

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada pembelajaran yang telah berlangsung selama ini dan dari hasil observasi di lapangan menunjukkan data bahwa kreativitas peserta didik di dalam kelas X IPS 2 (SMAN 21 Garut) dalam mata pelajaran PKn masih rendah. Banyak hal yang menunjukkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya yaitu: peserta didik kurang mendengarkan penjelasan guru, beberapa peserta didik tidak membawa buku mata pelajaran, peserta didik ramai saat proses pembelajaran sedang berlangsung, beberapa peserta didik masih takut untuk menunjukkan keterampilannya dalam mengemukakan pendapat serta peserta didik kurang merespon pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang baru sehingga guru belum menguasai dengan baik, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 sendiri lebih menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menemukan pemahaman. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran tersebut pada subtema yang diajarkan. Oleh

karena itu, guru menghadapi berbagai kendala dalam implementasinya. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru diperlukan penelitian-penelitian yang mendalam. Kendala yang paling sering dihadapi oleh guru yaitu pada saat menerapkan pemilihan model pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada saat mengajar guru harus menyesuaikan dengan pembelajaran tematik yang diajarkan.

Sejalan dengan tujuan dan fungsi pendidikan tersebut, dapat dilihat bahwa tujuan memperoleh pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik. Terdapat dua istilah yang tidak asing dalam dunia pendidikan, yaitu belajar dan mengajar. Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat peserta didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak di dominasi oleh guru atau hanya berjalan satu arah saja, sehingga peserta didik hanya berperan sebagai pelaksana terhadap perintah guru, peserta didik tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Selain itu, guru sering menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi contohnya yaitu metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan sangat membosankan. Kecenderungan pembelajaran yang demikian dapat mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa di dalam proses pembelajaran. Karena jika hal tersebut terus dibiarkan secara terus menerus di khawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik. Padahal kreativitas itu penting untuk dipupuk dan dikembangkan serta ditanamkan di dalam diri setiap peserta didik, karena kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama dalam hal pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi.

Suci Alawiyah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS SOFT SKILLS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS X IPS 2 SMAN 21 GARUT)

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

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills*. Model pembelajaran *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikan sendiri (Kemendikbud, 2014: 43). Model ini juga merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Jadi siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri. Bruner (dalam Kemendikbud, 2013b: 4) mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

Penggunaan *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang tadinya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Dengan adanya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* diharapkan dapat menjadikan modal utama untuk peserta didik yang sukses di masa yang akan datang. Model pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas dengan cara peserta didik diberikan beberapa permasalahan yang harus di pecahkan dengan kreativitasnya, latihan berupa tes atau nontes dimana penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa dapat dilakukan dengan baik seperti apa yang diharapkan sehingga tercapailah kemampuan interpersonal siswa.

Kemampuan interpersonal siswa atau *soft skills*, yang mana salah satunya adalah keterampilan kreativitas siswa ini sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukses, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan

dikembangkan di dalam diri anak. Karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kemudian kemampuan berpikir kreatif juga dapat membuat anak melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Jadi anak tersebut dapat mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.

Salah satu cabang ilmu yang ada di Sekolah Menengah Atas adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sunarso dkk. (2006:1) mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang membawa misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*”. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan materi yang penting untuk dipelajari, tetapi materi ini belum menjadi materi yang diprioritaskan dalam pendidikan, hal ini karena di beberapa sekolah hanya memberikan alokasi waktu yang masih minim setiap minggunya. Sehingga hal ini sangat tidak efektif untuk memberikan pengetahuan kewarganegaraan secara optimal kepada peserta didik. Selain itu proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berlangsung di lapangan masih banyak guru yang lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam proses pembelajaran hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan bosan serta membuat minat belajar peserta didik menurun. Berbagai persoalan pembelajaran seperti yang disebutkan di atas, menunjukkan banyaknya kendala proses pembelajaran yang secara umum belum mendukung secara optimal penyiapan SDM di Indonesia. Karena itu, diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* ini dapat efektif mendukung secara optimal penyiapan SDM melalui keterampilan kreativitas siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS *SOFT SKILLS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran PKn di Kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut)”.

Suci Alawiyah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS *SOFT SKILLS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS X IPS 2 SMAN 21 GARUT)

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

1.2 Rumusan Masalah

Atas latar belakang dan identifikasi masalah tersebut. Rumusan masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa?
2. Bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills*?
4. Apa upaya yang dilakukan untuk memperbaiki masalah dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Untuk menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skill*.
4. Untuk memperbaiki masalah dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.
 - b. Menumbuhkan minat belajar peserta didik.
 - c. Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Suci Alawiyah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS *SOFT SKILLS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS X IPS 2 SMAN 21 GARUT)

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

2. Bagi Guru

Dapat mengembangkan model pembelajarn *Discovery Learning* sebagai alternatif teknik pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Bagi Sekolah

a. Dapat menambah dan mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Soft Skills* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

c. Mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif di sekolah.

4. Bagi Peneliti

a. Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang peningkatan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk dapat ditularkan kepada guru Sekolah Menengah Atas atau mahasiswa serta memperoleh pengalaman dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta dapat mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* bersama-sama dengan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dari penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Soft Skills* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran PKn di Kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut) meliputi lima bab, yaitu:

1. **Bab I (Pendahuluan):** Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. **Bab II (Kajian Pustaka):** Pada bab ini di uraikan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian penulis, pendapat-pendapat para ahli serta hasil

dari penelitian-penelitian terdahulu dijadikan penulis sebagai bahan kajian guna memberikan landasan yang kuat akan urgensi penelitian yang diteliti.

3. **Bab III (Metode Penelitian):** Pada bab ini penulis menjelaskan pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi, waktu dan subjek penelitian, populasi/sampel, definisi operasional penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Soft Skills* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran PKn di Kelas X IPS 2 SMAN 21 Garut) agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan tidak asal-asalan sehingga penelitian yang dituangkan dalam karya ilmiah berbentuk skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
4. **Bab IV (Temuan dan Pembahasan):** Dalam bab ini penulis menguraikan deskripsi data dan hasil penelitian serta melakukan analisis pada temuan data dan membahasnya dengan teori-teori yang mendukung. Dengan dilakukannya langkah tersebut akan terlihat masalah-masalah yang harus diteliti dan dilakukan pemecahan masalah.
5. **Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi):** Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan simpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi. Penulis berharap dengan adanya penelitian yang dikaji dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan manfaat untuk yang lainnya yaitu umumnya bagi masyarakat.