

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persaingan dalam berbagai kehidupan menjadi semakin ketat sehingga diperlukan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan. Supriadie dan Darmawan (2013) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mendewasakan, membuat dari yang tidak tahu menjadi semakin tahu, yang tidak tertata menjadi semakin tertata, yang tidak terampil menjadi semakin terampil, semacam proses menciptakan tata keteraturan dalam diri orang lain. Individu dapat mengasah segala kemampuan (*skill*) yang sudah tertanam dalam dirinya untuk membentuk karakter dan perilaku positif melalui pendidikan.

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar individu aktif mengembangkan potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya (Kholis, 2014). Proses pembelajaran merupakan elemen penting yang erat kaitannya dengan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh pengetahuan (*transfer knowledge*). Guru melakukan transfer pengetahuan (mengajar) sedangkan siswa menerima pengetahuan (belajar). Belajar dan mengajar merupakan komponen dalam pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, misalnya dalam pembelajaran IPA.

IPA merupakan disiplin ilmu yang menekankan pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat IPA terdiri atas empat unsur yaitu proses, produk, pengembangan dan aplikasi (Erina dan Kuswanto, 2015). Semua unsur mempunyai nilai tersendiri dan merupakan tolak ukur dalam pembelajaran IPA. Keempat unsur tersebut harus ditekankan, tidak tumpang tindih antara unsur yang satu dengan unsur lainnya dan harus dicapai secara bersama-sama dalam proses pembelajaran. Guru harus merencanakan dan merancang kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan efektif dan unsur-unsur IPA dapat tercapai secara bersamaan selama proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk merancang dan merencanakan kegiatan pembelajaran, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru harus selektif dalam pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berpikir siswa. Faktor lain yang juga mempengaruhi keterampilan berpikir siswa yaitu kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Guru dan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru harus memilih model pembelajaran inovatif yang dapat memunculkan adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMP Negeri implementasi kurikulum 2013 menyatakan bahwa pembelajaran IPA cenderung membosankan dan sulit dipahami. Guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang memperhatikan kondisi siswa. Model pembelajaran

konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan partisipasi siswa. Guru menjelaskan, siswa mendengarkan, guru aktif dan siswa pasif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data tes hasil belajar siswa pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), sebagian besar rata-rata nilai siswa mata pelajaran IPA tidak tuntas KKM. Siswa yang tuntas KKM hanya sekitar 30% dari jumlah siswa. Menurut Irawati (2014) menyatakan bahwa rendahnya nilai yang diperoleh siswa disebabkan karena soal-soal yang diberikan kepada siswa cenderung hanya menuntut keterampilan berpikir tingkat rendah. Siswa hanya terlatih dengan soal-soal yang tingkat kesulitannya rendah, sehingga akan merasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang tingkat kesulitannya tinggi. Oleh karena itu, siswa harus dilatih dalam mengerjakan soal keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu kemampuan penyelesaian masalah. Kemampuan penyelesaian masalah merupakan upaya mencari solusi dengan proses berpikir tingkat tinggi dalam mencapai tujuan yang memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Hadi dan Radiyatul, 2014).

Model pembelajaran yang efektif untuk melatih kemampuan penyelesaian masalah siswa yaitu model pembelajaran *Problem Solving*. Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan suatu cara penyajian pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu pengetahuan atau masalah yang sudah dipelajari (Sugita dkk, 2016). Selain *Problem Solving*, model pembelajaran yang dapat melatih kemampuan penyelesaian masalah siswa yaitu

model pembelajaran *Problem Posing*. Model pembelajaran *Problem Posing* merupakan bentuk model pembelajaran yang menekankan pada perumusan masalah atau pengajuan soal oleh siswa beserta jawaban dari masalah atau soal tersebut (Astra dkk, 2012). Kedua model tersebut sama-sama berorientasi terhadap penyelesaian masalah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawati (2014) bahwa model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena model *Problem Solving* dan *Problem Posing* bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Menurut Gagne (1985) dalam Sugita dkk (2016) apabila seorang siswa dihadapkan pada suatu masalah, pada akhirnya siswa bukan hanya menyelesaikan masalah melainkan belajar sesuatu yang baru. Siswa akan terbiasa menyelesaikan soal atau masalah dengan tingkat kesulitan berpikir tingkat rendah maupun tingkat tinggi.

Selain model pembelajaran, kreativitas verbal siswa juga dapat mempengaruhi kemampuan penyelesaian masalah IPA. Kreativitas verbal merupakan suatu kemampuan membentuk ide atau gagasan baru, serta menggabungkan ide-ide tersebut ke dalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir dalam bentuk verbal (Puspitacandri, 2013). Kreativitas siswa dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah yang baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuddin (2016) membuktikan bahwa semakin baik

metakognisi, motivasi belajar, dan kreativitas belajar yang dimiliki siswa, maka kemampuan penyelesaian masalah bagi siswa tersebut semakin tinggi.

Model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem posing* digunakan untuk materi getaran, gelombang dan bunyi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII semester genap. Pokok bahasan materi getaran, gelombang dan bunyi mencakup berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Model *Problem Solving* dengan *Problem Posing* Ditinjau dari Kreativitas Verbal Terhadap Keterampilan Penyelesaian Masalah IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih mendominasi pada saat pembelajaran berlangsung karena guru menggunakan pembelajaran yang konvensional
2. Mata pelajaran IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami
3. Guru belum mampu memilih model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Kreativitas verbal siswa kurang diperhatikan oleh guru
5. Siswa hanya terlatih dengan keterampilan berpikir tingkat rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan pengaruh model *Problem Solving* dan *Probelm Posing* terhadap kemampuan penyelesaian masalah IPA?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh antara kreativitas verbal siswa kategori tinggi, sedang dan rendah terhadap kemampuan penyelesaian masalah IPA?
3. Bagaimana interaksi antara pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Probelm Posing* dengan kreativitas verbal siswa terhadap kemampuan penyelesaian masalah IPA?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*?
5. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui perbandingan model *Problem Solving* dan *Probelm Posing* terhadap keterampilan penyelesaian masalah IPA.
2. Mengetahui perbandingan kreativitas verbal siswa terhadap keterampilan penyelesaian masalah IPA.

3. Mengetahui interaksi model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* dengan kreativitas verbal siswa terhadap keterampilan penyelesaian masalah IPA
4. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*.
5. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* oleh guru di dalam kelas.
2. Memperoleh pengetahuan tentang model pembelajaran *Problem Solving* dengan *Problem Posing* ditinjau dari kreativitas verbal terhadap keterampilan penyelesaian masalah IPA.
3. Menjadi informasi serta masukan bagi guru sebagai upaya untuk melatih keterampilan penyelesaian masalah IPA.

F. Batasan Penelitian

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Problem Posing*.

2. Tes kreativitas verbal menggunakan 5 sub tes meliputi, permulaan kata, menyusun kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan dan apa akibatnya.
3. Indikator kemampuan penyelesaian masalah meliputi memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian dan mengevaluasi hasil penyelesaian masalah.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada KD 3.11 yaitu menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan.
5. Penelitian akan dilaksanakan di kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Galis tahun ajaran 2017/2018.
6. Taksonomi yang digunakan dalam penelitian yaitu taksonomi *Multiple Talents* dari Taylor yang terdiri dari enam bidang meliputi, bidang akademis, komunikasi, perencanaan/organisasi, *forecasting* (prediksi), kreatif-produktif dan evaluasi.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan suatu cara penyajian pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu pengetahuan atau masalah yang sudah dipelajari (Sugita dkk, 2016).
2. Model pembelajaran *Problem Posing* merupakan bentuk model pembelajaran yang menekankan pada perumusan masalah atau pengajuan soal oleh siswa beserta jawaban dari masalah atau soal tersebut (Astra dkk, 2012).

3. Kreativitas verbal merupakan suatu kemampuan membentuk ide atau gagasan baru, serta menggabungkan ide-ide tersebut ke dalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir dalam bentuk verbal (Puspitacandri, 2013).
4. Kemampuan penyelesaian masalah merupakan upaya mencari solusi dengan proses berpikir tingkat tinggi dalam mencapai tujuan yang memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Hadi dan Radiyatul, 2014).