

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan dijadikan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas suatu bangsa. Sehingga melalui pendidikan akan dihasilkan manusia-manusia yang bertakwa, berilmu, mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai pembentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah interaksi pendidik dan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Belajar bukanlah menghafal akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang dimiliki oleh anak. Melalui pengamatan langsung, anak diminta untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang dihadapinya. Pengalaman langsung memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hal itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang ideal adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung bagi anak.

Pembelajaran IPA dapat diterima anak apabila anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak mengkonstruksi pengetahuan baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki anak sebelumnya (Usman, 2011, h. 5).

Proses pembelajaran selama ini masih kurang membuat siswa aktif dalam menyelesaikan masalah, padahal salah satu prinsip pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik, untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemudian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologi siswa (Permendikbud, 2013, h. 4). Tugas guru sebagai pendidik yang terlibat langsung didalam pembelajaran adalah mencari model atau model pembelajaran yang merasa cocok dalam mengembangkan bakat kreatif dalam diri setiap individu.

Permasalahan yang kini dihadapi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan yang umumnya dikaitkan dengan tinggi atau rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan melakukan perubahan kurikulum dan perubahan proses pembelajaran di sekolah. Namun kenyataannya hasil belajar siswa masih kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu, permasalahan terjadi dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik kurang mampu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini disebabkan oleh guru sering menganggap peserta didik mempunyai peran pasif dalam proses pembelajaran. Kenyataannya peserta didik akan berperan aktif dalam dunianya sendiri. Akibatnya hasil belajar

siswa yang diharapkan belum terwujud maka peningkatan kualitas pendidikan belum dapat terealisasikan.

Untuk mengetahui penyebab pastinya maka dilakukan penelitian. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu model atau strategi pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan model *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning*.

*Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu proses yang mengarahkan atau melatih siswa untuk mampu memecahkan masalah dalam bidang ilmu yang dipelajarinya. Dengan pembelajaran CPS siswa akan mampu memecahkan masalah sesuai dengan kenyataan yang ada di lingkungan siswa dengan mengkonstruksikan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan baru yang ditemukan secara berkelompok (Majid, 2013, h. 213).

*Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa yang belajar tentang bagaimana cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 12 Konawe Selatan diperoleh data bahwa dari hasil ulangan harian semester satu pada mata pelajaran IPA Terpadu masih banyak siswa memperoleh nilai yaitu 73 dibawah KBM ( Ketuntasan Belajar Mengajar). Nilai yang didapatkan dari guru IPA

Terpadu menunjukkan bahwa siswa yang dapat mencapai KBM hanya 18 orang atau 60% dari 30 orang siswa. Menurut gurunya hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, kurangnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, kurangnya diskusi terhadap materi yang diberikan serta kurangnya pemahaman konsep materi IPA dan kurangnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa rendah.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA SMPN 12 Konawe Selatan”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diuraikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar belum maksimal
2. Model pembelajaran masih variatif dan monoton
3. Hasil belajar siswa pada pokok bahasan masih banyak yang belum mencapai nilai KBM yang ditentukan SMPN 12 Konawe Selatan
4. Kurangnya keaktifan siswa pada saat disampaikan materi tentang IPA
5. Siswa hanya diberikan materi tanpa adanya diskusi dengan siswa yang lain
6. Rendahnya pemahaman konsep materi pelajaran IPA



### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CPS dan PBL terhadap hasil belajar IPA SMPN 12 Konawe Selatan

### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS dan PBL SMPN 12 Konawe Selatan ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran CPS dan PBL SMPN 12 Konawe Selatan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis ada penelitian yang dilakukan yaitu diharapkan mampu memberikan kontribusi dibidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai model pembelajaran CPS dan PBL terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya dibidang pendidikan dan pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru, pihak sekolah, dan orang tua. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1) Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perbandingan model pembelajaran CPS dan PBL terhadap hasil belajar IPA.

### 2) Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam mengembangkan model-model yang diterapkan di sekolah khususnya melalui model pembelajaran CPS dan PBL.

### 3) Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA.

### 4) Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan baru bagi siswa Di SMPN 12 Konawe Selatan

### 5) Manfaat bagi peneliti yang lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi atau penelitian yang relevan bagi peneliti yang lain.

### 1.7. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman judul maka perlu dijelaskan kata-kata kunci berikut:

1. Creative Problem Solving (CPS) merupakan suatu proses yang mengarahkan atau melatih siswa untuk mampu kreative memecahkan masalah dalam bidang ilmu yang dipelajarinya. Dengan pembelajaran CPS siswa akan mampu memecahkan masalah sesuai dengan kenyataan yang ada dilingkungan siswa dengan mengkontruksikan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan baru yang ditemukan secara berkelompok.
2. Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan,dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2013, h. 181). Jadi PBL adalah pemberian masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari–hari kepada siswa kemudian siswa secara berkelompok mencari *alternative* solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.
3. “Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa” (Slameto, 2008, h. 7). Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

yang telah ditetapkan yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan pembelajaran yang diukur dengan instrumen tes yang relevan..





