

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam struktur kurikulum pendidikan di tingkat SD/MI dan SMP/MTs yang dimaksudkan agar siswa dapat mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri.

Pada hakekatnya, IPA dapat dipandang dari segi produk, proses, dan dari segi pengembangan sikap. Artinya belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Ini berarti bahwa proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut (Sulistiyorini, 2007).

Pemerintah telah menetapkan standar nasional pembelajaran IPA yang ditetapkan di dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, atas dasar tersebut pihak penyelenggara pendidikan menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk semua mata pelajaran sebagai tolak ukur ketercapaian kompetensi mata pelajaran yang telah dilaksanakan.

Nilai KKM untuk mata pelajaran IPA di setiap sekolah dan di setiap kelas berbeda-beda. Di SMP Jaya Krama Beringin nilai KKM IPA di kelas VIII pada tahun pelajaran 2009/2010 sebesar 65. Akan tetapi dari data observasi yang telah dilakukan pada salah satu kelas hanya terdapat 10% siswa yang mampu mencapai

nilai ketuntasan, hal tersebut ditunjukkan dari rendahnya nilai hasil ujian blok, ujian tengah semester, dan ujian semester di semester ganjil dengan nilai rata-rata 52,00. Temuan lain dari hasil observasi yang telah dilakukan yaitu proses pembelajaran yang telah dilakukan, aktifitas siswa tampak kurang aktif dalam belajar dan cenderung pasif tidak serta tidak kreatif dalam mengemukakan pendapat, sementara guru banyak memberikan tugas-tugas yang cenderung memaksa siswa harus menguasainya sehingga siswa tampak tertekan dan suasana belajar kurang tampak menyenangkan.

Dari data yang diperoleh, selanjutnya penulis melakukan observasi lanjutan untuk mengidentifikasi permasalahan siswa dalam pencapaian hasil belajar. Melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar siswa menyatakan mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran IPA yang disampaikan guru dengan memberikan catatan dan penjelasan yang abstrak. Selanjutnya siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPA yang telah dilakukan sangat membosankan dan kurang menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak pernah menggunakan media sebagai alat bantu dalam belajar sehingga setelah melakukan proses pembelajaran siswa kurang terkesan dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian dari keterangan guru diperoleh keterangan bahwa proses kegiatan pembelajaran IPA yang telah dilakukan selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan belum pernah mengembangkan berbagai model pembelajaran untuk menyampaikan materi IPA.

Berbagai temuan permasalahan proses pembelajaran IPA yang terjadi di SMP Jaya Krama Beringin menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang telah dilakukan guru selama ini masih cenderung menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dengan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) melalui metode ceramah.

Penerapan metode ceramah dalam pembelajaran yang sering dilakukan guru merupakan wujud pengimplementasian strategi pembelajaran langsung dan strategi ekspositori yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu (Dharma, 2008).

Akan tetapi pada kenyataannya proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah selalu digunakan guru di SMP Jaya Krama Beringin untuk menyampaikan semua materi pelajaran IPA. Sehingga dapat diindikasikan bahwa rendahnya hasil belajar IPA siswa selama ini disebabkan karena penggunaan metode ceramah dan proses pembelajaran yang berpusat pada guru ketika menyajikan semua materi pelajaran IPA tanpa menggunakan media.

Mengatasi permasalahan di atas, peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan beberapa upaya perbaikan tindakan pada penyajian materi tentang Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C yang akan disajikan pada pertemuan berikutnya, upaya perbaikan tindakan tersebut adalah dengan meningkatkan hasil belajar IPA dan aktifitas pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) melalui model pembelajaran berbasis masalah

(*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer pada materi pertumbuhan dan perkembangan.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) pada kegiatan pembelajaran didukung oleh teori belajar *konstruktivisme* yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta didukung pula oleh teori *discovery learning* oleh Bruner (1967). Menurut Jean Piaget dalam Arends (2008) pelajar dengan umur berapa pun terlibat secara aktif dalam proses mendapatkan informasi dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tidak statis, tetapi berevolusi dan berubah secara konstan selama pelajar mengkonstruksikan pengalaman-pengalaman baru yang memaksa mereka untuk mendasarkan diri pada dan memodifikasi pengetahuan sebelumnya.

Selanjutnya pengembangan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dalam proses kegiatan pembelajaran merupakan implementasi Undang-undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 40 yang salah satu ayatnya berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis” (Indrawati, 2009).

Menurut Indrawati (2009) konteks PAKEM dalam belajar dimaknai sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan atau membangun makna. Dalam prosesnya seseorang siswa yang sedang belajar, akan terlibat dalam proses sosial. Mewujudkan pembelajaran PAKEM IPA bukan hanya menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa saja, akan tetapi didukung juga dengan pemanfaatan media belajar. Arsyad (2007) menerangkan dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan

media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPA media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang diberikan guru. Djumhana (2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran IPA merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru IPA untuk membantu siswa dalam memahami konsep ketika belajar IPA, terutama media yang dioperasikan sendiri oleh siswa.

Selanjutnya Ibrahim dalam Arsyad (2007) menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka dan membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pembelajaran. Atas dasar paparan latar belakang di atas, melalui penelitian tindakan kelas ini akan dirancang rencana proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas PAKEM melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer.

1.2 Identifikasi masalah

Mengacu pada latar belakang masalah dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut; (1) Nilai rata-rata hasil belajar IPA di kelas VIII SMP Jaya Krama Beringin pada semester ganjil rendah yakni sebesar 52,00; (2) Guru IPA di kelas VIII SMP Jaya Krama Beringin masih menggunakan metode ceramah; (3) aktifitas pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan masih belum optimal dilakukan di kelas VIII SMP Jaya Krama Beringin; (4) Upaya peningkatan hasil belajar IPA dan aktifitas PAKEM melalui model *problem based*

learning belum pernah di kelas VIII SMP Jaya Krama Beringin; dan (5) Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran belum digunakan dalam pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah hanya dibatasi pada peningkatan hasil belajar IPA dan aktifitas PAKEM pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C SMP Jaya Krama Beringin dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C SMP Jaya Krama Beringin?
2. Bagaimanakah peningkatan aktifitas PAKEM melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C SMP Jaya Krama Beringin?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C SMP Jaya Krama Beringin.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktifitas PAKEM melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan media komputer pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan di kelas VIII C SMP Jaya Krama Beringin.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang memanfaatkan informasi pada laporan penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberi inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan pencapaian PAKEM.
2. Memberi motivasi kepada guru mata pelajaran IPA untuk mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis PAKEM.
3. Memberi gambaran bagaimana penerapan PBL di Sekolah dalam rangka peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktifitas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media komputer.

4. Memberi motivasi kepada siswa agar lebih berprestasi dengan belajar secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.
5. Memberi bahan pertimbangan dalam pengembangan penelitian yang sejenis.

