# BAB 1

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk mendidik generasi muda pewaris nilai-nilai budaya bangsa. Di dalam lingkup sekolah terjadilah proses pembelajaran antara siswa dengan guru yang ditandai dengan interaksi belajar. Sebagai salah satu tempat untuk menciptakan generasi muda, sekolah dituntut untuk menciptakan generasi yang terampil, cakap, dan bermoral untuk kehidupan yang akan datang.

Dalam mewujudkan itu, sekolah merancang strategi untuk mencapai tujuannya yakni dengan melakukan pembenahan didalam ruang lingkup sekolah. Misalnya saja dapat dilakukan melalui peningkatan mutu siswa dengan memberikan kegiatan-kegiatan diluar jam pelajaran.

Pada kenyataanya sekolah belum mampu menciptakan generasi yang terampil, cakap, dan bermoral.Generasi terampil yakni generasi yang dapat menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam mengatasi persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Generasi cakap yakni generasi yang cerdas dalam mengambil suatu keputusan yang dihadapi dikehidupannya, dan generasi bermoral yakni generasi yang mempunyai nilai-nilai luhur yang diterapkan dikehidupannya seperti jiwa-jiwa yang bertanggung jawab dan jujur.

Untuk mewujudkan sekolah yang dapat mencetak generasi muda yang terampil, cakap, dan bermoral perlu dibutuhkan peran dari seorang guru. Peran guru di dalam sebuah sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran yang diterapkannya. Menurut Trianto (2011: 6) Rata-rata guru didalam pembelajarannya hanya sebagai *teacher oriented* dan hanya menerapkan proses pembelajaran konvensional, sehingga siswa menjadi pasif.

Proses pembelajaran yang bersifat *teacher oriented* dan konvensional tersebut merupakan proses pembelajaran dimana seorang guru hanya mengajarkan konsep-konsep tertentu yang ada pada salah satu buku pelajaran yang ada. Proses pembelajaran tersebut juga tidak mengajarkan bagaimana menciptakan sebuah strategi belajar yang dapat menumbuhkan sikap berfikir.

Berdasarkan observasi di SMP N 2 Sewon, yakni pada kelas VIII A, pembelajaran yang ada kurang melibatkan siswa untuk ikut serta berperan didalam pembelajaran, Seperti guru di dalam melaksanakan pembelajaran hanya sekedar mentransfer ilmu tanpa memberikan ruang gerak siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu ketika dilakukan observasi, masalah yang muncul yakni siswa cenderung ramai didalam mengikuti pembelajaran, ketika guru memberikan materi pembelajaran ada beberapa siswa yang justru sibuk berbincang dengan teman sebangkunya sehingga menggangu teman yag lainnya.

Masalah lain yang ada dalam pembelajaran IPS yakni, anggapan siswa yang menganggap bahwa pembelajaran IPS hanya sekedar pembelajaran hafalan yang dirasa sangat membosankan. Sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPS. Anggapan tersebut sangat terlihat pada saat guru memasuki ruang kelas, dan sebagian siswa terlihat kurang menyukai pembelajaran IPS.

Disisi lain didalam proses pembelajaran yang ada saat ini, juga kurang menekankan pada aspek kemampuan menyalurkan kreativitas siswa. Seperti sikap ingin tahu siswa yang terlihat dari cara mereka bertanya dengan teman sebangkunya yang terlihat mereka antusias terhadap pelajaran namun mereka tidak diberi ruang untuk berkreasi. Sehingga kemampuannya tersebut kurang tersalurkan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS kelas VIII A Tahun ajaran 2012/2013 di SMP N 2 Sewon.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A

2. Rendahnya minat belajar IPS yang menganggap pembelajaran IPS hanya pembelajaran hafalan
3. Kecenderungan siswa ramai dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A
4. Rendahanya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A
5. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A.

## D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah disebutkan, maka dapat diperoleh rumusan masalah bagaimana model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A SMP N 2 Sewon?

## E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPS di kelas VIII A SMP N 2 Sewon.

## F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penerapan pembelajaran berbasis masalah serta peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa yaitu membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dan membuat siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kreativitasnya dapat meningkat.

b. Bagi guru yaitu mendapat pengalaman untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah dan memperluas wawasan mengenai model pembelajaran berbasis masalah sehingga dapat menerapkannya dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah yaitu dapat terbantu karena siswanya mempunyai kreativitas yang tinggi.