

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Tabany, 2014:1). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun kompetensi peserta didik (Tabany, 2014:2). Pelaksanaan pendidikan tersebut akan dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan adanya guru sebagai pendidik yang membentuk karakter anak bangsa (Rozi, 2014:77). Guru juga berperan sebagai fasilitator yang mengoptimalkan keaktifan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuannya dalam proses belajar mengajar. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman tetapi juga harus memiliki kemampuan praktis (Setyaningsih, 2014:125).

Pendidikan IPA (biologi) sebagai bagian dari pendidikan umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya menghasilkan peserta didik yang berkualitas yaitu manusia yang berfikir kritis,

kreatif, logis dan berinisiatif. Pembelajaran IPA (biologi) merupakan pembelajaran yang berasal dari objek dan fenomena yang diambil dari penelitian, oleh karena itu dalam mempelajari IPA juga harus memanfaatkan segala panca indra yang dimiliki. IPA (biologi) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat besar pengaruhnya untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Pemahaman siswa akan diperoleh jika guru melibatkan siswa secara langsung atau mengasah kemampuan siswa dalam proses pembelajaran seperti peran siswa untuk memecahkan masalah. Hal ini dikarenakan dari pengalaman belajar tersebut siswa akan memperoleh pemahaman dan hubungan soal yang baik dalam belajar (Darmawati dkk., 2011:41).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di MTS Ar Rohman Kedunglengkap dengan melakukan wawancara pada guru bidang studi IPA diperoleh hasil belajar kelas VII pada mata pelajaran IPA kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sekolah. Pada mata pelajaran IPA di MTS Ar Rohman ini untuk kompetensi dasar 7.1 menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem, KKM untuk KD ini adalah 71,17 sedangkan kompetensi dasar 7.2 mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem, KKM pada KD ini adalah 71,67.

. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian sebelumnya yaitu pada KD 6.1 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup untuk siswa yang memenuhi KKM hanya 57% dengan nilai rata-rata keseluruhan 65. KKM untuk kompetensi dasar 6.1 adalah 71,67. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata siswa untuk mata

pelajaran IPA belum tuntas. Pembelajaran yang dilaksanakan bisa dibidang *teacher centered learning*. Guru jarang sekali menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, tetapi beberapa kali guru menggunakan metode diskusi dan penugasan. Selain itu sering kali proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah. Pembelajaran yang didominasi guru dan strategi pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dapat menyebabkan proses berpikir siswa kurang berkembang dengan baik, membuat siswa tidak mampu berinteraksi dan pada akhirnya dapat menurunkan hasil belajar siswa. Untuk itu diharapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat menjadi solusi dan pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* ini merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Ziqri, dkk 2014:9). Sedangkan menurut Supardi (2010:575) *Creative Problem Solving* merupakan proses pembelajaran yang diawali dengan identifikasi masalah, selanjutnya identifikasi solusi lalu memilih solusi yang terbaik untuk memecahkan masalah, selanjutnya realisasi solusi dan evaluasi. Model pembelajaran ini mempunyai enam kriteria yang dijadikan landasan utama dan sering disingkat OFPISA, yaitu *Objective Finding, Fact Finding, Problem*

*Finding, Idea Finding, Solution Finding dan Acceptance Finding* (Huda, 2013:298).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ziqri, dkk (2014) yang dilakukan pada siswa SMA Jatibarang Brebes mengetahui keefektifitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* data yang diperoleh tingkat ketuntasan klasikal untuk semua siswa dari 2 kelas sebanyak 93,94% siswa tuntas belajar dan sebanyak 6,06% siswa belum tuntas belajar. Sedangkan keberhasilan klasikalnya dicapai  $\geq 75\%$  dari seluruh peserta didik tuntas belajar dapat tercapai. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Supardi dan Putri terhadap siswa SMA 1 Gombang tahun pelajaran 2008/2009 untuk mengetahui pengaruh artikel kimia dari internet pada model *Creative Problem Solving* diperoleh pengaruh 32,87% terhadap hasil belajar. Pada penelitian Totiana, dkk (2012) terhadap siswa SMA Negeri 1 Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012 untuk mengetahui keefektifitas model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dilengkapi media pembelajaran laboratorium virtual berdasarkan hasil penelitiannya, siswa yang diajar menggunakan model *Creative Problem Solving* memiliki aktivitas belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Sehingga model pembelajaran CPS ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan penelitian Fitriyah, dkk (2015) yang dilakukan di SMPN 11 Jember tahun pelajaran 2014/2015 pada siswa kelas VII model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *mind mapping* berpengaruh sangat signifikan (Sig=0,00) terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Creative Problem Solving* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

## 1.2 Masalah Penelitian

Bagaimana penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan saling ketergantungan dalam ekosistem siswa kelas VII MTs Ar Rohman Kedunglangkap?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap peningkatan hasil belajar pada pokok bahasan saling ketergantungan dalam ekosistem di kelas VII MTs Ar Rohman Kedunglangkap.

## 1.4 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel masalah dan variabel tindakan. Pada variabel tindakan ini merupakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sedangkan pada variabel masalahnya yaitu hasil belajar. Definisi operasional ini bertujuan agar peneliti bisa menjabarkan masalah dan tindakan dalam penelitiannya.

### a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Langkah model pembelajaran sering disingkat dengan OFPISA yaitu *Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, , Solution Finding dan Acceptance Finding*. Langkah pertama yaitu *Objective Finding* (menemukan sasaran), siswa dibagi ke dalam kelompok dan berdiskusi mengenai permasalahan

yang diajukan guru. Pada *Fact Finding* (menemukan fakta), guru memberi waktu kepada siswa untuk merefleksi tentang fakta-fakta yang paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan. *Problem Finding* (menemukan masalah), pada tahap ini siswa lebih di dekatkan dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Sedangkan pada *Idea Finding* (menemukan ide/gagasan), gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi permasalahan. Pada *Solution Finding* (menemukan solusi), gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama-sama oleh guru dan siswa. *Acceptance Finding* (menemukan penerimaan), siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan masalah secara kreatif.

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Pada ranah kognitif siswa diambil dari hasil ulangan akhir siklus dengan menggunakan kemampuan kognitif C1-C6. Dimana menurut Anderson dan Krathwol (2002) dalam Ibrahim (2005) yaitu :

1. Remember (mengingat), merupakan kemampuan untuk memanggil atau mengingat kembali pengetahuan yang telah tersimpan di dalam memori.
2. Understand (memahami), merupakan kemampuan membangun pengertian dari materi pembelajaran kedalam bentuk komunikasi lisan maupun tulisan.
3. Apply (menerapkan), merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan atau melakukan suatu prosedur pada situasi baru yang disediakan.
4. Menganalisis, merupakan kemampuan seseorang dalam menguraikan suatu material menjadi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan dapat menjadi suatu

struktur yang utuh, sehingga masing-masing bagian berhubungan satu sama lain.

5. Mengevaluasi, merupakan kemampuan seseorang dalam membuat keputusan berdasarkan pada kriteria tertentu.
6. Menciptakan, merupakan kemampuan seseorang untuk menggabungkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga koheren atau dapat berfungsi.

Pada penilaian ranah afektif merupakan penilaian sikap siswa yang sering muncul dari kegiatan belajar. Terdapat empat katagori dalam penilaian afektif ini, yaitu : siswa menerima pembelajaran dari guru (A1). Ketepatan siswa dalam memberi tanggapan dan mengajukan pertanyaan sesuai materi pelajaran (A2), siswa dapat menghargai pendapat teman dan dapat melengkapi jawaban yang kurang tepat (A3) serta keaktifan siswa dalam mengumpulkan dan menyatukan pendapat saat presentasi berlangsung (A4).

Penilaian psikomotor merupakan penilaian keterampilan yang bisa terbentuk atau bisa terlihat dari masing-masing siswa. Terdapat empat katagori dalam penilaian psikomotor yaitu keterampilan siswa dalam mengumpulkan fakta-fakta saat pengamatan Ekosistem di halaman sekolah atau dalam video (P1), keterampilan siswa dalam mengidentifikasi masalah (P2), keterampilan siswa menggunakan LKPD (P3), keterampilan siswa dalam membentuk kerjasama (P4).

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan berpendapat positif, bertanggung jawab dan memecahkan masalah secara ralistis, dan

memberikan bekal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik dalam belajar.

2. Bagi guru bidang studi IPA dapat menjadikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar, selain itu memberi bekal bagi guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar.
3. Bagi sekolah dapat memberika kontribusi dalam rangka mencari alternatif metode pengajaran IPA yang efektif, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang penerapan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bagi peneliti lain, bisa menjadi referrensi untuk penelitian lebih.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi :

1. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan pokok bahasan saling ketergantungan dalam ekosistem.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Ar Rohman Kedunglangkap, pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.