

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan dari pendidikan adalah membantu siswa untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan berfikir kreatif yang akan meningkatkan kreativitas siswa. Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. Kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Kreativitas dapat menjadi kekuatan yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, pasif menjadi aktif, dan sebagainya. Masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa.

Kreativitas sebenarnya bukan hanya menghasilkan gagasan-gagasan baru karena kreativitas tidak selamanya harus baru, mungkin dapat juga berupa gabungan dari gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya. Selama proses pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membentuk kemampuan berfikir kreatif siswa. Pembelajaran akan lebih efektif apabila ada dua unsur yang berinteraksi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung yaitu, unsur guru dan siswa.

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan

perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi yang dinamis dan ketat. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan negara. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak di dalam kelas tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa serta meningkatkan kemampuan kreativitas siswa yaitu dengan mengganti cara atau menggunakan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satu cara yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Dimana suasana belajar mengajar dengan menggunakan model ini diharapkan dapat merubah suasana KBM yang pada awalnya hanyalah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa sebagai subjek yang dapat berupaya menggali sendiri, memecahkan masalah-masalah dari suatu konsep yang sedang dipelajari, sedangkan guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi pembelajaran tentang kerusakan dan upaya pelestarian flora dan fauna. Alasan peneliti memilih materi tersebut yaitu dikarenakan materi ini diperkirakan dapat menimbulkan kreativitas

siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah. Dalam materi ini siswa akan menganalisis mengapa bisa terjadi kerusakan flora dan fauna dan akan mencari tahu bagaimana cara untuk menanggulangi dan melestarikan flora dan fauna yang telah rusak.

Adapun alasan peneliti memilih Model Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, Model Pembelajaran Berbasis Masalah termasuk kedalam model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik, siswa dijadikan sebagai pusat pembelajaran (*student centered*) sehingga model tersebut dianggap dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Seperti yang diketahui bahwa belajar aktif merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk memperoleh hasil yang maksimum dalam pembelajaran. Ketika siswa menjadi pasif atau dimana siswa hanya menerima materi yang diberikan begitu saja oleh guru, maka ada kecenderungan bagi siswa untuk cepat atau mudah melupakan apa yang telah diterima. Kedua, Model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat digunakan pada siswa dengan tingkat kemampuan intelektual yang beragam, sehingga tidak perlu memisahkan antara anak yang tingkat kemampuan intelektual yang tinggi dan anak dengan kemampuan intelektual menengah ke bawah sehingga tidak ada siswa yang merasa "terpinggirkan". Ketiga, Model Pembelajaran Berbasis Masalah tidak hanya sebatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi, namun juga melatih siswa agar dapat menganalisis suatu masalah dan juga dapat memecahkannya. Keempat, Model Pembelajaran Berbasis Masalah mudah dipahami dan diterapkan dalam tiap jenjang pendidikan dan tiap materi pelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah jika dilihat dari langkah-langkah pembelajarannya dapat menimbulkan kreativitas siswa yang dilihat pada saat menalar, mengumpulkan data, mengasosiasikan dan merumuskan masalah, akan terlihat pada saat itu guru mendorong siswa dan meminta siswa untuk mengumpulkan informasi serta melakukan analisis data untuk menemukan jawaban. Dengan begitu kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran geografi akan timbul seperti mencetuskan jawaban, dan menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara aktif dan bersemangat untuk mengerjakan tugas. Menurut Dutch (dalam Shoimin : 2014) PBM adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis, kreatif dan keterampilan memecah masalah serta memperoleh pengetahuan.

Demikian pula yang terjadi di SMA Negeri 1 Galang, berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Galang bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam mengikuti pembelajaran geografi. Guru mata pelajaran geografi juga mengakui bahwa saat ia mengajar ia tidak pernah menggunakan model pembelajaran dengan pendekatan scientific, guru geografi hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum pernah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Kurangnya penggunaan model pembelajaran memungkinkan siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga keaktifan dan kreativitas siswa dalam mencari, menemukan dan membangun pengetahuan siswa itu sendiri masih kurang dituntut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ingin membuat penelitian mengenai “Analisis Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Geografi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Galang T.A 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Galang, diantaranya:

1. Masih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Galang.
2. Kreativitas siswa yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Galang.
3. Penggunaan model pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Galang.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap masalah maka peneliti membatasi masalahnya. Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Kreativitas siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada pembelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Galang T.A 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah kreativitas siswa

dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada pembelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Galang T.A 2017/2018?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Kreativitas siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada pembelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Galang T.A 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah untuk:

1. Bagi Peneliti : menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian terutama pada masalah Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada pembelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Galang T.A 2017/2018.
2. Bagi Guru : bahan masukan bagi guru untuk lebih mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan berbagai model pembelajaran atau dengan pembelajaran inovatif yang lainnya agar kreativitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran dapat berkembang pesat.
3. Bagi Siswa : membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar pada pembelajaran geografi.
4. Bagi Masyarakat Umum : bahan referensi bagi civitas Universitas Negeri Medan dan peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian yang sama pada situasi dan tempat yang berbeda.