BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Sugihartono (2007: 14), kreativitas merupakan salah satu kemampuan mental yang unik pada manusia. Kreativitas sering melibatkan kemampuan berpikir.Orang yang kreatif dalam berpikir mampu memandang sesuatu dari sudut pandang yang baru, dan dapat menyelesaikan masalah yang berbeda dari orang pada umumnya.

Adapun menurut Agus Nggermanto (2003: 73), kreativitas adalah ketrampilan, yang berarti siapa saja berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar maka ia akan menjadi kreatif. Kreativitas bukanlah sekedar bakat yang dimiliki oleh orang-orang tertentu saja namun kita semua memilki hak dan peluang untuk menjadi kreatif.

Selain itu menurut Utami Munandar (1990: 47), kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.Dapat juga diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinilitas dalam berpikir, serta

kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah bakat yang dimiliki oleh setiap orang berupa pemunculan ide-ide baru ketika seseorang menghadapi suatu masalah.

b. Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas yang ada pada setiap anak penting dipupuk dan dikembangkan karena dengan berkreasi orang dapat mewujukan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam manusia.Selain itu kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. (Utami Munandar, 1987: 45).

Menurut Gibbs (dalam Mulyasa, 2006: 164) kreativitas dapat dikembangkan didalam proses pembelajaran dengan:

1) Mengembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan tidak ada perasaan ditakuti sehingga siswa merasa lebih leluasa dalam menyalurkan keinginannya
2) Memberi kesempatan untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah
3) Melibatkan dalam menentukan tujuan dan evaluasi belajar
4) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter

5) Melibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan

Peran guru dalam memupuk kreativitas menurut Utami Munandar (1990: 69), untuk menumbuh-kembangkan kreativitas siswa dapat dengan cara :

> "1)Guru menghargai kreativitas anak; 2)Guru bersikap terbuka terhadap gagasan-gagasan baru; 3)Guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual; 4)Guru bersikap menerima dan menunjang anak; 5)Guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensial; 6)Guru cukup memberikan struktur dalam mengajar sehingga anak tidak merasa ragu-ragu tetapi di lain pihak cukup luwes sehingga tidak menghambat pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif anak; 7)Setiap anak ikut mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok; 8)Guru tidak bersikap sebagai tokoh yang "maha mengetahui" tetapi menyadari keterbatasannya sendiri".

Jadi didalam mengembangkan kreativitas siswa dapat dipupuk melalui proses pembelajaran yang berlangsung ketika di dalam kelas maupun dapat juga dikembangkan dengan peran serta guru.

c. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif yang ada dalam individu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Apa yang diamati ialah gejalanya yang berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Menurut Asrori (2009: 71), tahap-tahap kreativitas sebagai berikut:

1) Persiapan *(Preparation)*

Dalam tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah.Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

2) Inkubasi *(Incubation)*

Pada tahap ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan 'mengedepankannya' dalam alam prasadar. Proses ini dapat berlangsung lama dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi *(Illumination)*

Pada tahap ini, sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan baru.

4) Verifikasi *(Verification)*

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada relitas.

Sehinggga tahapan yang dialami individu dalam proses kreatif menggunakan tahapan mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah, proses pemecahan masalah tersebut dibawa

kealam bawah sadarnya, yang nantinya timbul inspirasi dan selanjutnya gagasan yang muncul dievaluasi.

d. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Utami Munandar (1990: 51), ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan berfikir seseorang adalah apabila seseorang telah memiliki sikap kelancaran, fleksibilitas, orisinilitas, dan elaborasi. Sedangkan ciri yang bersifat afektif (sikap dan perasaan seseorang) dapat terlihat dari motivasi atau dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu.Sebagai contoh yakni pengabdian atau pengikatan diri terhadap suatu tugas.

Selain itu menurut Utami Munandar (1990: 51), ciri-cirikreativitas siswa dapat terlihat apabila siswa memiliki kreativitas adalah :

> "1)sikap ingin tahu; 2)tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan; 3)berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain; 4) tidak mudah putus asa; 5)menghargai keindahan; 6)mempunyai rasa humor; 7)Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru; 8)Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain".

Adapun menurut Rhodes (dalam Utami Munandar, 1999), ciri kreativitas sebagai *Four P's Creativity* atau empat P, yaitu:

> *"*1)*Person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya; 2)*Proses*, yaitu kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir; 3)*Press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan sosial yang member kemudahan dan dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif; 4)*Product*, diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinil dan bermakna bagi individu dan lingkungannya".

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas mulai dapat terlihat apabila seseorang mulai muncul rasa ke-ingin tahuanya terhadap sesuatu masalah dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah dengan inovasi-inovasi terbarunya.

e. Meningkatkan Kreativitas

Untuk meningkatkan kreativiitas dapat dilakukan dengan memberikan pemanasan disetiap pembelajarannya, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang menimbulkan minat dan merangsang rasa ingin tahu siswa, cara lain yang berhasil guna adalah dengan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan sendiri terhadap suatu masalah.

Didalam meningkatkan kreativitas di dalam sebuah pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik bertanya yang diperuntukan untuk siswa yang bersifat *divergen*. Pertanyaan tersebut dapat membuka diskusi karena memiliki banyak kemungkinan jawaban. (Utami Munandar, 1990: 58)

Untuk meningkatkan kreativitas siswa juga dapat dilakukan dengan melalui metode diskusi. Dengan metode ini anak mendapat pengalaman dan latihan mengungkapkan diri secara lisan dan berkomunikasi dengan orang lain dalam menghadapi suatu masalah.

Jadi untuk meningkatkan kreativitas siswa, dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan yang bersifat kreatif dengan melakukan beberapa pertanyaan dan melalui diskusi.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Tan (dalam Rusman, 2010), pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Selain itu menurut Wina Sanjaya, (2009: 214), pembelajaran berdasarkan masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Adapun menurut Fogarty (dalam Hamruni, 2009), pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membenturkan siswa kepada masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-stuctured atau open-ended* melalui stimulus dalam belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yaitu suatu pembelajaran yang menekankan pada suatu masalah tertentu agar siswa lebih teransang dalam pembelajaran, rangsangan tersebut akan terjadi manakala siswa dihadapkan pada

masalah tertentu sehingga akan muncul sikap untuk menyelesaikan masalah.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Wina Sanjaya, (2009: 214), terdapat karakteristik utama dari pembelajaran berbasis masalah, yakni :

1) Pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implemetasinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, menghafal namun siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.
2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran ini menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran yang berarti tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Rusman (2010: 232), mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran berdasarkan masalah adalah :

1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar yang berarti permasalahan yang dimunculkan menjadi langkah awal yang harus ada dalam pembelajaran berbasis masalah
2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstuktur sehingga siswa akan lebih tertarik untuk menyelesaikannya karena berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya
3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective) yang berarti permasalahan yang ada bisa diselesaikan dengan berbagai sudut pandang
4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama sehingga siswa harus dapat menyelesaikan masalah secara bersama dengan berbagai macama perbedaan pendapat yang ada antar anggota kelompok
6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaanya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah

7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperaktif yang berarti dalam menyelesaikan masalah hendaknya dilakukan bersama-sama dengan melakukan diskusi dan dapat menerima perbedaan pendapat

Selain itu menurut Hamruni (2009: 226), karakteristik pembelajaran berdasarkan masalah, yakni:

1) Belajar dimulai dengan suatu permasalahan, dalam memulai pembelajaran siswa dihadapkan dengan permasalahan.
2) Memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk menyelesaikannya.
3) Mengorganisasikan pembelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu yang berarti siswa dalam menyelesaikan masalah melihat dari berbagai sudut pandang dan tidak terpaku dengan ilmu yang telah diperolehnya.
4) Memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri.
5) Menggunakan kelompok kecil yang dibagi berdasarkan jumlah siswa di kelas.
6) Meminta siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja dengan cara melakukan presentasi setiap anggota kelompok.

Jadi karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dimulai dengan memberikan masalah tertentu yang ada di dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa agar siswa dapat menemukan pemecahan masalahnya dengan tanggung jawab dan inovatif.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Hamruni, (2009: 227), ada 8 langkah dalam pembelajaran berbasis masalah yakni :

1) Menemukan masalah

Siswa diberikan masalah berstruktur yang diangkat dari konteks kehidupan sehari-hari. Pernyataan permasalahan diungkapkan dengan kalimat yang pendek dan memberikan sedikit fakta-fakta di seputar konteks permasalahan dan memberikan peluang pada siswa untuk melakukan penyelidikan.

2) Mendefinisikan masalah

Siswa mendefinisikan masalah menggunakan kalimatnya sendiri.Permasalahan dinyatakan dengan parameten yang jelas. Siswa membuat beberapa definisi sebagai informasi awal yang disediakan.

3) Mengumpulkan fakta-fakta

Siswa membuka kembali pengalaman yang sudah diperolehnya dan pengetahuan awal untuk mengumpulkan fakta-fakta. Pada tahap ini siswa berupaya mengorganisasikan informasi dengan

istilah apa yang diketahui, apa yang dibutuhkan, dan apa yang akan dilakukan.

4) Menyusun dugaan sementara

Siswa menyusun jawaban-jawaban sementara terhadap permasalahan. Dalam hal ini siswa melibatkan kecerdasan interpersonal untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya.

5) Menyelidiki

Siswa melakukan penyelidikan terhadap data dan informasi yang diperolehnya berorientasi pada permasalahan.Dalam tahap ini siswa melibatkan kecerdasan majemuk dalam memahami dan memaknai informasi dan fakta-fakta yang ditemukan.

6) Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan

Siswa menyempurnakan kembali perumusan masalah dengan merefleksikannya melalui gamabaran nyata yang mereka pahami, dengan melibatkan kecerdasan verbal-linguisti untuk memperbaiki pernyataan rumusan masalah, yang sedapat mungkin menggunakan kata yang lebih tepat.

7) Menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan soal secara kolaboratif

Siswa berkolaborasi mendiskusikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan. Pada tahap ini proses pemecahan masalah berada pada tahap menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang dihasilkan secra kolaboratif.

8) Menguji solusi permasalahan

Siswa menguji alternative pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan actual melalui diskusi secara komprehensif antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik.

Adapun menurut Rusman (2010: 243), langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yakni, sebagai berikut:

> "1)Orientasi siswa pada masalah; 2)Mengorganisasi siswa untuk belajar; 3)Membimbing pengalaman individual/kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5)Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah".

Jadi, dalam penerapan pembelajaran berbasis masalahakan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Rusman, sehingga akan terlaksana pembelajaran sebagai berikut:

1) Guru membimbing siswa pada masalah, serta menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terlibat pada akativitas pemecahan masalah
2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang ada
3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

4) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan hasil diskusi dan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan temannya
5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap diskusi mereka dan proses yang mereka gunakan

d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Wina Sanjaya (2009: 220), ada beberapa keunggulan pembelajaran berbasis masalah yakni :

> "1)Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran; 2)Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa; 3)Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; 4)Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentrasfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; 5)Pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan dan dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses pembelajarannya; 6)Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan siswa bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; 7)Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata".

Kelemahan pembelajaran berbasis masalah menurut Wina Sanjaya (2009: 221), yakni:

> "1)Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba;

2)Tanya mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari".

Jadi keunggulan dari pembelajaran berbasis masalah adalah mendidik siswa untuk belajar menyelesaikan masalah dan melatih tanggung jawab siswa untuk menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan kelemahannya yakni, siswa kadang tidak mempunyai minat untuk menyelesaikan masalah dan kurang percaya dirinya siswa untuk menyelesaikan masalah.

3. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Menurut Trianto (2010: 171) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Sedangkan menurut Numan Somatri (2001: 92), IPS adalah penyerdahanaan atau adaptasi dari dispkin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adapun menurut Supardi (2010: 8), IPS adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang

dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep insensial dari ilmu-ilmu humaniora.

Jadi IPS merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu, seperti sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, politik, hukum, dan budayayang dikembangkan untuk pendidikan tingkat lanjut. Perpaduan dari berbagai cabang ilmu ini, nantinya diharapkan dapat peka terhadap masalah sosial.

b. Tujuan IPS

Menurut (Trianto, 2010: 176), tujuan dari IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik 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,sedangkan menurut Somantri (2001: 44), tujuan IPS adalah:

> "1)Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama; 2)Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial; 3)Menekankan pada *reflective inquiry*".

Jadi tujuan IPS adalah pendidikan yang mengajarkan tentang nilai-nilai luhur bangsa Indonesia dengan melibatkan kepekaan terhadap permasalahan yang ada dikehidupan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik IPS adalah sebuah kajian yang terkait dengan fenomena sosial dan masalah sosial, terkait dengan hidup manusia dengan lingkunganya serta saling kait-mengakait dan mempengaruhi dengan mengikuti prinsip sebab-akibat. (Supardi, 2010: 4).

Menurut Trianto (2010: 175), karakteristik pembelajaran IPS, yakni sebagai berikut:

> "1)IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama; 2)Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari stuktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu".

Jadi karakteristik IPS adalah pembelajaran yang bertintegrasi dan saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang telah berpacu terhadap standar kompentensi maupun kompetensi dasar yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Dari perpaduan tersebut, standar kompenensi (SK) dan kompentensi dasar (KD) yang telah ditetapkan oleh pemerintah dijadikan acuan untuk guru dalam melakukan pembelajaran IPS.

Pada penelitian ini menggunakan materi dari Standar Kompetensi 7. Memahami kegiatan perekonomian Indonesia dan Kompetensi Dasar 7.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan

ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya dan Kompetensi Dasar 7.2 Mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia.

B. Penelitian yang relevan

Untuk mendukung penelitian ini maka mengacu pada peneltian yang relevan yakni:

1. Rani Miswari, 2011 dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA N 1 Tanjungsari kabupaten gunungkidul pada mata pelajaran ekonomi tahun ajaran 2010/2011*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis.Penelitian ini mempunyai persamaan denagn penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni sama-sama menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah, sedangkan perbedaanya terletak pada variabelnya.
2. Nur Eti Rahmawati (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Implementasi model pembelajaran kooperaktf dengan teknik teams game tournament dalam proses pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi berwirausaha siswa kelas X di SMK N 1 JATIREJO tahun ajaran 2008/2009.* Penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran kooperaktf dengan teknik

teams game tournament dalam proses pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi berwiraswasta siswa yang ditandai dengan hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklusnya. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama menggunakan variabel kreativitas, sedangkan perbedaanya terletak pada model pembelajarannya.

3. Yumi Hartanti (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan metode mind mapping sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII C SMP N 4 WONOSARI.* Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan metode mind mapping dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP N 4 Wonosari. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dari siklus I ke siklus II dengan kategori tinggi meningkat 43, 75%, kategori sedang mengalami penurunan 21,88%. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni sama-sama menggunakan variabel kreativitas, sedangkan perbedaanya terletak pada model pembelajarannya.

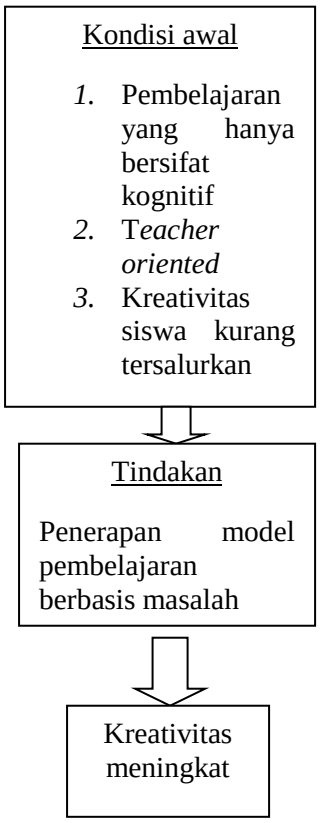
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori bahwa proses pembelajaran IPS di SMP N 2 Sewon pembelajaran yang ada bersifat

kognitif dan peran guru masih sangat menonjol yakni sebagai *teacher oriented*serta rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Melihat situasi yang demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini sangat menekankan aspek kemampuan kreativitas siswa terhadap suatu masalah yang ada dan bagaimana suatu masalah tersebut dapat diatasi.

Dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian uraian kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan kerangka pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII A di SMP N 2 Sewon Tahun ajaran 2012/2013.