

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu Sosial. Supardi (2011: 183) mengemukakan bahwa materi IPS terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan. Selain itu kajian materi di dalam IPS juga dapat berupa fakta, konsep dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spiritual. Menurut Sapriya (2009: 201), salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah memiliki kemampuan dasar untuk mampu berfikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, mampu memecahkan masalah, dan mempunyai keterampilan dalam kehidupan sosial. Tujuan tersebut merupakan salah satu ciri-ciri dari kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas siswa agar tujuan pendidikan IPS dapat tercapai.

Pembelajaran IPS membekali siswa untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah sosial yang terjadi. Melalui kreativitas yang dimiliki, siswa diharapkan mampu berpikir lebih dalam bagaimana menyelesaikan masalah tersebut. Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan untuk dapat bersaing dalam pembelajaran demi menunjang hasil belajar yang optimal dan juga untuk meraih kesuksesan ketika siswa telah memasuki dunia kerja. Kreativitas penting karena dapat membantu siswa untuk meningkatkan kualitas hidupnya mengingat dalam

era pembangunan seperti ini dibutuhkan sumbangan kreatif berupa ide-ide baru serta penemuan-penemuan baru dari anggota masyarakat. Sikap dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini untuk mencapai hal tersebut, agar siswa tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mereka mampu menghasilkan pengetahuan baru. Kebutuhan peningkatan kreativitas dirasakan dalam semua bidang kegiatan manusia, karena manfaat dari peningkatan kreativitas tidak hanya dirasakan oleh individu sendiri, namun juga dirasakan oleh lingkungannya. Walaupun pengembangan kreativitas sangat dibutuhkan, namun pada kenyataannya belum banyak yang dilakukan untuk merealisasikan pengembangan kreativitas tersebut.

Dewasa ini masih banyak metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Metode yang digunakan dalam mengajar juga masih bersifat konvensional, sehingga kreativitas siswa kurang dapat ditingkatkan. Selain itu, siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat materi tanpa ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, akibatnya siswa memiliki kecenderungan mudah bosan dan jenuh. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan rendahnya kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini juga terlihat pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana guru hanya menggunakan metode caramah yang melemahkan siswa untuk menumbuhkan sikap kreatif, sebagian besar siswa juga menganggap bahwa pelajaran IPS bersifat hafalan sehingga kurang tertarik dalam mempelajarinya. Padahal yang seharusnya terjadi,

guru harus mampu menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat. Selain itu guru harus mampu menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik agar siswa bersemangat dalam mempelajarinya. Penggunaan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk dapat meningkatkan kreativitasnya sangatlah dibutuhkan, sehingga siswa dapat belajar bersama dengan temannya serta mempunyai kesempatan untuk bertukar pengetahuan dengan siswa yang lain.

SMP Negeri 11 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki input dengan prestasi belajar yang beraneka ragam. Prestasi belajar yang beraneka ragam tersebut menjadikan perbedaan pula terhadap peran siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran di sekolah harus mampu mengelola dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan. Pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 11 Yogyakarta kelas VII B, partisipasi siswa dalam belajar IPS masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika diskusi berjalan, masih ada beberapa siswa yang mengobrol sendiri di luar materi diskusi dan ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi di depan, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan. Selain itu, kreativitas siswa juga masih rendah, hal ini dapat dilihat seperti masih rendahnya rasa ingin tahu siswa, masih sedikitnya siswa dalam mengemukakan pendapat, siswa kurang mencoba hal-hal baru, pendapat

yang dikemukakan masih terpengaruh oleh teman lainnya, dan kemampuan mereka dalam mengembangkan gagasan masih rendah sehingga tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif.

Guru mempunyai peran besar dalam membantu siswa untuk meningkatkan kreativitasnya. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan suatu metode pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat mengembangkan gagasannya untuk dapat menghasilkan suatu produk yang kreatif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar IPS adalah dengan menggunakan metode *discussion group (DG)-group project (GP)*. Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya untuk dapat mengembangkan gagasan, berinovasi serta dapat menciptakan suatu produk.

Metode *discussion group (DG)-group project (GP)* memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan atau ide sehingga dapat memperluas pemikiran siswa, dapat membantu siswa untuk menerapkan keterampilannya dalam menghadapi suatu permasalahan serta dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa. Penggunaan metode *discussion group (DG)-group project (GP)* dalam meningkatkan kreativitas siswa didukung dengan pembuatan proyek oleh siswa, dalam penelitian ini proyek yang akan dibuat

adalah berupa *flip chart*. Melalui pembuatan *flip chart* siswa dapat menuangkan materi yang dipahaminya kedalam sebuah karya yang isinya dapat berupa gambar ataupun tempelan kliping. Kegiatan pembuatan *flip chart* dapat membantu guru untuk melihat seberapa besar kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan proses belajar mengajar IPS pada siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta, maka peneliti berupaya untuk menerapkan metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)* sebagai salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Adapun judul penelitian ini yaitu “Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Metode *Discussion Group (DG)-Group Project (GP)* Kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
2. Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
3. Partisipasi siswa dalam belajar IPS masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta melalui penerapan metode *discussion group (DG)-group project (GP)*?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan diterapkannya metode *discussion group (DG)-group project (GP)*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui:

1. Upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta melalui penerapan metode metode *discussion group (DG)-group project (GP)*.
2. Peningkatan kreativitas siswa kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan diterapkannya metode *discussion group (DG)-group project (GP)*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *discussion group (DG)–group project (GP)* dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, memperluas wawasan mengenai variasi metode pembelajaran yang menarik dan bermakna, serta diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebuah pengalaman sebagai bekal menjadi calon guru IPS.