

I. PENDAHULUAN

Bab I ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian. Untuk lebih jelasnya peneliti uraikan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan dewasa ini banyak dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan mutu, baik proses maupun produknya. Praktek pendidikan masih diwarnai oleh orientasi pencapaian ketuntasan materi dan ketercapaian nilai yang mengarah pada aspek kognitif dengan mengabaikan aspek lain dalam proses pembelajaran. Seperti aspek sikap kepedulian siswa terhadap permasalahan yang sedang terjadi yang pada akhirnya akan berimbas pada peningkatan kreativitas siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran masih kerap terjadi seakan menjadi faktor pendorong semakin kurangnya sikap kepedulian siswa terhadap proses pembelajaran dan juga terbatasnya kreativitas pada diri siswa. Penanaman nilai, kepedulian serta kreativitas siswa pun seakan-akan diabaikan dan sulit berkembang karena sebagian besar guru masih menitik beratkan pembelajaran dari aspek kognitif dengan pemahaman konsep terhadap materi padahal masih ada aspek lain yang tidak kalah pentingnya yaitu aspek afektif dan psikomotor. Fenomena masih sangat sering terjadi di berbagai sekolah dan hampir semua mata

pelajaran termasuk mata pelajaran geografi. Salah satu sekolah yang mengalami hal ini adalah SMA Dian Cipta Cendikia (DCC) Global Bandar Lampung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis yang merupakan guru baru di SMA DCC Global Bandar Lampung sebagai guru mata pelajaran geografi mendapatkan banyak sekali perbedaan yang terdapat pada proses pembelajaran yang ada di sana. Perbedaan tersebut dapat terlihat mulai dari ada siswa yang diperbolehkan berambut panjang dan pada hari rabu siswa diperbolehkan menggunakan pakaian bebas. Pada dasarnya hal seperti tidak ada masalah jika perkembangan siswa dapat terkontrol dengan baik dan jika tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman dan berdampak positif bagi perkembangan dan peningkatan proses pembelajaran. Fenomena yang lain berdasarkan observasi yang dilakukan penulis adalah pada dasarnya siswa SMA DCC Global merupakan siswa yang aktif dan kreatif khususnya pada bidang *Art and Craft*, namun kreativitas siswa tersebut tidak berlaku pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi.

Fenomena yang ditemukan di SMA DCC Global Bandar Lampung yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang baru berdiri selama dua tahun di Bandar Lampung yang juga memiliki tugas yang sama yaitu meningkatkan SDM Indonesia yang berkualitas, namun masih banyak sekali permasalahan khususnya yang menyangkut proses pembelajaran di temukan di kelas. Keadaan seperti ini terjadi karena banyak faktor, salah satunya adalah SMA DCC Global Bandar Lampung merupakan sekolah yang masih baru artinya sekolah ini masih perlu banyak penyesuaian, beradaptasi, dan memilih serta menentukan apa saja yang

sesuai dan dibutuhkan dengan keadaan yang terjadi di kelas, seperti pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Faktor pendorong lain yang terjadi adalah dari segi input siswa yang masuk ke SMA DCC Global Bandar Lampung belum disaring dan di seleksi sesuai dengan kriteria yang ditentukan atau dengan kata lain setiap siswa yang mendaftar akan diterima sebagai siswa karena memang sekolah dalam masa promosi mencari siswa. Berdasarkan wawancara penulis dengan siswa khususnya siswa kelas XI IPS di dapat informasi bahwa siswa tersebut berasal dari salah satu kecamatan yang ada di Propinsi Lampung dimana siswa tersebut merupakan siswa yang tidak melanjutkan ke jenjang SMA setelah satu tahun tamat SMP dan lebih memilih menjadi buruh di salah satu pabrik di dekat rumahnya, dikarenakan siswa tersebut kenal dengan salah satu guru di SMA DCC Global Bandar Lampung siswa tersebut diberi beasiswa untuk sekolah di SMA DCC Global Bandar Lampung. Tidak adanya seleksi atau tes untuk penerimaan siswa baru ini lah yang membuat tidak adanya kualitas atau ketentuan-ketentuan yang harus dimiliki siswa untuk bisa menjadi siswa di SMA DCC Global. Hasil dari keadaan ini adalah pada saat proses pembelajaran yang membuat guru hasil memiliki strategi dan model pembelajaran yang sesuai agar setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik.

Masalah-masalah lain yang terjadi adalah dari segi guru. Berdasarkan data dokumentasi yang di dapat penulis bahwa $\pm 90\%$ guru merupakan guru *fresh graduate* atau guru yang baru tamat dari universitas yang baru memiliki pengalaman melakukan proses pembelajaran, artinya para guru di SMA DCC

Global Bandar Lampung termasuk penulis jika dilihat dari segi pengalaman melakukan proses pembelajaran masih dapat dikatakan kurang.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas lebih spesifik lagi pada kelas XI IPS di SMA DCC *Global* Bandar Lampung masih ada yang menggunakan metode konvensional seperti menggunakan metode ceramah yang dilakukan satu arah tanpa mengikutsertakan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang lebih dikenal dengan istilah *teacher center*, belum memaksimalkan pemakaian fasilitas sekolah yang tepat guna seperti pemanfaatan *LCD*, *wifi (hotspot)* yang pada prinsipnya adalah sebagai fasilitas teknologi yang diberikan sekolah untuk membantu siswa mencari informasi mengenai materi yang sedang dipelajari tetapi karena sikap kepedulian siswa terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran sangat kurang malah digunakan siswa hanya untuk bermain *facebook* atau *games online* sehingga kreativitas siswa menjadi rendah.

SMA DCC *Global* Bandar Lampung walaupun merupakan sekolah baru pada dasarnya merupakan sekolah yang sudah sangat sadar bahwa dalam proses pembelajaran tidak boleh hanya menekankan dalam satu aspek saja melainkan tiga aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor harus terpenuhi. Dalam prakteknya dilapangan, dikarenakan banyak kendala menyebabkan masih saja sering hanya aspek kognitif yang terpenuhi. Suasana sekolah pada proses pembelajaran yang di usahakan dan dibuat santai mungkin dengan tujuan agar siswa merasa nyaman, senang, dan tidak merasa terkekang pada saat belajar dan berada di sekolah karena SMA DCC *Global* Bandar Lampung menerapkan sistem belajar *full day* dari pagi hingga sore hari dan ditambah dengan banyaknya siswa

yang tinggal di asrama yang berada di dalam lingkungan sekolah yang artinya interaksi langsung mereka dengan masyarakat luar akan berkurang. Sangat disayangkan, pada kenyataannya masih banyak siswa tidak sadar dengan tujuan di buatnya keadaan seperti itu yang mengharapkan agar kreativitas mereka tidak terbatas dan sikap kepedulian mereka terhadap hal-hal yang terjadipun semakin meningkat.

Keberadaan fasilitas *wifi* di sekolah yang tujuan awalnya adalah agar siswa dapat dengan mudah mengakses dan mencari informasi tentang apa saja yang terjadi dan yang sedang berkembang di masa sekarang ini agar mereka tidak tumbuh menjadi siswa yang *gaptek* (gagap teknologi) masih saja di salah gunakan. Keinginan untuk mencari sumber belajar yang berhubungan dengan materi pelajaran masih sangat rendah. Contoh konkritnya adalah apabila siswa di beri tugas untuk membuat makalah, banyak sekali siswa yang hanya *mengcopy paste* artikel atau makalah lain yang ada di internet hanya dari satu sumber saja. Tidak pernah serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengerjakan tugas dan setiap siswa tidak memiliki rasa antusiasme dan keinginan untuk menambah informasi dan pengetahuan mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Fenomena ini sangat jelas menunjukkan bahwa kreativitas pada diri siswa masih sangat kurang. Kemudian ditambah dengan berkembangnya *gadged* seperti *blackberry* sehingga membuat siswa merasa memiliki dunia sendiri dan kurang peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya yang membuat sikap kepedulian mereka menjadi rendah pula.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas XI IPS yang jika dilihat dari jumlah siswa yang hanya berjumlah sembilan orang seharusnya proses

pembelajaran dapat berjalan efektif dengan semua aspek pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik. Kenyataannya fenomena tersebut belum dapat terlihat. Berdasarkan wawancara dan pengamatan dengan siswa dan guru di bidang *Social Studies* lainnya bahwa metode pembelajaran ceramah yang digunakan dalam pembelajaran diselingi dengan tanya jawab dan dilengkapi dengan media power point serta pemberian tugas masih kurang tepat dan belum efektif. Seringnya menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta pemberian tugas yang belum terarah dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif, kreatif serta kurang memiliki sikap kepedulian terhadap mata pelajaran geografi. Kegiatan yang dilakukan siswa hanya mendengarkan dan kadang-kadang mencatat atau duduk diam dan apabila ditanya atau diberikan tugas mereka akan mengerjakan dengan asal-asalan. Apalagi bila mengetahui pandangan siswa mengenai mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dinilai sangat membosankan dan tidak menarik.

Fenomena dari penerapan metode ceramah yang diselingi tanya jawab dan pemberian tugas dapat mengakibatkan siswa memiliki sikap negatif terhadap pembelajaran seperti hanya menerima materi yang diberikan guru tanpa ada keinginan dan motivasi untuk menggali atau mencari materi dan sumber belajar lain untuk menambah informasi dan pengetahuannya mengenai materi yang dipelajari. Dampak dari sikap tersebut dapat juga terlihat bahwa siswa kurang memiliki kepedulian terhadap proses pembelajaran. Dihadapkan dengan keadaan seperti ini, jelas dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat untuk mengkonstruksi proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Pilihan model pembelajaran harus tepat yaitu disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari

dan harus melihat keadaan kelas dan sekolah. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat dipilih seperti model *Team Games Tournamen*, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran *Quantum Learning*, model *Science, Technology, and Society*, dan masih banyak lagi pilihan model pembelajaran.

Permasalahan sebagaimana tersebut di atas harus segera diatasi atau diteliti sehingga akan meningkatkan kompetensi siswa dimulai dari setiap siswa memiliki sikap kepedulian karena bagaimana tanggapan atau respon siswa terhadap proses pembelajaran dikelas harus diawali dengan apakah siswa tersebut tertarik dengan proses pembelajaran dan kemudian siswa akan memiliki sikap kepedulian yang nantinya akan menjalar pada hal-hal lain seperti peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Namun, jika tidak segera diatasi atau diteliti akan memperoleh kerugian antara lain rendahnya kompetensi yang akan dicapai siswa (pengetahuan, sikap, keterampilan), hasil belajar, mutu pembelajaran dan mutu pendidikan. Oleh karena itu, hal tersebut memerlukan kreativitas dan inovasi dalam merancang pembelajaran mulai dari menyusun perangkat pembelajaran, media pembelajaran, sampai pada tahap mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas bersama siswa sehingga akan menghasilkan siswa yang memiliki sikap kepedulian terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran, berfikir kreatif, kritis dan rasional serta memiliki hasil belajar yang baik.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, dilihat dengan keadaan kelas dan sekolah di SMA DCC Global Bandar Lampung, peneliti memilih model pembelajaran *Science, Technology, and Society* untuk meningkatkan sikap kepedulian dan kreativitas siswa dalam pembelajaran geografi melalui penelitian tindakan kelas.

Menurut Yager (1996:45) model pembelajaran *Science, Technology, and Society* dalam dimensi pembelajaran memiliki tujuan antara lain.

1. Membekali dan melatih siswa seperangkat kemampuan dan keterampilan dalam merancang dan mendesain masa depan yang sesuai dengan harapan dan kondisi riil masyarakat
2. Melatih siswa untuk dapat memformulasikan dan mengambil keputusan-keputusan sosial teknologi secara akurat, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh kemajuan IPTEK terhadap kehidupan masyarakat
3. Membiasakan siswa untuk berfikir kreatif sehingga mampu memahami implikasi IPTEK terhadap kehidupan masyarakat termasuk dampak positif dan negatifnya
4. Membimbing siswa untuk merancang dan merencanakan masa depan termasuk karirnya demi kehidupan yang lebih baik

Beranjak dari pemikiran di atas, tampak bahwa model pembelajaran *Science, Technology, and Society* memberikan kemudahan kepada guru dalam mengembangkan dan mengelola pembelajaran secara efektif. Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan model *Science, Technology, and Society* dapat mengkondisikan siswa terlibat secara aktif dan produktif selama berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran menurut karakteristik model *Science, Technology, and Society* berpusat kepada siswa, sementara guru lebih banyak pada posisi sebagai mediator dan fasilitator dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang direncanakan dan ditargetkan oleh guru akan dicapai dengan lebih mudah dan komprehensif, karena interaksi pembelajaran dengan model *Science, Technology, and Society* tidak lagi pada satu arah melainkan multi arah, sehingga siswa bukan saja dapat belajar dari guru, melainkan juga dapat belajar dari sesama siswa dan melalui pengalaman nyata selama berlangsungnya pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan model *Science, Technology, and Society* diharapkan hasilnya akan memberikan

kontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran geografi di SMA DCC Global Bandar Lampung yang merupakan sekolah baru yang masih merintis dan mencari proses pembelajaran yang tepat khususnya untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran geografi dan kreativitasnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pola atau cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional atau masih menggunakan metode ceramah.
2. Belum maksimalnya penggunaan fasilitas sekolah seperti *LCD*, *WiFi* sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran.
3. Sikap siswa terhadap pembelajaran geografi masih rendah karena fokus belajar terarah kepada aspek kognitif saja.
4. Kreativitas siswa terlihat masih rendah karena pemanfaatan media belum dilakukan secara maksimal dan tepat guna.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perumusan permasalahan pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah model pembelajaran *Science, technology, and Society* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran geografi pada siswa kelas XI IPS SMA DCC Global Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013?”.
- b. Bagaimanakah model pembelajaran *Science, technology, and Society* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran geografi pada siswa

kelas XI IPS SMA DCC Global Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Meningkatkan sikap siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Science, technology, and Society* dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS SMA DCC Global Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013.
2. Meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Science, technology, and Society* dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS SMA DCC Global Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1) Bagi siswa:

- a. Memiliki sikap kepedulian yang positif serta memiliki kemampuan memecahkan masalah, berinteraksi dengan lingkungan
- b. Mampu mengembangkan ide-ide yang kreatif yang ada didalam dirinya.

2) Bagi Guru:

Melalui penelitian tindakan kelas ini dapat mengetahui strategi pembelajaran, untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran untuk meningkatkan sikap siswa terhadap mata pelajaran geografi, dan kreativitas siswa.

3) Bagi sekolah:

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan citra sekolah terutama tentang sikap kepedulian, dan kreativitas siswa karena setelah siswa dan guru serta semua pihak berhasil maka sekolah menjadi terkenal dan harum sehingga SMA DCC Global sebagai sekolah yang baru berdiri dua tahun dapat bersaing dengan sekolah lain.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Kajian ilmu

Mata pelajaran Geografi merupakan bagian dari *Social Studies* atau yang lebih dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS di Indonesia berkembang sejalan dengan perkembangan pemikiran tentang *Social Studies* di negara-negara maju dan tingkat permasalahan sosial yang semakin kompleks. Terdapat lima tradisi dalam *Social Studies*, yaitu: (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*); (2) IPS sebagai ilmu-ilmu social (*Social studies as social Sciences*); (3) IPS sebagai penelitian mendalam (*Social studies as reflective inquiry*); (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*Social studies social criticism*); (5) IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social studies as personal development of the individual*).

Penelitian ini bagian dari kajian model pembelajaran yang khususnya mengkaji pada sikap kepedulian dan kreativitas siswa pada mata pelajaran geografi sehingga bila ditinjau dari lima tradisi yang terdapat pada *Social Studies* diatas, penelitian ini masuk kedalam tradisi yang kelima yaitu IPS sebagai

pengembangan pribadi individu (*Social studies as personal development of the individual*).

Dalam kajian ilmu IPS menurut *National Council for The Social Studies* terdapat sepuluh tema utama yang berfungsi untuk mengatur alur untuk kurikulum sosial di setiap tingkatan pendidikan di sekolah. Sepuluh tema tersebut antara lain: (1) budaya, (2) waktu, kontinuitas dan perubahan, (3) orang, tempat dan lingkungan, (4) individu, pengembangan dan identitas, (5) individu, kelompok dan lembaga, (6) kekuasaan, wewenang dan pemerintah, (7) produksi, distribusi, dan konsumsi, (8) *Science*, teknologi dan masyarakat, (9) koneksi global dan (10) cita-cita dan praktek warga Negara (Pargito, 2010)

2. Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti adalah pendekatan *Science, Technology, and Society*, sikap kepedulian dan kreativitas siswa.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas XI IPS SMA DCC Global Bandar Lampung tahun pelajaran 2012-2013 yang berjumlah 9 orang siswa.