

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah perubahan sikap manusia dalam berperilaku dengan upaya mendewasakan melalui proses pembelajaran. Manusia perlu dipersiapkan agar kelak bisa menjalani hidup yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan, manusia tidak akan pernah terlepas dalam permasalahan selama seumur hidupnya, maka pendidikan yang menjadi solusi atas apa yang akan dijalani kelak. Menurut Djumali, *et al.* (2014: 1), “pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”. Pendidikan tentunya tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran di dalamnya, proses ini juga memerlukan usaha yang baik dan perencanaan matang agar siswa bisa berkembang lalu memenuhi tujuan yang diharapkan. Secara umum, tujuan pendidikan adalah menyediakan lingkungan di mana siswa dapat mengembangkan bakat & kemampuan dengan sebaik-baiknya, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara penuh untuk kebutuhan pribadi & sosialnya. Setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda. Menurut Munandar (2009: 6) Tujuan pendidikan adalah untuk membimbing (yaitu mengidentifikasi dan membina serta memupuk) bakat-bakat ini, termasuk mereka yang memiliki bakat khusus atau kemampuan dan kecerdasan luar biasa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Potensi siswa menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan, salah satu potensi penting adalah kreativitas. Siswa diharapkan mampu secara baik memecahkan atau menyelesaikan kemungkinan masalah yang akan dihadapikelak. Menurut Bayanie (2012: 2) kreativitas yaitu potensi yang penting bagi diri anak. Melalui kreativitas, ia mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien nantinya mereka memiliki kemungkinan untuk sukses dimasa yang akan datang. Supriatna, E (2012: 02) juga berpendapat bahwa peradaban akan runtuh bila gagal memunculkan kreativitas dalam menghadapi tantangan. Peradaban yang dimaksud peneliti sejalan dengan peradaban menurut Albion Small dalam Nurmansyah (2019: 88) dijelaskan bahwa peradaban adalah kemampuan manusia dalam mengendalikan dorongan dasar kemanusiaannya untuk meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan uraian di atas, keterampilan juga menjadi aspek yang penting untuk keperluan siswa dalam proses pengembangan kreativitas siswa. Maka dari itu peneliti menentukan Pendidikan IPS sebagai cabang ilmu yang tepat, tentunya agar siswa dapat memecahkan masalah dimulai dari lingkup diri sendiri. Pelajaran IPS dapat membantu pengembangan proses pengetahuan dan pemahaman siswa dalam kondisi sosial yang ada di lingkup masyarakat. IPS di SD ditujukan untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa karena materi yang ada berhubungan dengan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPS menurut Supardi (2011: 182), menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sampai pada masalah yang kompleks. Materi IPS terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global, IPS menekankan kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah yang terjadi di masyarakat. Namun Saat ini pembelajaran IPS, khususnya pendidikan sejarah mengundang banyak kritik dari para ahli pendidikan. Sebagai contoh kritik yang dikemukakan Stopsky dan Sharon Lee dalam jurnal Supriatna (2010) yang

mengatakan bahwa diantaranya adalah IPS menjadi mata pelajaran yang membosankan dan guru IPS cenderung berasumsi bahwa tugas mereka adalah memindahkan pengetahuan dan ketrampilan yang pada dirinya ke kepala siswa secara utuh (*transfer knowledge to the brain of the student*). Sejalan dengan tujuan peneliti penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning* diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar dan tidak hanya memindahkan pengetahuan maupun keterampilan dari guru kepada siswa saja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti mengenai pengembangan kreativitas di SDN Gunung Malang 02 khususnya di pembelajaran IPS kelas V terlihat masih kurang kreatif, karena perilaku pasif siswa di kelas yang mengantuk tanpa berkonsentrasi, bercerita dengan teman pada saat proses pembelajaran berlangsung, ditambah dengan siswa yang duduk di bangku belakang terlihat sangat jenuh terhadap pembelajaran. Sementara itu, guru juga kurang memperhatikan siswanya, sama halnya seperti kritikan di atas, pembelajaran difokuskan pada metode menghafal mengenai materi yang disediakan oleh guru, hal itu menyebabkan tidak adanya daya tarik bagi siswa dan siswa kehilangan motivasi untuk berkonsentrasi atau berpikir mengembangkan sesuatu pada pelajaran tersebut. Menurut Abramson, Seligman, & Teasdale dalam jurnal Alawiyah, *et al.* (2019) siswa yang kehilangan motivasi biasanya diasosiasikan dengan siswa yang memperlihatkan hasil buruk dalam belajar (*poor performance of students*). Selaras dengan pendapat Baker Kehilangan motivasi tersebut biasanya diasosiasikan dengan konsentrasi yang buruk di kelas, kebosanan, ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, serta stres dalam belajar.

Guru terbiasa untuk memberikan informasi mengenai apa yang dipelajari dan hal tersebut menjadi budaya belajar bagi guru yang menerima pengembangan berpikir pada tingkat hafalan. Siswa diposisikan sebagai seseorang yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disediakan oleh guru saja. Oleh karena itu, untuk ranah kreativitas seperti semangat, minat, rasa ingin tahu dan menemukan kebaruan mengalami banyak hambatan baik dalam

perencanaan ataupun proses pelaksanaannya. Padahal pada kenyatannya siswa membutuhkan pandangan yang lebih menarik untuk keinginan yang dapat membuat siswa menemukan hal baru lalu menemukan konsep dan fakta yang ada untuk pemecahan masalahnya dan tidak dibatasi dengan pemikiran guru saja. Kreativitas anak sering dianggap sebagai bentuk aspek perkembangan yang penting. Namun, realitanya pengembangannya justru selalu terabaikan. Orang tua maupun lembaga sekolah lebih senang melihat anak didiknya mampu mengulang dan menghafal bahan-bahan pelajaran, maka akan dinilai semakin baik maka tak heran juga keunikan berfikir anak semakin menurun. Kreativitas dan prestasi belajar adalah dua hal yang sama-sama dianggap penting. Namun keduanya seakan-akan berdiri sendiri-sendiri. Fakta dilapangan orang tua memang senang jika anaknya kreatif dalam bidang tertentu misalnya. Namun, orang tua akan merasa lebih bangga jika anaknya memperoleh nilai rapot yang terbaik.

Proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat mengembangkan kreativitas siswa secara maksimal. Di samping bagaimana guru menyampaikan materi harus dengan pembelajaran yang tepat materi pelajaran juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dengan baik. Meskipun materi tersebut sudah disusun akan tetapi lebih baik jika tetap dikembangkan hingga dirasa maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut terutama dalam mata pelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS selaras dengan pengembangan kreativitas yang peneliti harapkan maka dari itu peneliti menetapkan IPS menjadi mata pelajaran yang akan diutamakan dalam penelitian ini, Tujuan pembelajaran IPS (Pusat Kurikulum, 2006: 7), adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Kemampuan kreativitas di artikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya.

Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari kegiatan yang akan dilakukan untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai guru yang bersangkutan terlihat belum menerapkan *Joyfull Learning* hal inilah yang mendasari peneliti ingin mengadakan penelitian dengan maksud untuk berbagi pengetahuan mengenai penggunaan strategi *Joyfull Learning* dalam pembelajaran dengan guru yang ada di sekolah tersebut di samping itu melalui penelitian tersebut juga diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman yang baru dengan pembelajaran yang lebih bermakna. Mulyasa (2006: 191-194) mengemukakan bahwa: *Joyfull Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah koneksi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. *Joyfull Learning* digunakan agar anak bersemangat, tidak merasa adanya keterpaksaan sehingga timbul perasaan menyenangkan pada akhirnya siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar. Hal ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Bagi siswa belajar tidak lagi menjadi membosankan tetapi siswa menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dimiliki, dengan begitu maka secara tidak langsung siswa akan terlibat secara aktif. Berkaitan dengan hal itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan strategi *Joyfull Learning* terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V SDN Gunung Malang 02.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Joyfull Learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gunung Malang 02?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Joyfull Learning* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gunung Malang 02?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Joyfull Learning* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gunung Malang 02.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Joyfull Learning* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gunung Malang 02.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penjelasan dari tujuan penelitian, manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk guru serta menambah pengetahuan bagi siswa, khususnya untuk siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan solusi untuk memberi masukan dalam perkembangan materi pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning*.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai penelitian yang sejenis.