

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya dalam kehidupan saat ini maupun yang akan datang. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti bahwa pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami sebagai anak didik. Pada pasal 4 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional ayat (4) dinyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam dunia pendidikan. Karena mata pelajaran IPS memiliki peranan penting sebagai mata pelajaran yang membekali siswa agar mampu untuk hidup sebagai makhluk sosial. Selain itu, fungsi pembelajaran IPS antara lain membantu para siswa untuk mengembangkan kemampuan pemahaman terhadap diri pribadinya, menolong mereka untuk mengetahui dan menghargai masyarakat global dengan keanekaragaman budayanya, serta memperkenalkan proses sosial. Mata pelajaran IPS juga memiliki karakteristik antara lain materinya luas, senantiasa mengalami perubahan karena obyek dan subyeknya adalah manusia, *up to date* dan dinamis.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah khususnya dalam jenjang pendidikan sekolah dasar banyak ditemukan berbagai macam masalah. Masalah yang sering terjadi adalah motivasi siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah dan minat siswa pada mata pelajaran IPS juga masih sangat rendah. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS dan guru tidak pernah memanfaatkan media pada saat mengajar mata pelajaran IPS. Hal itu menyebabkan suasana proses pembelajaran IPS kurang menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran IPS kurang tercapai sebagaimana mestinya.

Peneliti juga menemukan berbagai masalah pada proses pembelajaran IPS di kelas V SDN 101766 Bandar Setia. Masalah yang ditemukan peneliti adalah guru kurang memahami penerapan model-model pembelajaran dalam proses belajar IPS dan guru masih menggunakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*). Sehingga pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi dan mengakibatkan suasana proses pembelajaran IPS menjadi kurang menyenangkan. Pengajaran mata pelajaran IPS yang masih berpusat pada guru, membuat siswa menjadi tidak mendapatkan kesempatan dalam berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya tentang materi IPS yang telah dipelajari. Hal tersebut membuat siswa tidak terlatih dalam berbahasa yang baik dan kurang terlatih untuk menyalurkan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat. Selain itu, siswa kurang dapat memperkaya pengetahuan dan pengalamannya dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut mengakibatkan perkembangan kreativitas siswa pada proses pembelajaran IPS di kelas V SDN 101766 Bandar Setia masih sangat rendah.

Model pembelajaran IPS yang tepat akan memberikan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa sehingga dapat membuat siswa bersemangat dalam meningkatkan kualitas belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Dengan memahami dan menerapkan model pembelajaran yang menarik, serta pengelolaan kelas yang baik pada saat penerapan model pembelajaran tersebut dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka dapat diketahui sejauh mana perkembangan kreativitas belajar yang dimiliki oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran *Modelling The Way*.

Model pembelajaran *Modelling The Way* ditawarkan peneliti untuk membuka kesempatan kepada siswa dalam mempraktikkan keterampilan secara spesifik yang dipelajari di kelas untuk demonstrasi. Dimana siswa diberikan waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana siswa mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Sehingga pembelajaran lebih menarik karena melibatkan seluruh anggota tubuh siswa. Dengan diterapkannya model ini dalam pembelajaran IPS, diharapkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkat. Karena siswa dituntut untuk bisa menjalin kerjasama dan komunikasi antar anggota kelompoknya untuk menciptakan skenarionya sendiri agar dapat mengilustrasikan materi ajar tentang suatu topik tertentu dengan cara mendemonstrasikannya di depan kelas. Dan kepada kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan oleh kelompok penampil.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan suatu perbaikan dengan menerapkan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Modelling The Way*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MODELLING THE WAY* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V SDN 101766 BANDAR SETIA T.A 2016-2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS masih sangat rendah.
2. Guru kurang memahami penerapan model-model pembelajaran dalam proses belajar IPS.
3. Proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher centre*).
4. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya tentang materi IPS yang telah dipelajari.
5. Siswa kurang dapat memperkaya pengetahuan dan pengalamannya dalam proses pembelajaran IPS.
6. Siswa tidak terlatih untuk berbahasa dalam menyampaikan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diselesaikan agar peneliti tidak terlalu luas dan lebih terarah untuk diteliti, maka masalah yang diteliti adalah Penerapan model pembelajaran *Modelling The Way* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi pokok perjuangan mencapai proklamasi kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN 101766 Bandar Setia T.A 2016-2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *Modelling The Way* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia T.A 2016-2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Modelling The Way* pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 101766 Bandar Setia T.A 2016-2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat dua jenis manfaat dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah bukti bahwa kreativitas siswa kelas V SDN 101766 Bandar Setia T.A 2016-2017 dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Modelling The Way* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain :

- a. *Bagi siswa*, agar kreativitas siswa dapat meningkat sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang baik.
- b. *Bagi guru*, sebagai umpan balik untuk mengukur keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- c. *Bagi sekolah*, khususnya kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan, referensi, dan evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
- d. *Bagi Peneliti*, yaitu sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan memperkaya pengalaman serta pengetahuan peneliti dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran *Modeliing The Way*.
- e. *Bagi peneliti selanjutnya*, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan untuk melakukan penelitian yang relevan.