macam pengetahuan yang berkaitan dengan materi IPS. Kedua, siswa cenderung kaku dan tidak memiliki keinginan untuk berbicara atau mengeluarkan pendapatnya. Terkadang gurujuga mengajukan pertanyaan pada siswa yang tidak semangat dalam belajar seperti bermainsendiri dan sibuk mengobrol dengan temansebangku, sehingga siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Beberapasiswa juga masih nampak kebingungan mengenai materi yang dipelajari tetapi tidak bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti. Ketiga, ketika proses pembelajaran berlangsung, hanya terfokus pada penggunaan satu buku sumber saja yang dimiliki siswa dengan dibantu tayangan *power point* yang ditayangkan oleh guru. Hal itu menjadikan kurang digalinya kreativitas siswa, pembelajaran terkesan monoton dengan hanya menyampaikan materi-materi dari buku paket saja melalui *slide power point*.

Berbagai permasalahan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa kreativitas siswa masih rendah khususnya dalam mengikuti pembelajaran IPS. Keadaan seperti ini mendorong peneliti terjun secara aktif dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni melalui jalur pendidikan karena pendidikan memiliki

peranan penting dalam pembentukan jiwa generasi anak. Pendidikan yang perlu ditanamkan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Hal ini juga selaras dengan satuan pendidikan Indonesia yang mengembangkan dan menumbuhkan pendidikan karakter pada siswa melalui 18 karakter yang salah satunya yaitu karakter kreatif. Pendidikan merupakan proses dimana sebuah bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan, dan memenuhi tujuan hidup. Karakter merupakan hal yang sangat penting dan mendasar. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik ialah mereka yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik. Bangsa yang berkarakter adalah bangsa yang berakhlak dan berbudi pekerti. Mengingat begitu urgennya karakter, maka pendidikan sangat berperan penting untuk menanamkannya melalui proses pembelajaran.

Dalam mengsucceskan pendidikan karakter di Sekolah yaitu salah satunya dengan menumbuhkan kreativitas siswa. Kemampuan belajar siswa akan lebih meningkat apabila kemampuan kreatifnya ikut dilibatkan, baik secara formal maupun informal. Pada dasarnya, semua siswa mempunyai potensi kreatif yang harus dikembangkan baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Kemampuan kreativitas siswa harus digali guna mencapai keberhasilan siswa di masa depan sehingga mampu mewujudkan sumber daya manusia yang berpotensi dan berkualitas. Setiap siswa memiliki perkembangan yang berbeda-beda, untuk itu guru sebagai pendidik yang berada di lingkungan formal harus memberikan rangsangan dengan memfasilitasi siswa melalui kegiatan, sarana dan alat yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Guru dalam hal ini memiliki peran penting dalam menstimulasi siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki.

Dalam pendidikan juga, peran pembelajaran IPS sangat berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa di sekolah, karena IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang membantu siswa untuk menjadi warga negara yang baik, artinya membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik tingkat lokal, nasional, maupun global.

Esya Sita Dewi, 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

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

Di dalam pembelajaran IPS, siswa telah dibiasakan memahami masalah-masalah sosial yang ada di lingkungannya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui tentang kehidupan masyarakat dan lingkungannya sejak dini untuk mendasari pengetahuan pada tingkat selanjutnya. Guru sebagai pendidik harus menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru perlu memiliki keterampilan menyajikan pembelajaran yang kreatif sehingga siswa senang dan mampu memahami materi yang disampaikan. Penyajian pembelajaran yang kreatif menuntut guru sebagai pendidik untuk menggunakan metode yang variatif guna menunjang proses pembelajaran. Selain itu juga, pembelajaran IPS mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Tidak hanya sebatas kreatif saja tetapi harus diaplikasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Kreativitas dalam pembelajaran IPS merupakan suatu hal yang penting yang dapat mengasah wawasan atau pengetahuan dan keterampilan siswa. Seperti diperjelas secara umum bahwa 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).

Kreativitas itu mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran dan ungkapan-ungkapan. Kreativitas sebagai suatu produk atau karya dapat dikatakan kreatif, jika karya itu merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu maupun lingkungan. Dari hasil paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS akan lebih mudah dan menyenangkan untuk dipelajari apabila siswa mampu mengembangkan kreativitas dengan memiliki berbagai ilmu pengetahuan serta pemikirannya diiringi dengan kreativitas yang memiliki inisiatif yang berbeda dengan siswa yang lain yaitu dengan cara mengembangkan informasi tersebut dengan proses yang dirancang, dibuat, dan diperlihatkan dengan menarik.

Penjelasan di atas membuat peneliti semakin yakin bahwa melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu memperbaiki kreativitas siswa yang rendah. Hal ini didukung dengan adanya pengembangan keterampilan sosial dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kemampuan pendidikan IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai

Esya Sita Dewi, 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

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

model. Model yang peneliti tawarkan yaitu dengan diterapkannya model *project based learning*. Pembelajaran ini dianggap lebih menarik dan cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena model pembelajaran ini menyajikan pembelajaran dengan konsep yang melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan tugas yang penuh makna serta mendorong siswa untuk bekerja sama, inisiatif, dan mampu memiliki berbagai informasi sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan suatu produk atau karya.

Project Based Learning menurut Rahmawati (2011, hlm. 26) dalam Wirawati (2016, hlm. 3) mengemukakan pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman siswa dalam beraktivitas secara nyata.

Peningkatan kreativitas melalui model *project based learning* juga sesuai dengan teori belajar konstruktivistik. Belajar menurut teori konstruktivistik dipandang sebagai usaha atau kegiatan intelektual untuk membangkitkan ide-ide yang belum terungkap melalui kegiatan introspeksi. Siswa sebagai subjek belajar akan belajar dengan baik apabila mereka terlibat secara aktif dalam segala kegiatan di kelas dan berkesempatan untuk menemukan sendiri. Siswa tidak hanya menerima materi saja tapi juga menginterpretasikan materi. Siswa menunjukkan hasil belajar dalam bentuk yang mereka ketahui dan yang dapat mereka ketahui dan yang dapat mereka lakukan. Konstruktivistik merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual. Pengetahuan bukan seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diangkat, tetapi siswa harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pandangan konstruktivistik ini diperkuat dengan asumsi bahwa pada dasarnya manusia dikaruniai kemampuan untuk mengkonstruksi atau membangun pengetahuan setelah ia berinteraksi dengan lingkungan. (Abidin, 2009, hlm. 69-70).

Menurut Riyanto (2009, hlm. 144) tujuan pembelajaran konstruktivistik ini ditentukan pada bagaimana belajar, yaitu menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong siswa untuk berpikir dan mendemonstrasikan. Implikasi dari teori konstruktivistik yaitu

Esya Sita Dewi, 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

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

memusatkan kepada berpikir atau proses mental anak tidak sekedar pada hasilnya, guru juga harus menilai proses yang digunakan siswa. Selain itu, dalam pembelajaran konstruktivistik juga harus mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas konstruktif.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau *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 serta membuat produk dalam pembuatan media *scrapbox*. Di dalam *scrapbox* tersebut, siswa lebih bebas berekspresi dan dapat mengembangkan kreativitasnya pada setiap materi pembelajaran dengan menuliskan, membentuk, mewarnai, menggunting, menempelkan, dan sebagainya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Isi dari media *scrapbox* ini 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, internet, dan sebagainya yang nantinya bisa mereka kreasikan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Dengan melalui model *project based learning* dalam pembuatan media *scrapbox* ini diharapkan siswa dapat tertarik dan memiliki wawasan yang luas serta memiliki inisiatif yang dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran IPS. Maka dalam penulisan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Model Project Based Learning dengan Media Scrapbox dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI)"**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis, maka garis besar dari rumusan masalahnya adalah bagaimana meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI di kelas VII-B?

Adapun rumusan masalah yang dijabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B?
3. Bagaimana hasil pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B?
4. Bagaimana hambatan dan solusi pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini, maka tujuan umum yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbox* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B. Adapun tujuan khusus berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Rencana pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B.

Esya Sita Dewi, 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

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

2. Pelaksanaan pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B.
3. Hasil kreativitas siswa setelah melakukan pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B.
4. Hambatan dan solusi pembelajaran melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII-B.

D. Manfaat Penelitian/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat dari Segi Teori

Secara teoritis penelitian dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan terutama dalam pembelajaran IPS, dimana penelitian ini akan membantu untuk mengetahui cara melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya terpusat kepada teoritis saja tetapi pada pengembangan karakter siswa.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta pengaruh yang positif kepada instansi terkait dalam membantu kebijakan mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* khususnyadalam pembelajaran IPS.

3. Manfaat dari Segi Praktik

Adapun manfaat dari segi praktik dalam penelitian yang dilakukan adalah:

a. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini berguna sebagai wadah dalam memperluas wawasan keilmuan IPS dengan menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bagian kontribusi kepada Sekolah, baik Sekolah yang menjadi objek penelitian maupun sekolah lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu juga memberikan inovasi baru cara pengajaran siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk meningkatkan kreativitas melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran penggunaan dan penerapan model, metode, dan teknik yang tepat sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas dapat memberikan dampak positif.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa sehingga kompetensi dalam pembelajaran IPS dapat tercapai secara optimal dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Dari

hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pembiasaan dalam melibatkan siswa aktif dalam bekerja sama dan memiliki rasa tanggung jawab.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

Bab I berisi uraian pendahuluan mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui *model project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B di SMP Laboratorium Percontohan UPI). Pendahuluan berisi latar belakang yang menjadi landasan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian/signifikansi penelitian.

Bab II berisi kajian pustaka mengenai pembelajaran IPS, model *project based learning*, kreativitas, dan media *scrapbox*.

Bab III berisi metode penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi. Dijelaskan pula lokasi penelitian yang terletak di Jalan Senjayaguru

Esya Sita Dewi, 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

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

(di dalam Kampus UPI Bandung) No. 229, Isola, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat.

Bab IV berisi hasil temuan dan pembahasan mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui *model project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS (PenelitianTindakanKelasSiswaKelas VII-B di SMP LaboratoriumPercontohan UPI).

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi.