

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang di alami oleh siswa sebagai anak didik. Mutu pendidikan tidak hanya diketahui melalui prestasi belajar yang dimiliki siswa saja, melainkan dari keseluruhan pencapaian siswa di bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan sedangkan prestasi hanya menekankan aspek pengetahuan saja.

Disamping itu salah satu masalah yang di hadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di arahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi yang dapat di ingat untuk di hubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya setelah anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis tetapi mereka lemah aplikasi. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan tidak di arahkan membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif.

Menurut Djamarah (2011) guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Unsur manusiawi lainnya adalah anak didik. Guru dan anak didik berada dalam suatu relasi kejiwaan. Keduanya berada dalam proses interaksi edukatif dengan tugas dan peranan yang berbeda. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dengan menerima bahan pelajaran dari guru di kelas. Mengajar adalah tugas guru untuk menuangkan sejumlah pelajaran ke dalam otak anak didik. Dalam proses belajar mengajar, aktivitas anak didik yang diharapkan tidak hanya aspek fisik, melainkan juga aspek mental. Di sini aktivitas anak didik lebih banyak daripada aktivitas guru sehingga kemampuan berfikir anak didik dapat berkembang.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 3 Sunggal sebagai salah satu sekolah yang mengimplimentasikan pembelajaran KTSP ternyata juga mengalami hal yang sama. Guru kurang kreatif dalam menggunakan variasi model dan metode mengajar. Model pembelajaran yang umum digunakan adalah model pembelajaran konvensional. Strategi belajar mengajar yang digunakan guru juga cenderung monoton (ceramah, tanya jawab dan penugasan). Selain itu, siswa juga cenderung malas untuk berfikir kritis terhadap materi yang diberikan. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA juga masih rendah (hanya 40% dari 36 siswa yang bisa memenuhi nilai di atas 75). Selain itu siswa kurang berminat dalam belajar IPA dan aktivitas belajarnya juga masih rendah (pada saat guru menerangkan materi pelajaran hanya sebagian siswa saja yang memperhatikan, selebihnya melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pelajaran, misalnya: lempar-lemparan kertas, ada yang bermain Hp, ada yang mengantuk, dan lain sebagainya). Dan banyaknya siswa yang tidak mencapai nilai KKM (nilai 75) membuat guru harus melakukan remedial.

Untuk mengatasi problematika dalam pelaksanaan pembelajaran diatas, tentu diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yaitu membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran IPA. Sehingga terjadi perubahan paradigma belajar, dari belajar berpusat pada guru kepada berpusat belajar pada siswa. Dengan kata lain, ketika mengajar dikelas, guru harus berupaya menciptakan kondisi lingkungan belajar, atau memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dari materi yang di pelajarnya.

Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Alternative model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah didalam pelajaran IPA adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik ingin melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa dengan suatu model pembelajaran untuk dapat memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan lagi hasil belajar siswa

khususnya pada pelajaran IPA dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih rendahnya penguasaan guru terhadap cara menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar.
2. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru (*teacher centered approach*).
3. Minat dan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPA masih rendah.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar (ceramah, tanya jawab dan penugasan).

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah, maka dari identifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning*.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada aspek penilaian kognitif.
3. Subjek penelitian dibatasi pada kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan di kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?

2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* sudah efektif digunakan terhadap pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan di kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan di kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan di kelas VIII SMP Negeri 3 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.6. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi sekolah, guru, siswa dan pihak lain. Berikut manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, sebagai bahan acuan pihak sekolah dalam memperbaiki teknik pengajaran yang dilakukan oleh pihak guru sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar disekolah.
2. Bagi guru, sebagai bahan referensi dalam merencanakan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi siswa, sebagai bahan pengalaman belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang diperlukan untuk menjelaskan terminologi di dalam penelitian ini sehingga tujuan dan arahan penelitian menjadi lebih terfokus dan spesifik, adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian. Tolak ukur yang dijadikan keefektifan di dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar, ketercapaian indikator pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah menikmati secara langsung, lebih efektif, dan lebih mudah di transfer ke dalam situasi yang baru.
3. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang didasarkan pada masalah yang diberikan oleh guru yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga apa yang dievaluasi sesuai dengan materi yang telah diajarkan.
5. Ketuntasan belajar adalah standar yang harus dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran, ditandai dengan mencapai skor atau nilai tertentu yang telah ditetapkan sebagai nilai ketuntasan.
6. Ketercapaian indikator pembelajaran adalah kriteria ketuntasan dimana 75% dari seluruh indikator yang telah ditetapkan telah tercapai oleh siswa.