

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berangkat dari permasalahan siswa yang kurang kreatif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Kondisi ini menimbulkan interaksi yang kurang baik antara siswa dan guru. Berawal dari observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 5 kelas VII-I pada hari Senin, tanggal 25 Februari 2013, yang beralamat di Jalan Sumatera No.40, Kelurahan Merdeka, Kecamatan Sumur, Kota Bandung. Masalah yang terjadi yaitu siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung, kurang antusias dalam merespon pertanyaan guru dan berpendapat ketika guru meminta pendapat siswa. Ketika guru menerangkan materi Geografi dengan metode ceramah kepada siswa tetapi siswa hanya sebatas memerhatikan sekilas setelah itu mereka mengalihkan perhatiannya kepada teman sebangkunya atau kepada *gadget* yang mereka punya, sementara itu materi tersebut kurang mereka pahami.

Berdasarkan 29 orang jumlah siswa yang hadir pada waktu itu, hanya dua orang siswa yang bertanya dan hanya satu orang siswa laki-laki yang berpendapat. Ketika guru bertanya materi yang dibahas kepada siswa, mereka tidak menjawab dan terlihat bingung dengan pertanyaan apa yang diajukan, padahal dengan materi IPS yang kaya dan luas siswa bisa bertanya hal apapun dengan kreatif, seperti yang dijelaskan oleh Sapriya dalam Mata Kuliah Struktur Ilmu-ilmu Sosial bahwa terdapat 10 Tema Besar yang Mencakup IPS, diantaranya; 1) Budaya; 2) Waktu; Berkesinambungan dan Perubahan; 3) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; 4) Perkembangan Individu dan Identitas; 5) Individu, Kelompok, dan Kelembagaan; 6) Kekuasaan, Kewenangan, dan Pemerintahan; 7) Produksi, Distribusi, dan Konsumsi; 8) Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat; 9) Keterkaitan Global; 10) Hukum Ideal

dan praktis. Kesepuluh tema tersebut bisa dikembangkan lagi ke dalam tema-tema yang khusus bahkan tema khusus tersebut bisa diturunkan lagi ke dalam tema lainnya yang menarik. Tema yang kaya dan luas tersebut harus disertai dengan keterampilan berpikir kreatif karena dengan berpikir kreatif tema-tema tersebut bisa berkembang lebih baik. Kurang kreatifnya siswa dalam hal bertanya dan mengemukakan pendapat tidak sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi dirinya agar mampu bersaing di lingkungan masyarakat.

Menurut Jhonson (2008: 214) bahwa pengertian berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Kreatif merupakan suatu keterampilan yang harus diasah dan dibiasakan tanpa perlu takut salah menghasilkan sebuah gagasan tersebut. Guru juga dalam hal ini dapat menerima perbedaan antara siswa dalam kemampuan menghasilkan gagasan baru.

Kreatif merupakan bagian dari nilai-nilai karakter yang membentuk kepribadian manusia menuju manusia yang lebih berkualitas. Nilai-nilai karakter saat ini menjadi perhatian khusus bagi pemerintah maupun praktisi pendidikan seperti guru, karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi manusia menjadi lupa akan norma-norma yang berlaku. Dengan menerapkan nilai karakter kreatif kepada siswa maka akan timbul kesadaran moral dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti apa yang dikatakan oleh Lickona (2012: 38) karakter yang terasa memiliki tiga bagian yang saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral.

Perlunya keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS juga sangat diperlukan karena mata pelajaran IPS itu terdiri dari berbagai pengetahuan yang harus dihapal sementara untuk penerapan IPS kedalam

kehidupan sehari-harinya sangat kurang, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2009: 155) masalah lain dari IPS adalah materi yang cepat berubah dan banyak pengetahuan yang baru dan perlu dipelajari oleh siswa maupun guru. Dampak lain dari kurang kreatifnya siswa tersebut yaitu guru hanya menerangkan materi dan pencapaian target yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, dan Program semester (Promes) dari sekolah, sehingga dengan pemberian materi yang terlalu banyak guru tidak memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, akibatnya siswa untuk memahami materi pada akhirnya hanya sampai pada tingkat hapalan dan pemahaman, menurut tingkatan taksonomi tujuan pendidikan dari Benyamin S. Bloom merupakan tingkatan hapalan dan pemahaman hanya sampai pada tingkatan 1 dan 2 sedangkan aplikasi IPS itu seharusnya lebih mengembangkan pemikiran yang minimalnya tingkatan pemikiran analisis dan lebih baik lagi bisa ke tahap pemikiran sintesis, dan evaluasi. Keadaan tersebut menyebabkan siswa pada akhirnya kurang peka dengan lingkungan sekitarnya, hal yang sama dikemukakan oleh Sapriya (2008: 146) mengakui bahwa tidak semua siswa peduli dan memiliki kesadaran terhadap persoalan-persoalan kemasyarakatan dan politik.

● Belajar itu sendiri bukan sekedar memperoleh pengetahuan saja tetapi belajar merupakan proses mental yang terjadi pada diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku. Selaras dengan Bloom menurut Sanjaya (2008: 89-90) terdapat beberapa kriteria dalam belajar ditinjau dari belajar sebagai proses perubahan perilaku, akibat dari pengalaman dan latihan, yaitu sebagai berikut :

1. Belajar adalah aktivitas yang dirancang dan bertujuan.
2. Tujuan belajar adalah perubahan perilaku secara utuh.
3. Belajar bukan hanya sebagai hasil, akan tetapi juga sebagai proses.
4. Belajar adalah proses pemecahan masalah.

Pentingnya akan peran siswa yang kreatif didukung pula oleh pernyataan dari Sujana dalam skripsi Praptiwi (2008: 3) yaitu *student active learning* merupakan konsep dalam proses pembelajaran yang lebih menitik beratkan pentingnya siswa lebih aktif belajar dibandingkan dengan aktifitas guru sebagai pengajar. Aktifnya siswa dalam pembelajaran maka akan secara perlahan kreativitas siswa juga akan berkembang, sementara peran guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator belajar.

Sebagai calon guru, kurang kreatifnya siswa dalam pembelajaran IPS di SMP merupakan hal yang serius yang perlu dikaji lebih dalam karena hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan IPS itu sendiri yaitu membina anak didik menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*) yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan serta kepedulian sosial yang berguna bagi masyarakat dan negara. Realita tersebut juga berbanding terbalik dengan melihat definisi dari IPS menurut Sunal & Hass yang dikutip oleh Sapriya (2008: 22) bahwa IPS sebagai suatu bidang kajian dalam kurikulum sekolah yang tujuan-tujuannya diturunkan dari hakekat kewarganegaraan didalam masyarakat demokratis, serta yang berkaitan dengan masyarakat-masyarakat lainnya, yang kontennya berasal dari ilmu-ilmu sosial dan disiplin-disiplin yang lain, serta dari hasil refleksi pribadi, sosial, dan pengalaman-pengalaman budaya siswa. Dari definisi IPS tersebut tentu diperlukannya siswa yang memiliki keaktifan dan kreativitas yang tinggi. Siswa yang kreatif umumnya memiliki perasaan tidak takut akan kesalahan dan mengemukakan gagasan mereka walaupun tidak disukai oleh siswa lain. Menurut Treffinger dalam Munandar (2009: 35) bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan, secara inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Sementara itu penelitian terdahulu yang pernah meneliti mengenai masalah kurang kreatifnya siswa dalam pembelajaran IPS dan sudah cukup berhasil yaitu pada karya ilmiah berupa skripsi yang ditulis oleh Praptiwi

mengenai “*Penerapan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA (Penelitian Tindakan Kelas di SMAN 3 Bandung)*”, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan metode inkuiri. Hal tersebut terlihat dari proses kreatif berupa peningkatan aktivitas siswa dalam proses tanya jawab, diskusi kelas dan peningkatan tingkat berpikir siswa. Selain itu produk kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Keterlibatan siswa secara aktif dikelas, motivasi dan dorongan yang diberikan guru juga meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan kreativitas siswa meningkat. Kemudian skripsi yang kedua ditulis oleh Lingga Novianty “*Pemanfaatan Buku Teks Sejarah dalam Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa di Kelas (Penelitian Tindakan Kelas di XI-IS.2 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Legok-Tangerang)*” berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan buku teks sejarah di kelas telah berhasil meningkatkan minat baca siswa dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah. Meningkatkan produktivitas terbukti dari hasil karya siswa berupa tulisan dan karangan yang dibuat sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Hal tersebut diatas menggambarkan hasil kreativitas. Dengan adanya penelitian terdahulu mengenai masalah kurang kreatifnya siswa, maka peneliti tertarik untuk mengambil masalah yang sama namun lebih fokus dalam hal mengemukakan pendapat ataupun bertanya, dengan cara menerapkan metode *brainstroming*.

Metode *brainstroming* atau biasa disebut dengan peta gagasan atau curah pendapat adalah sebuah metode interaktif yang dirancang untuk mendorong siswa mengekspresikan berbagai macam ide (Dananjaya, 2010: 79). Sedangkan dalam Karwati (2008: 6) metode *brainstroming* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu menampilkan kemandirian serta pengarahan diri, memiliki keterbukaan dan keutuhan diri dalam memilih alternatif tindakan yang terbaik, mampu menyampaikan pendapat dan mengaktualisasikan diri dalam memecahkan suatu masalah serta mampu

menghargai pendapat orang lain. Metode *brainstroming* merupakan sebuah metode yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena metode ini menuntut siswa untuk terus menerus mengeluarkan ide atau gagasan yang ada, sehingga siswa lama kelamaan gagasan yang mereka keluarkan menjadi berkualitas. Senada dengan dua pendapat diatas maka Rawlinson (1976: 27) menyatakan bahwa *brainstroming* merupakan suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Metode *brainstroming* digunakan khususnya pada saat memecahkan masalah-masalah baru yang terjadi disekitar lingkungan siswa atau untuk menentukan cara-cara baru dalam menghadapi masalah lama. Pertama guru nanti akan menjelaskan sebuah permasalahan, guru memberi tahu siswa untuk mencari gagasan dari penyelesaian permasalahan tersebut ditambah lagi dengan memotivasi siswa untuk menghasilkan lebih banyak mengeluarkan gagasannya, kemudian mereka mengemukakan gagasannya dan terakhir guru dan siswa menilai gagasan yang terbaik dari penyelesaian masalah tersebut. Dengan metode tersebut siswa diharapkan ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian timbul kreativitas dalam setiap diri siswa. Selain itu, peneliti berharap dengan menerapkan metode *brainstroming*, siswa dapat menambah pengalaman belajarnya yang kelak dapat berguna dalam kehidupannya di masyarakat.

Maka berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut kedalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Metode *Brainstroming* dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 5 Kota Bandung kelas VII-I).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang penelitian diatas, maka penulis merumuskan masalah tersebut dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana guru merencanakan penerapan metode *brainstroming* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 kota Bandung?
- 2) Bagaimana guru mengimplementasikan metode *brainstroming* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 kota Bandung?
- 3) Bagaimana cara guru merefleksikan metode *brainstroming* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 kota Bandung?
- 4) Apakah siswa mengimplementasikan kemampuan berpikir kreatif setelah diterapkannya metode *brainstroming* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kota Bandung kelas VII-I?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan dapat dikembangkan sebagai berikut :

- 1) Mengkaji bagaimana guru merencanakan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 Bandung.
- 2) Mengkaji cara guru mengimplementasikan metode *brainstroming* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa pada saat pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 Bandung.
- 3) Mengkaji cara guru merefleksikan metode *brainstroming* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-I SMPN 5 Bandung.

- 4) Untuk Mengetahui efektivitas metode *brainstroming* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Bandung kelas VII-I.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara :

1. Teoritis

Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode *brainstroming* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan metode pembelajaran yang optimal oleh guru maka akan mempermudah proses pembelajaran IPS kepada siswa dan menjadikan IPS menjadi mata pelajaran yang bermakna (*meaningfull*).

2. Praktis

a. Guru

Guru dapat mengetahui metode yang efektif dalam mengajar IPS kepada siswa. Metode *brainstroming* dapat membantu guru dalam mengajar dan memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Siswa

Dengan metode *brainstroming*, siswa termotivasi untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS, karena selama ini mata pelajaran IPS dinilai oleh siswa sebagai mata pembelajaran yang monoton.

c. Sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat memberikan pengetahuan mengenai seberapa efektif metode *brainstroming* ini diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya bagi siswa yang berada di Sekolah yang diteliti dan umumnya bagi sekolah yang lain.

d. Peneliti

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat mengetahui seberapa efektifnya metode *brainstroming* dalam pembelajaran IPS untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Peneliti sebagai calon guru juga berharap dengan adanya penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan pengalaman bagi dirinya kelak ketika mengajar.

E. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan bahasan mengenai Pendahuluan, bagian awal dari Penulisan skripsi. Bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, manfaat teoritis maupun manfaat praktis, dan sistematika penulisan.

Bab II membahas mengenai Kajian Pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Kajian Pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Metode *brainstroming* dalam Pembelajaran IPS. Berdasarkan judul tersebut maka penulis memaparkan Kajian Pustakanya menjadi ; *Pertama*, membahas mengenai pendidikan karakter bagian dari pendidikan IPS yang didalamnya terdapat latar belakang, pengertian, fungsi, tujuan dan kreatif dalam pendidikan karakter, yang semuanya dikaitkan dengan pendidikan IPS itu sendiri. *Kedua*, mengenai keterampilan berpikir kreatif secara mendasar terdiri dari beberapa perspektif, kemudian terdapat pemaparan mengenai pengertian, perkembangan, tahap-tahap berpikir kreatif, tujuan dan manfaatnya, hambatannya, evaluasi, kreatif menjadi kreativitas serta kaitannya dengan pembelajaran IPS. *Ketiga*, membahas metode *brainstroming*, yaitu terdapat pengertian, prinsip dan tujuan, metode *brainstroming* bagian dari pembelajaran aktif serta membahas metode *brainstroming* dalam pembelajaran IPS. *Keempat*, membahas mengenai

kaitannya antara penerapan Metode *brainstroming* terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif yang didalamnya terdapat langkah-langkah penerapan metode *brainstroming*.

Bab III membahas mengenai metode penelitian secara rinci. Metode penelitian ini berisi mengenai metode penelitian secara rinci, Lokasi dan Subjek Penelitian, desain penelitian, prosedur dan tahap persiapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data yang akan dipakai, analisis data dan validasi data.

Bab IV merupakan bahasan mengenai hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Maka bab ini berisi profil sekolah itu sendiri, deskripsi mengenai observasi awal penelitian, perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), Observasi (*observe*), refleksi (*reflect*), dalam refleksi tersebut juga dideskripsikan diskusi balikan dari guru mitra selaku pembimbing kita dalam penelitian tindakan kelas ini. Pembelajaran mengenai kegiatan tindakan kelas berupa tindakan beberapa siklus dan terakhir analisis data dari pelaksanaan tindakan kelas.

Bab V membahas mengenai kesimpulan penelitian ini secara keseluruhan. Dan saran yang akan diajukan oleh peneliti ke peneliti lain selanjutnya agar tidak mengulangi kesalahan yang dilakukan peneliti sebelumnya.