**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

IPS adalah mata pelajaran yang mengenal konsep-konsep kehidupan masyarakat dan lingkungannya meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan sistem sosial dan budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Hal ini menjadi penting bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus diketahui dan dikembangkan sejak dini.

Seperti yang kita ketahui, satuan pendidikan SD/MI mata pelajaran IPS diberikan mulai dari siswa kelas I SD sampai siswa kelas VI SD. Hal tersebut dijelaskan dalam Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 yang menegaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPL.

Kajian dalam pembelajaran IPS sangat luas, salah satu pembelajarannya yaitu berkenaan dengan kehidupan sosial sehari-hari yang sering ditemui anak baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Dengan kata lain, guru harus memperhatikan keadaan sosial dan budaya siswa baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Guru berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat, antusiasme dan kreativitas siswa agar senantiasa

semangat untuk belajar. Suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran dan prestasi siswa yang optimal, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang baik terdapat material dan fasilitas yang saling mempengaruhi dan saling berkaitan dengan adanya hal tersebut terbentuklah suatu pembelajaran yang tersusun berdasarkan kurikulum.

Sebagaimana tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006) tentang tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya dan memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Jadi mata pelajaran IPS mencakup berbagai macam konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya yaitu meliputi kajian-kajian ilmu dalam pembelajaran IPS.

Siswa dapat memahami suatu konsep, apabila seorang siswa tersebut dapat menjelaskan kembali materi yang diajarkan dengan kata-katanya sendiri. Pemahaman konsep pada pembelajaran IPS diperlukan, karena pembelajaran IPS merupakan materi yang luas dan abstrak.

Menurut Supriatna (2007, h.170) menyatakan:

Kurangnya kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran yang menarik dan kurang mengoptimalkan fungsi kelas sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial siswa pada akhirnya mengakibatkan ruang kelas hanya sebagai indoktinasi dan menyebabkan gagalnya pembelajaran IPS sebagai wahana bagi pengembangan keterampilan sosial siswa.

Kenyataanya masih banyak pembelajaran IPS di SD yang kurang dipahami dan dimengerti oleh siswa hal itu disebabkan karena guru selalu menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa menjadi jenuh dan kurang memahami pembelajaran IPS tersebut, oleh sebab itu siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan sosialnnya dengan baik terutama dalam aspek afektif dan psikomotornya.

Berdasarkan hasil penulis melakukan observasi dan wawancara dengan guru di lapangan pada tanggal 1 April 2015 yaitu, hasil observasi di dalam kelas IV SDN Coblong Bandung, siswa ketika proses pembelajaran berlangsung mendapatkan materi ajar dari guru kurang optimal, karena saat proses pembelajaran berlangsung hampir seluruh siswa tidak memiliki buku sumber, sehingga dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus menulis terlebih dahulu di papan tulis untuk memberikan materi yang akan diajarkan dan sebelum menjelaskan materi ajarnya karena buku sumber berasal dari guru saja, guru kemudian menyuruh siswa untuk menulis terlebih dahulu didalam buku tulis dan kadang-kadang guru mendikte materi ajar.

Setelah itu, guru baru menjelaskan tentang materi yang sudah ditulis siswa. Hal tersebut membuat proses pemberian pemahaman terhadap siswa menjadi kurang maksimal dikarenakan waktu dalam proses pembelajaran menjadi sedikit dan siswa merasa sulit untuk mendapatkan sumber belajar yang efektif karena sumber buku tidak ada, sehingga prestasi belajar siswa sebagian besar belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu KKM=75.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Nensih, S.Pd sebagai wali kelas IV SDN Coblong Bandung, penulis mendapatkan informasi kurangnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran yang membuat hampir sebagian siswa pasif di dalam kelas. Hanya beberapa siswa yang aktif. Faktor dari sumber materi ajar yang tidak ada hanya diberikan melalui guru saja dan kurangnya perhatian dan motivasi yang diberikan dari lingkungan tempat tinggalnya yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga ketika proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru.

Siswa dengan kreativitas yang tinggi cenderung bisa meningkatkan proses belajar itu sendiri, dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* harapan dalam penelitian ini siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam kehidupan sosialnya sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran.

Guilford dalam Ngalimun (2013, h.44) menyatakan:

Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seseorang kreatif. Ada dua cara berfikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dala memikirkan sesuatu dengan pemandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternative jawaban terhadap suatu persoalan.

Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Salah satu alternatif dalam permasalahan pembelajaran tersebut dengan menerapkan model *Problem Based Learning.* Menurut Nurhadi (2004, h. 100), “*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.”

Dengan adanya model pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat memecahkan suatu permasalahan dengan kreativitas yang siswa miliki. Mulai dari berkomunikasi mengenai permasalahan dengan teman kelompoknya sampai dengan pemecahan masalahnya itu sendiri. Siswa akan lebih percaya diri dalam mengeluarkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi ajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* sebaiknya digunakan dalam pembelajaran karena dengan menggunakan model *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa belajar memecahkan masalah akan membuat mereka menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukannya.

Belajar dapat semakin bermakna dan diperlukan ketika siswa berhadapan dengan situasi karena konsep diterapkan. Selain itu, melaui model *Problem Based Learning* ini siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara berkesinambungan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya hal yang mereka lakukan sesuai dengan aplikasi suatu konsep atau teori yang mereka temukan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam hal ini penulis bermaksud untuk melakukan penelitian di SDN Coblong Bandung kelas IV dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. (Penelitian Tindakan Kelas dengan Materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam pada Siswa Kelas IV SDN Coblong Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016)”.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak diajak belajar menggunakan berbagai teknik yang bisa menarik perhatian siswa itu sendiri.
2. Guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode biasa sehingga siswa kurang terarik terhadap teknik yang digunakan oleh guru tersebut.
3. Pada proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya berkomunikasi satu arah (*Teacher center*) yang prosesnya dari guru kepada siswa. Oleh karena itu, siswa kurang aktif dan terbiasa dengan selalu mendengarkan hal yang guru katakan, dan mengerjakan hal yang guru tugaskan, sehingga membuat kreativitas siswa di dalam kelas tidak terlihat dan prestasi belajar siswa menurun.
4. Jumlah siswa kelas IV yang telalu banyak sehingga membuat pembelajaran berlangsung tidak kondusif .
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dilatar belakang penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Coblong Bandung pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning*  untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Coblong Bandung pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam?
3. Bagaimanakah kreativitas dan prestasi belajar siswa dapat meningkat setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam di kelas IV SDN Coblong Bandung?
4. **Batasan Masalah**

Memperhatikan hasil diidentifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutrakan, diperoleh gambaran dimensi permasalah yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Problem Based Learning (PBL).*
2. Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dijadikan penelitian ini adalah Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam.
3. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
4. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV A SDN Coblong Kota Bandung semester 1 tahun pelajaran 2015/2016.
5. **Tujuan Penelitian**
6. **Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Coblong Bandung dalam pembelajaran IPS pada materi Kearagaman Sosial dan Budaya berdasarkan Kenampakan Alam melalui model *Problem Based Learning.*

1. **Tujuan Khusus**

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran adalahs sebagai berikut:

1. untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam di kelas IV SDN Coblong.
2. untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam di kelas IV SDN Coblong.
3. untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam di kelas IV SDN Coblong.
4. **Manfaat Penelitian**
5. **Manfaat Teoretis**

Bagi penulis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengalaman yang berharga dan bermakna dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning,* serta akan mampu menambah wawasan, lebih mengerti dan memahami program teori-teori yang telah didapat selama proses pembelajaran dan penelitian dilakukan, dan memahami keterhubungan antara teori dengan model pembelajran *Problem Based Learning*.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan guru dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan menggunakan model pembelajaran bervariatif, guru sebagai pendidik dapat memberikan materi pelajaran dalam satu kesatuan yang menarik dan lengkap. Dengan mengunakan model *Problem Based Learning* akan dapat meningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPS.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perbaikan kualitas pendidikan.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan pengetahuan bagi penelitian berikutnya.

1. **Kerangka Berpikir**

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang penting dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, karena selalu berhubungan dengan aspek-aspek sosial yang sering kita temui di kehidupan sehari-hari pada lingkungan setempat, namun sangat disayangkan apabila hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa di sekolah masih rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut dirasakan perlunya penggunaan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar IPS, untuk itu perlu adanya upaya perbaikan yang signifikan dalam proses mengajar agar pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk giat belajar lebih giat.

Salah satu alternatif pembelajaran yang diduga dapat mengatasi masalah tersebut adal model *Problem Based Learning (PBL).* Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Duch dalam Rusmono (2012, h. 21) bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk ‘belajar bagaimana belajar’, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui model *Problem Based Learning (PBL),* dalam pembelajaran IPS diharapkan kreativitas dan prestasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan urain diatas, sehingga gambaran pola kerangka berfikir dapat ditunjukkan pada gambar bagan dibawah ini:

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

Siswa yang diteliti :

1. Siswa pasif selama mengikuti kegiatan pembelajaran .
2. Rendahnya kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.
4. Pembelajaran IPS masih bersifat monoton.
5. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat.
6. Rendahnya hasil pembelajaran IPS

Menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*  dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasrakan Kenampakan Alam.

 Tindakan

**SIKLUS 1**

Guru menjelaskan materi melalui metode konvensional, siswa melihat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru

**SIKLUS 2**

Guru mulai menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*  melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi

Diduga melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat

Kondisi Akhir

1. **Asumsi Penelitian**

Berdasarkan kerangka pemikiran penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian adalah ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Sapriya (2009, h. 33) bahwa bagi bangsa Indonesia, keberadaan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah sudah tidak terbantahkan kelahirannya karena adaya kebutuhan masyarakat yang tengah perkembang menuju yang beradab, adil, makmur, dan sejahtera. Arah pengembangan pendidikan ini sejalan dengan cita-cita dan tujuan nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini menjadi penting bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus diketahui dan dikembangkan sejak dini.
2. Menurut Hosnan (2014, h.295) model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa dituntut untuk saling berinteraksi antar teman sebaya untuk memecahkan masalah yang ada di lingkungan belajar.
3. Menurut Hurlock dalam Ngalimun (2013, h.45) kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajenatif atau sintesi yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Dalam proses pembelajaran model *Problem Based Learning* kreativitas merupakan sesuatu yang baru yang diciptakan oleh guru untuk menciptakan suasana yang baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat bersifat menyenangkan.
4. Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya), Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1991, h. 787). Dalam proses pembelajaran model *Problem Based Learning* prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh dari tes yang dilakukan oleh guru. Oleh sebab itu guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menarik sehingga prestasi belajar dapat meningkat.
5. **Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas, maka secara umum hipotesis tindakannya adalah “Terdapat peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi pembelajaran Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam melalui model *Problem Based Learning* di kelas IV SDN Coblong Bandung”.

Secara khusus hipotesis dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* dengan sesudah pembelajaran *Problem Based Learning.*
2. Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* dengan sesudah pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning.*
3. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *Problem Based Learning* akan lebih meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada siswa di kelas IV SDN Coblong Kota Bandung.
4. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah pengertian atau salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry,* memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri, Menurut Arends dalam Hosnan (2014, h. 295).
2. Kreativitas adalah sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat indvidu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun kedaan hidupnya, Menurut Rogers dalam Ngalimun (2013, h.45).
3. Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai (dariyang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya), Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1991, h. 787).
4. IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).

Kesimpulan dari definisi operasional tersebut adalah pembelajaran perbasis masalah memberi peluang kepada agar bisa memecahkan suatu permasalahan dari kegiatan belajarnya, sehingga dapat memunculkan kreativitasnya yang dapat berakhir dengan tercapainya prestasi belajar siswa.