

BAB I PENDAHLUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat pada umumnya, memandang peran guru dan rasa hormat pada guru sangat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk harapan pribadi, pengalaman individu, dan latar belakang profesional untuk menyebutkan beberapa hal. Orang ingin dan mengharapkan hal berbeda dari guru, berarti guru dianggap mempunyai atribut yang berbeda, baik di kelas dan di tengah masyarakat. Diaz, Pelletier, dan Provenzo, memberikan pernyataan bahwa: guru sebagai pengajar ahli, sebagai pembelajar dasar-dasar moral, guru sebagai pekerja seni yang mempunyai kepedulian, guru sebagai tokoh otoritas, guru sebagai model pribadi, guru sebagai fasilitator, dan guru sebagai delegator.

Guru menjadi pengajar ahli, bermakna bahwa guru pada dasarnya merupakan suatu pemberi informasi, hal ini hanyalah salah satu dari beberapa model pengajaran yang mendefinisikan seorang guru bekerja. Semua guru telah diakui keahlian pengetahuan mereka untuk dibandingkan dengan yang lain. Guru sebagai pembelajar dasar-dasar moral, bahwa mengajar adalah peletak awal dasar-dasar moral di mana guru harus rajin mengadakan refleksi diri dan terampil.

Pada Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyiratkan 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 dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru jika diarahkan sesuai amanat undang-undang, maka sudah sepatutnya dilaksanakan dengan baik dan seksama dan apabila guru menghayati proses pembelajaran seperti yang distandarkan di atas, maka akan mendorong siswa menjadi manusia yang tangguh dalam menghadapi tantangan kehidupan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Dengan lahirnya Ilmu Pengetahuan Sosial akan menjadikan peserta didik memiliki bekal dalam menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. IPS sangat penting untuk dipelajari karena erat kaitannya dengan kita yang hidup sebagai makhluk sosial, selain itu IPS dapat mengembangkan kepekaan sosial siswa terhadap masalah masalah sosial yang terjadi di sekitarnya.

Upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS, perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, 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 peserta didik.

Suatu proses pembelajaran bukan lagi terfokus pada proses penyampaian materi dari guru ke siswa tetapi siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya, dan mentransformasikan informasi yang kompleks ke dalam dirinya sendiri. Dalam proses belajar mengajar di sekolah terjadi interaksi antara siswa dengan guru sehingga keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari proses belajar mengajar tersebut. Pendidikan sebagai proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa secara optimal dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Proses pembelajaran di sekolah sering ditemui masalah yang dialami oleh peserta didik, salah satu faktornya adalah peserta didik merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dirasa kurang menarik perhatian siswa dan kurang adanya komunikasi antara guru dan siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga kreativitas siswa tidak berkembang.

Dalam hal ini merupakan tantangan bagi seorang guru untuk membuat siswa tertarik dengan pembelajaran tersebut. Salah satu solusinya adalah guru harus merumuskan metode pembelajaran yang kreatif, yang disesuaikan dengan kondisi dan suasana siswa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik dan mencapai tujuan. Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam upaya peningkatan

kreativitas belajar siswa agar proses belajar mengajar bisa lebih bermakna dan dapat mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran akan bermakna apabila dalam pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih aktif sehingga mudah dalam memahami pembelajaran dan siswa menjadi senang dalam pembelajaran dan bisa melatih kreativitas belajar siswa. Siswa tidak akan mudah jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran yang bervariasi dan efektif dapat terjadi apabila seorang guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan ide atau gagasan-gagasan yang mereka punyai dan dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Sudarma (2013:21) mendefinisikan kreativitas yaitu:

Kecerdasan yang berkembang dalam individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah. Kreativitas memecahkan masalah sangat dibutuhkan oleh siswa karena merupakan kemampuan yang harus dikembangkan agar masalah yang ada tidak hanya dilihat saja tetapi juga harus diselesaikan.

Kreativitas mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. Melalui kreativitas akan timbul ide atau menemukan sesuatu sebagai proses untuk memecahkan masalah secara mudah dan fleksibel. Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan. Pemecahan masalah merupakan secara efektif untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Hal ini untuk memicu siswa agar berfikir aktif dan kreatif.

Untuk menghadapi era globalisasi, pendidikan bukan hanya menekankan pada aspek kecerdasan, melainkan aspek kreativitas juga harus dikembangkan. Dengan memiliki pribadi yang kreatif diharapkan mampu

dalam menghadapi era globalisasi. Oleh karena itu, sistem pengajaran yang mendukung berkembangnya kreativitas mutlak diberikan. Jangan sampai sistem serta kurikulum yang ada justru menjadi penghambat.

Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS di Indonesia saat ini dipandang belum maksimal khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Kajian Kebijakan Kurikulum IPS (2007) yang menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru,

Selama ini kreativitas masih dikesampingkan dalam sistem pendidikan, sistem pengelolaan anak didik masih menggunakan cara-konvensional yang lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti sempit, kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif peserta didik, kurang mengoptimalkan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hal ini dapat memicu kejenuhan dalam lingkungan belajar. Pada prosesnya, pembelajaran macam ini kurang membentuk sikap antusias pada diri siswa. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi karena dalam pelaksanaannya lebih ditekankan pada aspek mendengarkan dan kurang mengaktifkan siswa. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

Dari hasil observasi dan refleksi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Purbasari Kota Bogor pada semester I tahun ajaran 2017/2018 khususnya pada siswa kelas IVa SDN PurbasariA menunjukkan masih banyak permasalahan pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS, diantaranya guru mengajar secara monoton, kurang menarik, kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, dan juga tidak menggunakan media dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang dipelajari. Peran siswa tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri. Posisi siswa masih dalam situasi dan kondisi belajar yang menempatkan siswa dalam keadaan pasif. Aktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS masih sangat kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Permasalahan di SD Negeri Purbasari didukung dengan angket kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVa SDN PurbasariA SD Negeri Purbasari pada tahun ajaran 2017/2018 yang masih kurang. Dengan melihat data yang ada pada mata pelajaran IPS perlu sekali ditingkatkan kualitas pembelajarannya. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IVa SDN PurbasariA SD Negeri Purbasari perlu diperbaiki untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah

model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS akan dapat menghadapkan siswa pada latihan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaannya dicirikan dengan adanya masalah yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang dan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah. Masalah diberikan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan permasalahan, menumbuhkan inisiatif siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah, siswa akan terlibat aktif dan memiliki motivasi internal yang cukup tinggi dikarenakan siswa ingin segera tahu hasil akhir dari penyelesaian masalahnya, dapat menumbuhkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari serta menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari sehingga akan diperoleh pembelajaran yang semakin bermakna.

Menurut Saryantono (2013), *Problem Based Learning* dikembangkan dari pemikiran nilai-nilai demokrasi, belajar efektif, perilaku kerjasama dan menghargai keanekaragaman di masyarakat. Dalam pembelajaran, guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar sebagai suatu sistem sosial yang memiliki ciri demokrasi dan proses ilmiah. *Problem Based Learning* merupakan jawaban terhadap praktik pembelajaran kompetensi serta merespon perkembangan dinamika sosial

masyarakat. Dengan demikian, pendekatan *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang khas yaitu menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks belajar bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses belajar mengajar didalam kelas dimana siswa terlebih dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena. Kemudian siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu tugas guru adalah merangsang untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan perspektif yang berbeda diantara mereka.

Tahap-tahap pemecahan masalah sebagai berikut ini, yaitu: 1) penyampaian ide (*ideas*), 2) penyajian fakta yang diketahui (*known facts*), 3) mempelajari masalah (*learning issues*), 4) menyusun rencana tindakan, (*action plan*) dan 5) evaluasi (*evaluation*). Model pembelajaran ini berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, menemukan dan mendiskusikan masalah bersama temannya serta mencari pemecahan masalah, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Lebih jauh lagi, melalui model pembelajaran tersebut, siswa mengerti makna belajar, manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Muncul kesadaran bahwa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidup mereka nantinya. Pembelajaran harus dibuat dalam suatu kondisi yang

menyenangkan sehingga siswa akan terus termotivasi dari awal sampai akhir kegiatan belajar mengajar (KBM). Oleh karena itu digunakan model *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dalam mengikuti kegiatan belajar, dan juga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar karena siswa belajar dalam kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat difokuskan bahwa penelitian ini mengarah pada upaya penerapan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IVa SDN Purbasari SDN Purbasari Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan fokus penelitian di atas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IVa SDN Purbasari Sekolah Dasar?
2. Bagaimana meningkatkan proses kreativitas siswa melalui pendekatan *Problem Based Learning* pada siswa kelas IVa SDN Purbasari Sekolah Dasar?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis, sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Dengan adanya hasil penelitian dapat menambah acuan tentang penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* yang tepat dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, terutama pendekatan yang memungkinkan siswa belajar IPS secara interaktif, inspiratif, menantang, dan kreatif. Hal tersebut dimungkinkan karena pendekatan *Problem Based Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir sesuai dengan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa; hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tentang IPS, karena pelajaran IPS diajarkan dengan memberi kebebasan kepada siswa untuk aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.
- b. Bagi guru; hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberi masukan dalam proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan semakin melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah; dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan mutu sekolah secara keseluruhan, karena tercipta suasana belajar yang interaktif, inspiratif, meningkatkan, dan kreatifitas serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Bagi masyarakat secara umum; hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mereka yang kebetulan membaca hasil penelitian ini, terutama bagi orang tua siswa, sehingga dapat mengurangi antipati dan ketakutan siswa terhadap IPS serta dapat mendukung proses pembelajaran IPS bagi putra-putrinya.
- e. Bagi peneliti; hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan menambah literatur perkuliahan rumpun pendidikan IPS di Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana UNJ tempat peneliti berkarya secara profesional.
- f. Bagi peneliti selanjutnya; dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian dengan variabel yang sejenis lebih luas dan mendalam, sehingga pengetahuan yang ditemukan semakin bertambah.