

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama dari skripsi ini adalah bagian pendahuluan yang mana mencakup gambaran umum dalam penyusunan sesuai dengan judul. Penulis menyusun pembagian dari ringkasan setiap isi dari bab per bab yang dibagi ke dalam lima subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia akan mendapatkan pengetahuan yang digunakan untuk menghadapi kehidupannya dalam sehari-hari atau bahkan untuk masa depannya. Pendidikan bagi manusia menjadi hal yang mutlak untuk didapatkan serta harus dipenuhi sepanjang hayatnya, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan mencapai kehidupan yang sejahtera dan bahagia. Pendidikan juga merupakan proses belajar agar manusia dapat mengalami perubahan untuk terus berkembang ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan mengenyang pendidikan juga manusia akan mendapatkan status sosial yang lebih tinggi di masyarakat.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mengembangkan dan mewujudkan potensi siswa. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui keterampilan dan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan dan keterampilan itulah yang harus dimiliki siswa untuk bekal dalam menghadapi persoalan-persoalan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Jadi intinya, tujuan terpenting dari pendidikan itu sendiri adalah membantu siswa untuk belajar bagaimana berpikir (*learn how to think*) secara produktif. Peran guru disini sangat penting dalam sebuah sistem pendidikan karena guru adalah orang yang mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi dalam proses pembelajaran di kelas. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pengetahuan guru itu sendiri. Salah satu masalah di dunia pendidikan saat ini adalah mengenai lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran biasanya siswa kurang diasah

Ririn Prihatin, 2020

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pembelajaran di sini masih di dominasi oleh guru (*teacher center*) sehingga siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru tersebut. Hal inilah yang dapat membelenggu pola pikir anak, sehingga dapat menurunkan daya kreativitas anak, terutama dalam menghadapi masalah sosial di sekitarnya. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan cenderung masih konvensional juga membuat guru kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Tantangan terbesar guru saat ini adalah bagaimana membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Menurut Taxonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson, bahwa ada dua tingkatan cara berpikir. *Pertama*, yaitu berpikir tingkat rendah yang meliputi tahap pengetahuan, pemahaman dan penerapan. *Kedua*, berpikir tingkat tinggi, yaitu meliputi tahap analisis, sintesis, evaluasi dan menciptakan (*create*). Sejalan dengan itu, Ramli (2015, hlm. 6) menyatakan bahwa *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* adalah keahlian yang meliputi kemampuan seseorang untuk berpikir secara kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki untuk menghadapi tantangan kehidupan di abad 21 ini. Selain itu juga, mengasah kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dalam membangun dasar belajar yang bernilai untuk membangun daya kompetensi siswa dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Dengan siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, maka siswa akan mampu menghadapi problema-problema yang semakin kompleks dengan membentuk cara-cara baru dan mengubah cara lama secara kreatif. Kemudian, kemampuan berpikir kreatif juga dapat memberikan rasa percaya diri, meningkatkan kualitas hidup, kepuasan batin dan aktualisasi diri dalam pengembangan pribadi siswa.

Setiap orang pada dasarnya adalah kreatif, namun pada kenyataannya ada yang muncul sebagai pribadi yang kreatif dan ada pula yang muncul sebagai pribadi yang kurang kreatif. Seseorang yang kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi kreativitasnya. Sedangkan seseorang yang kurang kreatif adalah individu yang belum atau tidak dapat mengaktifkan potensi kreativitasnya. Butuh pembinaan dan pengembangan untuk membangkitkan siswa menjadi kreatif.

Ririn Prihatin, 2020

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Pembinaan dan pengembangan tersebut merupakan tugas yang harus diemban oleh seorang guru, tentunya hal itu membutuhkan kesabaran dan ketekunan dari seorang guru untuk pengembangan kreativitas siswa. Dalam mengembangkan dan memunculkan kemampuan kreatif siswa dapat mengalami berbagai kendala dan rintangan. Kendala dan rintangan tersebut bisa berasal dari internal dan eksternal. Sumber kendala dari internal yaitu berasal dari diri individu itu sendiri, dan yang dari eksternal yaitu berasal dari lingkungan sekitar individu, seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat. Tentunya, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ini tidak dapat ditentukan hanya dari seorang guru saja, tetapi melibatkan proses bersama antara semua pihak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII, ada beberapa hal yang ditemukan pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. *Pertama*, pada saat siswa diberikan pertanyaan tertulis, sebagian besar dari mereka menjawab pertanyaan tersebut terpaku kepada teks yang ada di buku, sehingga mereka belum bisa mengembangkan dari hasil pemikiran atau pemahamannya sendiri. *Kedua*, pada saat guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan umum sebagai motivasi, sudah ada beberapa siswa yang mau untuk menjawab dan menjelaskannya. Namun, jawaban yang diberikan masih kurang rinci dan saat menjawab pertanyaan pun masih kurang lancar. Kebanyakan dari mereka masih malu-malu, tetapi ada siswa yang sudah mampu untuk menambahkan dan melengkapi dari jawaban yang disampaikan oleh temannya, namun ada juga siswa yang menjawab pertanyaan mengikuti jawaban yang sudah diberikan oleh teman sebelumnya, sedangkan siswa yang lainnya malah asyik untuk melakukan aktivitasnya masing-masing seperti mengobrol, tertidur, tidak memperhatikan dan sebagainya. *Ketiga*, keterampilan bertanya dan mengeluarkan pendapat masih rendah, terlihat dari hanya beberapa siswa saja yang mau bertanya dan mengeluarkan pendapatnya secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan di atas, jika dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif menurut William (dalam Munandar, 1987, hlm. 135) yang terdiri dari kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), serta elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berkaitan dengan banyaknya hasil karya, gagasan atau ide yang dihasilkan. Keaslian mengindikasikan suatu hasil

karya, gagasan atau ide yang berbeda dengan hasil karya orang di sekitarnya. Keluwesan adalah dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Sedangkan elaborasi adalah kemampuan untuk menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik.

Berdasarkan keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut, nampak bahwa siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI kelas VII masih belum memiliki kemampuan berpikir kreatif secara memadai dan optimal. Hal ini dapat dibuktikan dari pada saat guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang mampu untuk menjawabnya, namun jawaban yang diberikan kurang begitu rinci dan masih kurang lancar dalam menjawabnya. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*) belum terasah pada diri siswa. Kemudian, masih banyak siswa jika menjawab pertanyaan mengikuti jawaban yang sudah diberikan oleh temannya yang lain, belum berasal dari hasil pemikirannya sendiri. Dan ketika diberikan pertanyaan tertulis, jawaban yang diberikan mengikuti apa yang ada di dalam buku teks. Hal ini menunjukkan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu keaslian (*originality*) belum optimal adanya. Tetapi untuk indikator elaborasi (*elaboration*), yaitu mengenai bagaimana siswa dapat menambahkan atau memerinci sebuah gagasan sudah muncul, tetapi belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang sudah mampu untuk bisa menambahkan atau melengkapi jawaban yang sudah disampaikan oleh teman sebelumnya.

Salah satu program pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah mata pelajaran IPS. Seyogyanya pembelajaran saat ini, khususnya pembelajaran IPS mampu menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang berubah dan berkembang secara terus menerus. Melalui pembelajaran IPS ini diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan dan sikap yang rasional tentang gejala-gejala sosial serta perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia, baik di masa lampau dan masa kini maupun masa yang akan datang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sumaatmaja (dalam Komalasari, Ririn Prihatin, 2020

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

2013, hlm. 7) tujuan pembelajaran IPS untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat, dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan aktivitas kreatif yang didalamnya melibatkan imajinasi, penemuan, rasa ingin tahu serta kemampuan untuk membuat prediksi dan dugaan.

Tentunya kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPS, karena berpikir kreatif (*Creative Thinking*) harus dimiliki siswa dalam menghadapi era globalisasi ini. Dimana dalam era sekarang ini, pendidikan tidak hanya menekankan kepada aspek kecerdasan, tetapi kreativitas pun harus perlu dikembangkan. Selain itu juga, dalam menghadapi tantangan abad 21, ada 4 kompetensi yang harus dimiliki yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Oleh karena itu, kreativitas yang menjadi kompetensi pada abad 21, pada dasarnya merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang.

Menurut Semiawan (1987, hlm. 8) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selanjutnya menurut Suryadi dan Herman (2008, hlm. 23) berpendapat bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas pada intinya merujuk pada kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya. Baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada. Kreativitas dapat terwujud oleh siapa saja dan dimana saja. Setiap individu memiliki potensi dan tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Di sekolah hampir setiap mata pelajaran dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengembangan kreativitas siswa, termasuk salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Berdasarkan persoalan yang telah dipaparkan di atas, maka perlu adanya solusi untuk menghadapi permasalahan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan oleh guru IPS kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan lebih mengedepankan pengembangan kemampuan berpikir. Kebanyakan sebelumnya dalam proses pembelajarannya biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek ini dipilih sebagai upaya yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang telah diimplementasikan oleh guru IPS di SMP Laboratorium Percontohan UPI sebagai model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat ini.

Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS, maka pembelajaran IPS tidak hanya disampaikan secara teoritis melainkan melalui praktek-praktek langsung dalam membuat sebuah karya hingga tuntas dan kegiatan ini akan merangsang siswa untuk bisa berkreasi dalam menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki menjadi sebuah karya yang unik. Dengan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya, dapat menambah pengetahuan baru dan menumbuhkan kekhasan yang beraneka ragam.

Melalui pembelajaran berbasis proyek inilah siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya. Pembelajaran *Project Based Learning* ini lebih memusatkan kepada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa. Peran guru disini hanya sebagai fasilitator yang menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi siswa dalam merancang proyek yang akan dilakukan. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas, dkk (dalam Wena, 2009, hlm. 144) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mana tugas guru adalah untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut ke dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, peneliti memilih judul “ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM
Ririn Prihatin, 2020
ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Untuk memperkaya keilmuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya serta memberikan kontribusi kepada pengembangan model pembelajaran IPS dan diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah dalam inovasi pembelajaran.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi penulis

Menambah pengetahuan baru dalam pembelajaran IPS dan menjadikan motivasi untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tidak bosan.

2) Bagi siswa

Dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam mengatasi masalah yang ada dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga dapat menumbuhkan interaksi siswa dalam kelompok, meningkatkan kemampuan menyampaikan pendapat dalam forum diskusi dan kreatif dalam memecahkan masalah.

3) Bagi guru

Untuk memberikan gambaran pembelajaran IPS dengan model *Project Based Learning* dapat menjadikan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam perbaikan proses belajar mengajar sebagai upaya menumbuhkembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.

4) Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas Pendidikan di SMP Laboratorium Percontohan UPI khususnya dalam mata pelajaran IPS.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan penjelasan sebagai berikut:

a. BAB I : Pendahuluan

Sebagai bab pembuka dalam penyusunan skripsi, pada bab ini diuraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

b. BAB II : Kajian Pustaka

Dalam bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung, pendapat-pendapat para ahli serta hasil dari penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan penulis sebagai bahan kajian guna memberikan landasan yang kuat akan urgensi penelitian yang diteliti.

c. BAB III : Metode Penelitian

Sebagai karya ilmiah, tentunya harus menggunakan pendekatan-pendekatan metode dan sebagainya dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisa data yang didapat agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sehingga penelitian yang dituangkan dalam karya ilmiah berbentuk skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta masukan dalam merencanakan kebijakan. Pada bab ini diuraikan tentang desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, verifikasi konsep, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan keabsahan data.

d. BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti melakukan analisis temuan data dan pembahasannya dengan teori-teori yang ada serta data-data yang mendukung. Dengan langkah tersebut akan terlihat masalah-masalah yang diteliti serta pemecahan masalahnya.

e. BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Sebagai bagian penutup dalam penyusunan skripsi ini, pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait sebagai dari hasil penelitian terhadap permasalahan yang diteliti. Dan

Ririn Prihatin, 2020

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat setidaknya bagi peneliti itu sendiri dan umumnya bagi masyarakat.