

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Tantangan masa depan yang selalu berubah sekaligus persaingan yang semakin ketat memerlukan keluaran pendidikan yang tidak hanya terampil dalam suatu bidang tetapi juga kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni. Hal tersebut perlu dimanifestasikan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk mata pelajaran IPS. Hal ini tertuang dalam tujuan Pendidikan Nasional yaitu:

“membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cerdas, cakap, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan komunikatif, demokratis), beradab sehat sehingga menjadi manusia mandiri” (Mulyasa, 2004: 21).

Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi) telah disebutkan bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.

Selain itu juga di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 disebutkan bahwa mata pelajaran IPS diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri.

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan mandiri sudah lama menjadi fokus dan perhatian dalam pembelajaran IPS di kelas. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta dapat memiliki kemampuan untuk memperoleh,

mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Hal ini sesuai dengan arahan dan tujuan dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Lebih jauh Sapriya (2012: 51) mengemukakan sejumlah ketrampilan yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran IPS antara lain:

“Ketrampilan meneliti, ketrampilan berpikir, ketrampilan partisipasi sosial, dan ketrampilan berkomunikasi. Kemampuan berpikir pada siswa dapat dilatih melalui pendidikan berpikir kreatif yang diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan intelektualnya sehingga siswa memiliki kemampuan yang berkualitas dalam menyelesaikan berbagai permasalahan”.

Kemampuan berpikir dapat dilatih melalui pendidikan berpikir kreatif, sehingga siswa dapat mengoptimalkan perkembangan intelektualnya supaya bisa menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Munandar (2009 : 49) mengemukakan bahwa “makna dari pengembangan kreativitas berkaitan dengan kualitas perwujudan diri, peningkatan kemampuan berpikir kreatif, kepuasan dalam mencipta, dan peningkatan kualitas hidup”. Berpikir kreatif sangat penting untuk ditumbuhkembangkan dalam pembelajaran kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPS. Dengan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dibangkitkan. Selanjutnya Munandar (1999) menyatakan bahwa ”ketrampilan berpikir kreatif adalah suatu bentuk pemikiran terbuka yang menjajaki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah”.

Berdasarkan sejumlah informasi tentang kondisi terkini didapatkan bahwa pembelajaran yang merangsang berpikir kreatif masih kurang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil survei nasional menunjukkan bahwa pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberikan peluang bagi pengembangan kreativitas (Tridjata, 2002). Sejumlah penelitian yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa kreativitas siswa umumnya masih rendah.

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 13 Tangerang Selatan merupakan sekolah yang sebagian besar siswanya berasal dari keluarga ekonomi lemah dan keluarga *broken home*, sehingga mereka menjadi siswa yang tidak memiliki kepercayaan diri. Sikap seperti ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan berpikir siswa dalam belajar sehingga hasil belajar mereka rendah. Siswa-siswa cenderung kurang memiliki kreativitas dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan sikap pasif siswa, siswa tidak berani mengemukakan pendapat, malu bertanya, apabila diajukan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab dengan rinci, semangat belajar rendah, apabila guru menerangkan siswa tidak konsentrasi, dan peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Kenyataan tersebut tentu sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan pendidikan IPS khususnya bagi kemajuan pendidikan nasional, mengingat pendidikan merupakan nilai sentral dalam pembangunan nasional. Apalagi ternyata nilai rata-rata mata pelajaran IPS SMPN 13 Kota Tangerang Selatan, hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan mata pelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1.
Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Sekolah SMPN 13 Kota Tangerang Selatan
Tahun Pelajaran 2012 / 2013

NO	Mata Pelajaran	Rata-Rata Nilai
1	Pendidikan Agama	80,6
2	Pendidikan Kewarganegaraan	85,3
3	Bahasa Indonesia	80
4	Bahasa Inggris	72,4
5	Matematika	75
6	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	79,8
7	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	72,6
8	Pendidikan Seni Budaya dan Ketrampilan	83,1
9	Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan	85,2
10	TIK	80,5
11	Mulok (Bahasa Inggris)	73
12	Mulok Baca Tulis Qur`an	85,3

Sumber : SMPN 13 Kota Tangerang Selatan

Berdasarkan Tabel di atas, bahwa pada mata pelajaran IPS di SMPN 13 Kota Tangerang Selatan, Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Sekolah (UAS) Tahun Pelajaran 2012/2013 hanya mencapai 72,6. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum efektif, sehingga hasil belajar IPS yang dicapai siswa masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Adapun faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran diantaranya: tenaga pendidikan, sarana dan prasarana, materi dan sumber belajar, kondisi lingkungan, metode pembelajaran, psikologis anak, latar belakang sosial dan budaya anak, latar belakang pendidikan guru, status sosial ekonomi orang tua siswa, kondisi kelas, dan lingkungan masyarakat.

Faktor tenaga pendidikan atau guru merupakan faktor yang paling dominan terhadap pencapaian mutu pendidikan. “Guru harus memiliki kemampuan mentransfer ilmu pengetahuan yang dapat dimengerti, dipahami, dan dikuasai siswa. Sehingga siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari” (Riyadi, 1986:25)

Di dalam kegiatan pembelajaran IPS terpadu guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan memberi catatan dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, maka sikap siswa tetap pasif, level berpikirnya pun hanya pada tahap mengingat, hafalan dan jika diberi soal berpikir dan konseptual mereka tidak mampu menyelesaikannya. Akhirnya nilai yang dicapai rendah. Oleh sebab itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan interaksi yang terjadi pada siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka perlu ada metode pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran tidak efektif. Kurangnya kecerdasan guru dalam

memilih metode yang tepat dapat berdampak pada ketidaktercapainya tujuan pembelajaran baik secara khusus per bidang studi maupun tujuan pendidikan nasional.

Upaya yang akan ditempuh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPS terutama pada materi Kreativitas dalam Kehidupan Ekonomi yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Dalam pembelajaran dengan metode ini siswa akan berkolaborasi dengan guru bidang studi, belajar dalam tim kolaboratif. Ketika siswa belajar dalam tim, siswa akan menemukan keterampilan merencanakan, berorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang hal-hal yang akan dikerjakan.

Metode pembelajaran proyek (*project based learning*) dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam semua mata pelajaran dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Hardini dan Puspitasari (2012 : 127) menyatakan bahwa “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek”. Penggunaan metode pembelajaran proyek (*Project based Learning*) dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan menumbuhkan semangat dan kepekaan siswa terhadap lingkungan.

Menurut Djamarah (2010: 233) ”metode proyek adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajarannya”. Mengingat hakikat pembelajaran berbasis proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung diantara siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Pembelajaran berbasis proyek juga melibatkan siswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan

masalah, penemuan atau proses pembangunan model. Dalam Pembelajaran berbasis proyek, aktivitas tersebut harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan pada pihak siswa. Pembelajaran ini mendorong siswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Pembelajaran berbasis proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab siswa. Sasaran bagi pembelajaran berbasis proyek adalah produk yang dihasilkan.

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk siswa. Di dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, instruktur berposisi di belakang dan siswa berinisiatif, instruktur memberi kemudahan dan mengevaluasi proyek baik kebermaknanya maupun penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Produk yang dibuat siswa selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru atau instruktur di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran berbasis proyek, guru atau instruktur tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran siswa.

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dalam pembelajaran IPS di SMPN 13 Kota Tangerang Selatan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya materi kreativitas dan kemandirian dalam kehidupan ekonomi. Dari pemaparan diatas, maka penulis mengangkat judul: “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 13 Kota Tangerang Selatan”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini mencoba suatu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP dengan

menggunakan metode pembelajaran proyek (*project based learning*). Selanjutnya agar penelitian ini terarah dengan baik, maka dibuatlah suatu pertanyaan yang merupakan masalah pokok yaitu “ Apakah Penerapan Metode Pembelajaran Proyek (*Project Based Learning*) dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS SMPN 13 Kota Tangerang Selatan ?”.

Dari rumusan masalah yang bersifat umum tersebut, pertanyaan penelitian yang akan dicari jawabannya adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah atas pengukuran awal (*pre-test*) dengan pengukuran akhir (*post-test*) ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan metode pembelajaran proyek atas pengukuran awal (*pre-test*) dengan pengukuran akhir (*post-test*) ?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode pembelajaran proyek dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah pada pengukuran akhir (*post-test*) ?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi objektif mengenai besarnya Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMPN 13 Tangerang Selatan. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah pada pengukuran awal (*pre-test*) dengan pengukuran akhir (*post-test*).

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan metode pembelajaran proyek pada pengukuran awal (*pre-test*) dengan pengukuran akhir (*post-test*).
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode pembelajaran proyek dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah pada pengukuran akhir (*post-test*).

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

- 1.4.1. Manfaat Teoritis : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada materi Kreatifitas dalam Kehidupan Ekonomi serta mengembangkan inovasi pembelajaran IPS khususnya ekonomi di SMP.
- 1.4.2. Manfaat Praktis:
 1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh untuk menerapkan metode pembelajaran yang serupa atau jenis lain yang dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa.
 2. Bagi pendidik khususnya guru IPS, diharapkan penelitian ini dapat :
 - a. Memperkaya pengetahuan tentang metode pembelajaran inovatif untuk kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - b. Memotivasi guru untuk melakukan inovasi dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan.
 3. Bagi siswa, dengan adanya variasi pendekatan dalam pembelajaran ini akan mengarahkan siswa menjadi lebih proaktif, kritis, kreatif, dan menarik minat belajar mereka sehingga siswa mampu dan berani mengemukakan ide atau gagasan-gagasannya serta lebih percaya diri.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima BAB yang secara garis besar mencakup :

- BAB I : merupakan pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : merupakan kajian pustaka yang akan menguraikan bahasan mengenai kemampuan berpikir kreatif, metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), hakekat pendidikan IPS, penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.
- BAB III : metodologi penelitian yang mengemukakan mengenai metode penelitian, subjek, waktu dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik dan prosedur penelitian, serta analisis data penelitian.
- BAB IV: merupakan hasil penelitian dan pembahasannya yang berisi tentang pengolahan data atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan rumusan masalah, hipotesis dan tujuan penelitian kemudian dipaparkan secara kuantitatif .
- BAB V: merupakan kesimpulan yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian. Sedangkan rekomendasi yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian yang bersangkutan serta kelanjutan dari hasil penelitian.