

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan kualitas hidup kreativitas sangatlah penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan. Apabila seseorang ingin meningkatkan kualitas kehidupannya maka seseorang tersebut harus mampu berpikir kreatif atau memiliki kreativitas. Semua orang berpotensi memiliki pikiran yang kreatif selama dia masih dapat berfikir dengan baik. Untuk mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas dapat didukung dari lingkungan dimana dia berada baik itu lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah turut memberikan peranan dalam mengespresikan kreativitas mereka. Sekolah merupakan salah satu tempat untuk dapat mengembangkan kreativitas. Namun, sekolah di Indonesia belum mampu mengembangkan kreativitas siswa. Ini terlihat dari hasil Index Pembangunan Pendidikan bahwa kualitas pendidikan Indonesia berada pada peringkat 64 dari 120 negara. (<http://kom.kompasiana.com/post/edukasi/2013/05/03/kualitas-pendidikan-Indonesia-refleksi-2-mei/>)

Di Indonesia pemerintah sudah melakukan berbagai upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Beberapa upaya dilaksanakan antara lain penyempurnaan kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui penataran-penataran, perbaikan sarana-sarana pendidikan, dan lain-lain. Akan tetapi penyempurnaan kurikulum tidak akan bermakna tanpa adanya perubahan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Pendidikan adalah kebutuhan hidup manusia baik itu didapatkan secara formal maupun informal. Pendidikan dapat membentuk pola pikir manusia untuk dapat bertahan hidup dan mengembangkan dirinya, oleh sebab itu pendidikan harus benar-benar diarahkan supaya dapat menghasilkan produk yang berkualitas agar dapat bersaing dan memiliki moral dan budi pekerti yang baik.

Guru merupakan agen perubahan untuk membuat pendidikan jauh lebih baik. Dimana, guru bukan hanya pentransfer ilmu dan pembuka wawasan bagi para peserta didik, tetapi guru dituntut untuk menjadi agen perubahan dan membuat masa depan pendidikan jauh lebih baik. Guru adalah orang yang mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menjadi minatnya, mengespresikan ide-ide kretivitasnya dalam batas-batas norma yang ditegakkan secara konsisten dan sekaligus berperan sebagai model bagi siswa. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan menghantarkan para siswa untuk dapat berpikir melewati batas-batas keinginan dan berpikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik (Zamroni: 2000).

Pembelajaran geografi merupakan pelajaran yang berbasis kepada lingkungan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu diharapkan mereka dapat termotivasi untuk belajar, namun kenyataannya siswa di kelas XI IPS 1 kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang kurang jelas/ kurang dipahami, menanggapi masih sangat kurang, kurang aktif dalam mengerjakan soal dan hanya berani menjawab pertanyaan guru dengan cara beramai-ramai serta kemampuan dalam berfikir

kreatif juga masih kurang, Hal tersebut menyebabkan tingkat kreativitas siswa rendah. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa pada materi biosfer hanya sekitar 48% siswa yang tuntas belajar. Sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar sekitar 52%. Dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 70. (Hasil wawancara dengan guru bidang studi geografi Kadiman Tumanggor)

Tugas utama guru untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui pembelajaran yang di berikan di dalam kelas. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru, sehingga membuat guru harus memiliki keterampilan mengajar (Mulyasa,2006). Pada kenyataannya, tidak sedikit para guru memiliki hambatan dan permasalahan dalam pembelajaran. Dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran, Guru diharuskan mengajar bahan pelajaran sesuai dengan tujuan. Tujuan mengajar pada umumnya adalah supaya bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh semua siswa. Guru sebagai pendidik harus memberikan variasi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan berupa model pembelajaran yang inovatif. Model tersebut harus mampu mengembangkan kreativitas siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa ditentukan oleh kreativitas masing-masing siswa dalam setiap pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan hal penting dalam menentukan keberhasilan seorang guru dalam mengajar. Akan tetapi, suatu fakta yang terjadi di lapangan sebagian besar guru kurang memperhatikan variasi belajar bahkan monoton pada satu model pembelajaran saja sehingga kegiatan tatap muka di depan kelas membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Melalui model pembelajaran guru yang bervariasi dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan

aktivitas melalui kreativitas siswa sesuai dengan kemampuannya. Adapun ciri-ciri kreativitas tersebut adalah : pertama, kelancaran (*fluency*). Kedua, keluwesan (*flexibility*). Ketiga, keaslian (*originality*). Keempat, elaborasi (*elaboration*), (Guilford, dalam Munandar,2009)

Dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran yang tepat yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa salah satunya adalah model pembelajaran *Time Token* yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran serta diharapkan mampu membentuk karakter berpikir siswa. Karakter berpikir siswa merupakan modal utama bagi siswa untuk menjadi manusia mandiri dalam kehidupan yang akan datang.

Pemilihan model *kooperatif learning* tipe *Time Token* sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran yang akan disampaikan yaitu menganalisis fenomena biosfer. Dimana siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena metode pembelajaran *Time Token* adalah ceramah, diskusi, dan penugasan yang dimana ketika siswa berbicara harus memakai kupon sehingga siswa termotivasi untuk mengeluarkan kreativitasnya. Materi ini sangat tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa karena materi biosfer adalah kajian tempat tinggalnya makhluk hidup dan berada di lingkungan siswa, sehingga siswa dapat melihat secara langsung fenomena tersebut serta mampu untuk mengembangkan kreativitasnya dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* perlu diterapkan pada materi Biosfer di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumbul.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi indentifikasi masalah yaitu: (1). Rendahnya kreativitas dan hasil belajar geografi siswa, (2). Model yang digunakan kurang bervariasi, (3). Minat siswa yang rendah, (4). Model *kooperatif learning* tipe *Time Token* belum pernah diterapkan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa terutama pada materi biosfer.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Penerapan *kooperatif learning* tipe *Time Token* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi Biosfer di kelas XI IPS SMA N 1 Sumbul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam peneliian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan *kooperatif learning* tipe *Time Token* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Biosfer di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumbul T.A 2013/2014?
2. Bagaimanakah penerapan *kooperatif learning* tipe *Time Token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Biosfer di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumbul T.A 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan kooperatif learning tipe time token dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi biosfer di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumbul T.A 2013/2014
2. Untuk mengetahui penerapan kooperatif learning tipe time token dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biosfer di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumbul T.A 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru bidang studi untuk menggunakan model *Time Token* dalam proses belajar mengajar.
2. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai model *Time Token* untuk diterapkan dimasa yang akan datang.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan refrensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji dan membahas masalah yang relevan dalam penelitian ini.