

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menjamin kemajuan suatu bangsa dan harus dilaksanakan secara optimal sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi banyak orang. Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilaksanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan dengan proses pembelajaran tersebut siswa akan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan sehingga dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pendidikan didapat dari berbagai aspek, baik itu dalam lingkungan formal seperti sekolah, dan lingkungan informal seperti didalam lingkungan masyarakat. Maka dengan adanya pendidikan, dapat membina suatu perilaku ataupun sikap seseorang melalui kegiatan pembelajaran, baik disekolah maupun dilingkungan masyarakat.

Pendidikan ditingkat sekolah harus selalu ditingkatkan, terutama dalam proses pembelajaran siswa harus dituntut aktif agar dapat mengembangkan bakat dan kreativitas yang dimilikinya. Sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan seperti apa yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar terciptanya tujuan dan fungsi yang tertuang dalam Sistem Pendidikan Nasional maka dapat ditanamkan dari setiap mata pelajaran dalam kegiatan dan proses

**Rahmadhani Syaputri, 2018**

*MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS*

pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat terwujudnya fungsi dan tujuan pendidikan tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dapat mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan tersebut adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Mata pelajaran IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan. Pelajaran IPS dalam pelaksanaannya diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA) bahkan pada jenjang perguruan tinggi juga masih diberikan pelajaran IPS. Menurut Sardjiyo dkk (2009, hlm. 10) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Dapat dirumuskan bahwa IPS suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang mengkaji berbagai fenomena sosial dengan membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan merupakan tempat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi disekitarnya. Tujuan dari pembelajaran IPS menurut Sapriya, dkk (2008, hlm. 6) adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) tersebut tidaklah mudah, karena didalam dunia pendidikan terutama pada proses dan kegiatan pembelajaran banyak ditemui berbagai macam permasalahan yang muncul, salah satunya rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Pada observasi awal, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas VII-A MTS Ar-Rohmah Bandung yang menunjukkan bahwa siswa di kelas VII-A kurang kreatif dalam membuat suatu produk yang ditugaskan oleh guru IPS pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kelompok yang membuat produk yang sama tetapi cara penyajiannya berbeda, setiap kelompok tidak menghasilkan sesuatu yang baru, hanya memodifikasi produk yang ada dengan bahan yang berbeda, dan saat pengerjaan produk ada beberapa kelompok yang hanya mengandalkan beberapa orang dalam pengerjaannya. Dari pengamatan yang **Rahmadhani Syaputri, 2018**

*MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS*

dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa untuk meningkatkan kreativitas siswa harus dilakukan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dilihat dari permasalahan yang terjadi dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah setiap siswa dituntut mempunyai kreativitas. Kreativitas menurut (Sudarma, 2013) adalah sebuah keterampilan hidup (*life skill*) dan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan 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 dikelas dan guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa mampu mengembangkan ide dan gagasan dalam membuat suatu produk yang kreatif, mampu berpikir secara luwes, mampu menciptakan sesuatu produk atau sebuah karya baru yang inovatif, serta mampu membuat suatu produk yang jelas dan dapat dengan mudah dimengerti oleh kebanyakan orang.

Mengingat pentingnya kreativitas maka salah satu model pembelajaran yang mampu menciptakan kreativitas siswa yaitu model *project based learning*. Boss & Kraus (dalam Maryani & Fatmawati, 2018, hlm. 41) *project based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan suatu proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa dapat menghasilkan dan menciptakan suatu produk atau karya dengan melihat permasalahan nyata yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa bebas berekspresi dan bereksplorasi menuangkan imajinasi dan ide kreatif yang dimilikinya. Sejalan dengan pemikiran Pradipta, dkk (2015, hlm. 91) bahwa model *project based learning* menekankan keterampilan siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dengan menghasilkan suatu produk.

Produk atau karya yang akan diciptakan atau dihasilkan oleh siswa berupa produk unik yang inovatif, siswa juga dapat memodifikasi produk yang ada menjadi suatu produk yang lebih baru dari sebelumnya. Maka dari itu salah satu produk yang mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam model *project based learning* **Rahmadhani Syaputri, 2018**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS**

adalah dengan pembuatan poster. Menurut Setianto (2016, hlm. 17) poster merupakan karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf diatas kertas berukuran besar yang pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin, karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Dengan membuat suatu poster siswa dapat berkreasi mengembangkan ide kreatifnya yang dituangkan dalam sebuah tulisan, gambar dan warna yang menarik. Sehingga untuk membuat suatu poster tersebut siswa dituntut dapat berpikir kreatif dalam menciptakan suatu slogan yang akan dibuat didalam poster sesuai dengan materi pembelajaran dan tema yang ditentukan oleh guru nantinya.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan pembuatan poster melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN PEMBUATAN POSTER MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A MTs Ar-Rohmah Bandung)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya peneliti menentukan rumusan masalah secara umum yakni Apakah dengan menggunakan *project based learning* dengan pembuatan poster dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS?

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah. Peneliti menguraikan beberapa rumusan masalah, maka garis besar dari rumusan masalahnya yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster dalam pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah?
2. Bagaimana melaksanakan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster dalam pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah?

**Rahmadhani Syaputri, 2018**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS**

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

3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan membuat poster dalam pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah?
4. Bagaimana refleksi dan hambatan pada penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster dalam pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran empiris mengenai peningkatan kreativitas siswa dengan pembuatan poster melalui *project based learning* dalam pembelajaran IPS. Maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan perencanaan dengan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster pada pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah.
2. Untuk mempraktikkan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster pada pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil dari pembuatan poster melalui model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster pada pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah.
4. Untuk mengetahui kendala dan refleksi setelah menggunakan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat poster pada pembelajaran IPS dikelas VII-A MTs Ar-Rohmah.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berhubungan secara langsung dan tidak langsung didalam bidang pendidikan. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

**Rahmadhani Syaputri, 2018**

*MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS*

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

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumber keilmuan dan menjadi referensi yang dapat digunakan pembaca maupun peneliti lainnya dan dapat menjadi salah satu ide yang menginspirasi pembaca serta guru-guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sekolah sebagai salah satu bahan masukan untuk meneruskan inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi untuk guru dalam membuat suatu produk atau karya yang dihasilkan oleh siswa agar dapat meningkatkan kreativitas melalui model *project based learning*.

### c. Bagi Siswa

Setelah dilakukan model *project based learning* diharapkan siswa dapat bereksplorasi dan berekspresi dalam pembelajaran sehingga menciptakan suatu karya atau produk yang baru dalam lingkungan sekolah.

### d. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran dan mempunyai pengalaman langsung terjun kelapangan, berkolaborasi, dan memilih strategi atau tindakan yang tepat dalam meningkatkan kreativitas siswa.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika ini terdiri dari lima bab, pada masing-masing membahas setiap pokok bahasan. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah:

BAB I, secara garis besar berisi tentang latar belakang yang memaparkan masalah yang akan diteliti, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Rahmadhani Syaputri, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBUATAN POSTER DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

BAB II, berisi tentang pemaparan konsep-konsep serta landasan yang berhubungan dengan penelitian yaitu yang terkait dengan Model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan pembuatan poster dalam pembelajaran IPS yang diambil dari berbagai sumber dan literature.

BAB III, berisi tentang metodologi penelitian yang bersifat prosedural membahas mengenai lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitas data.

BAB IV, memaparkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai informasi dan data-data yang diperoleh.

BAB V, membahas mengenai penutup yang didalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat serta implikasi dan rekomendasi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian dan untuk peneliti selanjutnya.