

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas menjadi sesuatu hal yang begitu sangat penting yang harus dimiliki manusia, karena dalam melaksanakan kegiatannya sehari-hari hampir semua manusia selalu berhubungan dengan proses kreativitas. Pada dasarnya proses kreativitas ini menjadi hal yang penting untuk terus di tingkatkan, karena setiap manusia memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Proses kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berupa produk maupun gagasan yang sebelumnya tidak dikenal. Kreativitas ini semata-mata tidak diperoleh secara langsung, namun dibutuhkan proses serta kerja keras.

Perkembangan zaman yang hingga saat ini terus terjadi membuat pola pertumbuhan individu semakin tinggi dan membuat daya saing terus meningkat, hal ini memaksa sumber daya manusia harus terus menerus ditingkatkan dalam segala aspek, salah satunya kreativitas. Perkembangan zaman yang terus terjadi pun tidak bisa terlepas dari permasalahan yang ditimbulkannya, salah satunya mengenai permasalahan pemanasan global. Penggunaan kertas yang berlebihan menjadi salah satu penyebab yang dapat memicu pemanasan global. Kehidupan di era saat ini memaksa para individu harus secara kreatif dalam menggunakan kertas, kebiasaan ini harus secara dini dapat ditanamkan kepada para penerus bangsa, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas melalui pendidikan formal. Menurut Uno (2012:154), kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan masalah baru, maka dari itu kreativitas perlu ditingkatkan dalam upaya memecahkan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan.

Agi Priatna, 2013

Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VII-B SMPN 5 Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Munandar dalam Suryosubroto (2009:191) menyatakan, pendidikan di Indonesia pada umumnya hanya menekankan pola berfikir konvergen yang berkaitan dengan penalaran verbal dan pemikiran logis, tanpa mengembangkan kreativitas yang mengacu pada pemikiran divergen. Sehingga pengembangan kreativitas para siswa menjadi terhambat. Hal tersebut demikian terjadi di lapangan sebenarnya dan di Indonesia sendiri belum mampu menyediakan pendidikan yang mampu menyeimbangkan keduanya.

Berdasarkan observasi awal peneliti di lapangan, tepatnya di SMPN 5 Bandung kelas VII-B, terdapat berbagai permasalahan mengenai terhambatnya kreativitas siswa. Pertama, dalam pembelajaran IPS di kelas, guru sebagai fasilitator jarang sekali memberikan tugas khusus yang ditunjukkan untuk meningkatkan daya kreativitas siswa, dimana tugas yang diberikan guru hanya berupa tugas-tugas yang menguji pengetahuan siswa saja sebagai contohnya, tugas yang diberikan guru hanya sekedar mengisi soal-soal latihan dalam buku paket. Tugas-tugas tersebut tentunya lebih menekankan pada tingkat hafalan yang tinggi, sehingga membuat siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang sangat membosankan, karena selalu menghafalkan materi yang begitu banyak. Padahal menurut Banks dalam Sapriya (2007: 3) menyebutkan bahwa:

Social Studies (IPS) adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakat.

Dikatakan sebelumnya bahwa tugas-tugas yang diberikan oleh guru hanya sebatas menguji pengetahuan saja tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya. Seharusnya guru mampu memberikan tugas yang bermakna, selain menguji pengetahuan siswa, mampu menggali dan menumbuhkan keterampilan siswa, salah satunya mengenai kreativitas.

Kedua, lengkapnya fasilitas yang tersedia pun tidak menjamin membuat pembelajaran IPS menarik bagi siswa, metode yang digunakan oleh guru saat pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelas menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan pelajaran IPS, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dialami oleh siswa tidak membuat mereka menjadi aktif dalam pembelajaran IPS. Seharusnya, peran guru di dalam pembelajaran tidak selalu menjadi pusat dalam menyampaikan informasi, namun guru mampu menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk menggali potensi-potensi yang dimilikinya. Jika metode ceramah diterapkan secara murni saat pembelajaran oleh guru, hal tersebut akan membuat siswa menjadi pasif dan tidak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Ketiga, menumpuknya koran-koran yang tidak terpakai di dalam kelas, hal ini disebabkan karena seluruh kelas di SMPN 5 Bandung berlangganan koran hampir setiap harinya, hal ini yang menyebabkan bertumpuknya koran-koran yang sudah tidak terpakai di dalam kelas. Permasalahan ini membuat situasi kelas menjadi tidak nyaman, karena koran-koran yang tidak terpakai tersebut hanya dibiarkan saja menumpuk, tanpa ada penanganan yang serius. Terkadang sehabis membaca koran-koran tersebut, siswa tidak merapihkannya kembali, sehingga membuat koran-koran tersebut tercecer dimana saja dan membuat keadaan kelas semakin tidak kondusif. Hal ini menjadi sangat tidak biasa, karena di sekolah pada umumnya, berlangganan koran di setiap kelas jarang diterapkan, padahal di era globalisasi ini, hampir seluruh surat kabar sudah menyediakan koran digital yang bisa di akses secara online agar memudahkan para konsumennya. Padahal hampir seluruh siswa SMPN 5 Bandung terutama siswa kelas 7B sudah memiliki *handphone/gadget* yang sangat canggih, namun tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa.

Isu-isu yang terus berkembang hingga saat ini tentang pemanasan global benar-benar belum disadari oleh siswa, dimana penggunaan kertas yang berlebihan merupakan salah satu sebab terjadinya pemanasan global. Pengetahuan siswa mengenai pemanasan global menjadi hal yang tidak pernah di ajarkan oleh guru di kelas, sehingga siswa tidak menyadari bahwa lingkungan disekitarnya sedang mengalami kerusakan. Terlihat dari kebiasaan siswa membeli air mineral botol, kebiasaan tersebut berujung dengan semakin banyaknya sampah botol plastik di sekolah. Tentunya hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak memahami mengenai permasalahan lingkungan yang sedang dihadapi manusia. Mengenai isu-isu tersebut seharusnya guru mampu membawakannya di dalam pembelajaran, sebagai suatu inspirasi yang menstimulus siswa agar memiliki kreativitas dalam memecahkan permasalahan tersebut. Selain meningkatkan pengetahuan, siswa pun mampu secara cerdas memanfaatkan segala hal yang ada di sekitar lingkungan menjadi hal-hal yang berguna sebagai penunjang kebutuhan pembelajaran di kelas.

Kondisi diatas menggambarkan proses pembelajaran yang masih terbatas karena didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas yang hanya sebatas mengukur pengetahuan siswa saja, hal ini tentunya menjadi penghambat dalam menggali kreativitas siswa. Akibatnya keadaan tersebut membuat pembelajaran IPS menjadi tidak bermakna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa perlu dibiasakannya pemberian tugas-tugas yang bermakna dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat suatu produk berbahan dasar limbah sampah.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu tujuan utama dalam proses perbaikan dalam pembelajaran, berbagai hal mengenai konsep serta wawasan baru tentang proses pembelajaran telah muncul dan berkembang di tengah-tengah usaha memperbaiki mutu pendidikan. Menurut Ovide Decroly dalam Hamalik (2001: 194) dikenal dengan teorinya, bahwa “Sekolah adalah dari kehidupan untuk kehidupan” (*Ecole ponar la vive par lavie*), mengemukakan bahwa, “bawalah kehidupan ke

dalam sekolah agar kelak siswa dapat hidup di masyarakat” dari pandangan tokoh tersebut mengemukakan bahwa lingkungan merupakan dasar pendidikan sebagai bahan pembelajaran yang sangat penting. Bagaimana kondisi kehidupan di luar sekolah, tepatnya lingkungan sekitar sekolah mampu di bawa ke dalam pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya hal tersebut diperkuat oleh Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”

Hal ini ditunjukkan agar siswa mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menghasilkan karya cipta yang diperoleh melalui pengetahuan atau pengalaman hidup serta mampu memunculkan ide-ide yang kreatif dan inovatif. Di dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dari membaca, berbahasa, dan aspek-aspek lainnya. Menurut Uno (2011: 153) pembelajaran di dalam kelas harus membawa aspek-aspek lingkungan, sebagai modal utama dalam hal menciptakan siswa yang memiliki kreativitas tinggi, karena dalam meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran tidak hanya sebatas teori-teori saja, namun harus ada unsur aplikatif dalam upaya menyalurkan gagasan-gagasan yang timbul dari pemikiran siswa.

Pembelajaran berdasarkan lingkungan sekitar akan membuat para siswa lebih memahami segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungannya, begitupun permasalahan yang ada di dalamnya, sehingga membuat siswa akan lebih peduli terhadap segala hal yang terjadi di sekitar dirinya, kemudian menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:46) menyatakan bahwa, keterlibatan siswa di dalam pembelajaran tidak hanya keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam upaya memperoleh

pengetahuan, namun dibutuhkan penghayatan nilai-nilai dalam pembentukan sikap, dan juga mengadakan pelatihan dalam pembentukan keterampilan dan kreativitas.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan Puryani (2010), asesmen kinerja adalah pendekatan non-tradisional yang mampu memberikan penilaian terhadap kinerja siswa, selain mengukur pencapaian hasil belajar siswa, pendekatan ini mampu mengukur proses perolehan, penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya mengukur pengetahuan siswa saja, namun siswa diminta untuk melakukan aktivitas khusus. Hal ini tentunya memberi kesempatan pada siswa dalam berbagai tugas untuk menunjukkan keterampilan yang dimilikinya berkaitan dengan tugas maupun kegiatan yang harus dikerjakan.

Berdasarkan dari beberapa pandangan masalah di atas, peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah dengan menerapkan model *performance assessment* sebagai penunjang pembelajaran. Pendekatan ini digunakan karena sangat berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi peneliti di dalam kelas yang pada akhirnya memperbaiki proses pembelajaran. Tidak terlepas dari manfaat yang di dapatkan, diantaranya bagaimana siswa mengamati, mencermati, dan peka terhadap permasalahan di sekitarnya, serta membangun nilai, sikap, dan keterampilan yang pada akhirnya siswa mampu memanfaatkan limbah sampah yang tidak terpakai di sekitar lingkungannya, dengan membuat suatu media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, yang kemudian menjadi media pembelajaran dalam diskusi di kelas. Dari hal tersebut peneliti berharap, dengan pembelajaran tersebut, para siswa memiliki kreativitas yang tinggi, selain itu mereka pun memiliki wawasan tentang esensi hidup sederhana, terutama dalam penghematan kertas. Hal tersebut tentunya merupakan langkah awal pembekalan bagi siswa dalam menghadapi hidup, agar mampu bersaing dalam kehidupan di masa mendatang. Maka dari itu peneliti

terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul ”Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas (*Task*) Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas VII-B SMP Negeri 5 Bandung)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, untuk mengarahkan pembahasan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah dalam meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung?. Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung?
2. Bagaimana menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung?
3. Bagaimana merefleksikan kendala-kendala dalam menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah: Mengembangkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar

limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung?. Untuk lebih memperjelas tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu merencanakan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung
2. Mampu menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung
3. Mampu merefleksikan kendala-kendala dalam menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII-B SMPN 5 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperkaya keilmuan serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar guru mengenai pembuatan media pembelajaran IPS berbahan daur ulang sampah.

2. Manfaat Praktis.

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa

dalam membuat media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah, selain itu manfaat lainnya di peruntuk sebagai berikut:

- a. Untuk sekolah
Untuk bahan masukan terhadap kualitas pembelajaran IPS di sekolah, agar mampu berpartisipasi memperbaiki pendidikan nasional.
- b. Untuk guru
Untuk bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui tugas (task) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah.
- c. Untuk siswa
Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS
- d. Untuk Peneliti
Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan menjadi pembelajaran tersendiri, sebagai bekal dalam menghadapi siswa dalam meningkatkan kreativitas pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah. Agar tercapainya pembelajaran yang baik serta menjadikan pengalaman tersendiri bagi siswa

E. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penelitian

Agi Priatna, 2013

Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VII-B SMPN 5 Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini memaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang di kaji di dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa sub bab yakni: lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Di dalam bab ini memaparkan mengenai deskripsi hasil pengolahan data penelitian dan analisis hasil penelitian yang diperoleh selama dilakukannya penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan yang di ajukan dalam penelitian ini.