

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Menurut Trianto (2015) IPA sebagai ilmu yang lahir dan berkembang melewati langkah-langkah yaitu observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan serta penemuan teori dan konsep. Secara umum IPA ditingkat SMP/MTS meliputi tiga mata pelajaran yaitu Fisika, Kimia dan Biologi. Kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran IPA secara terpadu akan tetapi dalam dunia pendidikan secara nyata IPA masih diajarkan terpisah dan jarang dikaitkan antara konsep pada mata pelajaran satu dengan konsep lain yang memang masih berhubungan.

Menurut Herlawan dan Hadija (2017) masalah yang dihadapi di dunia pendidikan Indonesia sekarang adalah proses pembelajaran yang lemah. Siswa juga kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, proses pembelajaran didalam kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa menghafal informasi, siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi dan menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran siswa juga kurang berminat karena kurang bervariasi model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Seiring perkembangan zaman guru dituntut untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam mengajar baik dalam penggunaan model, strategi, maupun media pembelajaran. Pembelajaran diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif. Penggunaan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil dalam Rosyidah (2016) model pembelajaran adalah rancangan untuk menyusun sebuah kurikulum, merumuskan tujuan pembelajaran, dan mengaplikasikan dalam proses pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip dan teori. Guru harus pandai dalam menentukan model pembelajaran yang cocok karena model pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi.

Menurut Hikmah dalam Oktaviani dan Nugroho (2015) CPS (*Creative Problem Solving*) adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah serta diikuti dengan penguatan keterampilan. Model pembelajaran CPS diharapkan ketika dihadapkan dengan suatu masalah siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah dan mengembangkan ide sehingga dapat membuat siswa merasa tertarik serta tertantang. Ketika siswa merasa tertarik dan tertantang maka diharapkan siswa dapat terus mencoba menyelesaikan masalah yang ada dan kemampuan pemecahan masalah semakin meningkat. Penggunaan model CPS dalam pembelajaran dapat dioptimalkan dengan bantuan media.

Menurut Anitah (2012) media adalah orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap

bagi pembelajar. Seperti yang diungkapkan oleh Sutjiono dalam Soeprodjo dan Nursami (2015) media pembelajaran semakin mendapatkan sorotan dalam dunia pendidikan di Indonesia karena memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan siswa. Keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar antara lain tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Media audio visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menyampaikan pesan tersebut. Menurut Arsyad (2013) media audio visual adalah kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri atau dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual dapat dilihat dan didengar serta didalamnya berisikan materi untuk merangsang minat siswa dalam belajar.

Penelitian Herlawan dan Hadija (2017) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis kontekstual. Pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk mengatasi kendala ketika suatu jawaban belum tampak jelas. Proses memecahkan masalah adalah proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah sampai masalah tidak ada lagi. Menurut Purwati (2015) kemampuan pemecahan masalah diperlukan siswa sebagai bekal dalam memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat siswa belajar pemecahan masalah maka siswa juga sedang belajar berpikir (*learning to think*) dan belajar bernalar (*learning to reason*). Proses memecahkan masalah meliputi beberapa hal

yaitu kemampuan memahami masalah, merancang, menyelesaikan, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Materi pelajaran IPA tentang lapisan bumi dan bencana menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung serta diberikan permasalahan agar siswa dapat belajar memecahkan masalah sehingga harus memposisikan siswa sebagai pusat perhatian utama. Alasan pemilihan materi lapisan bumi dan bencana karena materi cocok dengan model yang digunakan yaitu model pembelajaran CPS. Model pembelajaran tersebut sangat mengedepankan pada proses pemecahan masalah siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul “penggunaan model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah”.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru kurang bervariasi dalam mengaplikasikan model dan media pembelajaran.
2. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
3. Siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal informasi.
4. Siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut memahami dan menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual pada materi lapisan bumi dan bencana?
3. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh model *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual pada materi lapisan bumi dan bencana.
3. Mengetahui keterlaksanaan penerapan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
4. Mengetahui respon siswa respon siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi tentang model pembelajaran *creative problem solving* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sebagai referensi guru tentang model pembelajaran *creative problem solving* serta cara penerapan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Sebagai variasi model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
4. Memberikan suasana belajar yang aktif, menarik dan menyenangkan.

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian penggunaan model pembelajaran *creative problem solving*.
2. Media yang digunakan terbatas pada media audio visual yaitu kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri atau dikombinasikan dengan kaset audio.
3. Keterampilan pemecahan masalah menurut Polya (1973) memuat empat indikator yaitu kemampuan memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan melihat seluruh jawaban.
4. Pada materi lapisan bumi dan bencana yaitu KD 3.10 (menjelaskan lapisan bumi, gunung api, gempa bumi dan tindakan pengurangan resiko sebelum, pada saat dan pasca bencana sesuai ancaman bencana di daerahnya) dengan KD ekosistem serta KD iklim.
5. Jenis keterpaduan yang digunakan adalah *connected*.

G. Definisi Istilah

1. Menurut Hikmah dalam Oktaviani dan Nugroho (2015) model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) adalah model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah serta diikuti dengan penguatan keterampilan.
2. Menurut Arsyad (2013) media audio visual adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang dapat dilihat dan didengar dengan berisikan materi serta dapat merangsang siswa untuk belajar.
3. Menurut Herlawan dan Hadija (2017) pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk mengatasi kendala ketika suatu jawaban belum tampak jelas