

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan tentang latar belakang peneliti terkait Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Dengan Motivasi Belajar Sebagai Moderator Pada Pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka. Penjelasan lebih lanjut dapat disimak pada bagian berikut ini.

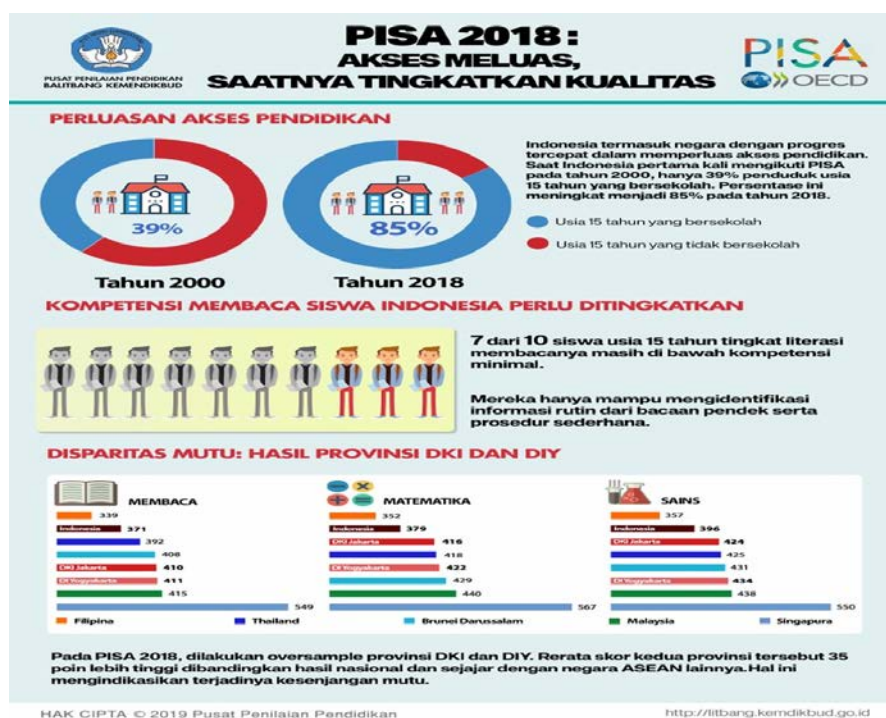
1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis yang penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dan responsif terhadap tantangan sosial, serta mampu mengatasi masalah yang timbul. Kontribusi ini didukung oleh definisi pendidikan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, yang menggambarkan pendidikan sebagai usaha yang sadar, terencana, dan terstruktur untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi, minat, dan bakat mereka secara aktif. Tujuannya adalah untuk membangun kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian matang, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan berkomunitas, berbangsa, dan bernegara.

Untuk mewujudkan pendidikan sesuai dengan UU Sisdiknas, kualitas pendidikan yang baik sangat diperlukan. Kualitas pendidikan yang baik melibatkan perencanaan yang matang dalam menyusun proses pembelajaran yang mendukung, memberikan motivasi tinggi kepada peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Pentingnya pemahaman ini juga ditekankan oleh Meriyanti (2015, hlm. 95), yang menegaskan bahwa setiap individu memiliki potensi untuk belajar dan meraih kesuksesan.

Oleh karena itu, peran guru sebagai pengelola utama dalam kegiatan belajar-mengajar memerlukan terobosan dan inovasi dalam model pengajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka. Masalah kualitas pendidikan yang dihadapi oleh Indonesia menjadi fokus yang mendesak, terutama dengan peringkat prestasi belajar yang masih tertinggal jauh dibandingkan dengan

negara-negara lain, sebagaimana diperlihatkan oleh hasil PISA (Programme Internationale For Student Assessment).



Gambar 1. 1 Kompetensi Peserta didik Berdasarkan PISA Tahun 2018

(Sumber: <http://litbang.kemendikbud.go.id>)

Dari data PISA 2018, dilakukan *oversample* provinsi DKI dan DIY. Rerata skor kedua provinsi tersebut 35 poin memiliki poin lebih tinggi dibandingkan hasil nasional dan sejajar dengan negara ASEAN lainnya. Hal ini berarti adanya kesenjangan mutu dalam sektor pendidikan Indonesia.

Untuk mewujudkan kualitas pendidikan yang baik haruslah dimulai di dalam kelas dengan membentuk kualitas pembelajaran yang baik. Ini menjadi tugas guru agar dapat membangun kualitas pembelajaran yang baik dan kondusif. Menurut Mishra & Koehler (2006, hlm. 1017–1054) bahwa, guru sebagai ujung tombak pendidikan wajib memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan tersebut.

Pembelajaran yang berkualitas merupakan harapan dari guru, sehingga terdapat beberapa indikator yang menyebutkan tentang keberhasilan suatu pembelajaran di antaranya adalah pembelajaran yang efektif, efisien serta menarik (Pribadi, 2009. hlm. 18-19). Pembelajaran yang efektif tercapai apabila tujuan akhir yang diinginkan dapat direalisasikan, sementara pembelajaran dianggap efisien

ketika proses belajar mengajar menggunakan waktu dan sumber daya secara minimal. Selain itu, pembelajaran harus dirancang oleh guru menjadi kegiatan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan kondusif, guru perlu merencanakan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain pembelajaran di sini memiliki arti sebagai cara kerja yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar agar dapat menghasilkan *output* yang diharapkan (Mudlofir, 2016, hlm. 34). Selain itu terdapat sifat dari desain pembelajaran di antaranya adalah berorientasi pada peserta didik, alur berpikir sistem atau sistemik dan empiris serta berulang.

Desain pembelajaran didasarkan pada teori pembelajaran. Teori ini merupakan serangkaian prinsip terstruktur tentang bagaimana manusia belajar dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Salah satu teori dalam desain pembelajaran adalah teori konstruktivistik. Teori ini menekankan pada proses mental seseorang dengan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk membentuk pengetahuan. Teori ini mempengaruhi desain pembelajaran dengan memberikan kontribusi melalui studi tentang kondisi sosial di lingkungan sekitar untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Fokus dari teori ini adalah pada kondisi yang dapat membuat proses belajar peserta didik lebih optimal dan bermakna (Pribadi, 2009, hlm. 73-81).

Berkaitan dengan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang baik dan berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena dengan itu peserta didik dapat membentuk pengetahuannya melalui pengalaman yang pernah mereka lalui atau bahkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam hal tersebut adalah dengan menerapkan *Problem Based Learning*. Penggunaan *Problem Based Learning* merupakan salah satu cara guru untuk dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan membuat peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Penerapan *Problem Based Learning* merupakan salah satu dari berbagai model pengajaran di

mana peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran yang ada. Tujuan utama dari pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) bukan hanya untuk memberikan pengetahuan luas kepada siswa, melainkan juga untuk mengembangkan kemampuan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri (Hidayat, 2013, hlm. 6).

Keterampilan pemecahan masalah adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Menurut kurikulum, keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini bisa diintegrasikan melalui pembelajaran IPS. Dalam kegiatan pembelajaran IPS di sekolah, pemecahan masalah dijelaskan dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang menyatakan bahwa tujuan IPS adalah agar siswa memiliki kompetensi dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penelitian, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Tujuan pengajaran IPS juga diatur dalam Permendiknas Nomor 22, 23, dan 24 Tahun 2006 yang menetapkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Pembelajaran IPS di setiap jenjang pendidikan bertujuan untuk melatih siswa agar dapat memahami dan peka terhadap berbagai masalah sosial yang ada serta mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi terbaik. Ilmu pengetahuan sosial adalah studi tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial.

Pada tingkat sekolah, pendidikan IPS menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis yang didasarkan pada berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi. Materi pendidikan IPS juga disesuaikan dengan disiplin ilmu lain seperti matematika, humaniora, dan ilmu alam (Gunawan, 2019, hlm. 5–6; Sapriya, 2009, hlm. 13). Tujuan penting dari pendidikan IPS yakni agar membantu generasi muda mengembangkan potensi agar dapat membuat keputusan secara terinformasi dan beralasan agar kepentingan publik sebagai warganegara yang beragam secara kepemilikan kebudayaan, masyarakat yang demokratis, dan saling bergantung satu dengan yang lainnya (Banks, 1990, hlm. 6–14). Dengan demikian, IPS dapat dikembangkan ke dalam lima tradisi, yaitu: (1) IPS sebagai transmisi

kewarganegaraan (*Social Studies as citizenship transmission*); (2) IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*Social Studies as social science*); dan (3) IPS sebagai penelitian mendalam (*Social Studies as reflective inquiry*); (4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*Social studies as social criticism*); dan (5) IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social studies as personal development of the individual*) (Sapriya., 2009, hlm. 13–14).

Pentingnya keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS juga dijelaskan oleh James Banks (1997. Hal. i) yang menjabarkan bahwa *the main goal of social studies should be to help studies develop the ability to make reflective decisions so that they can resolve personal problems and shape public policy by participating in intelligent social action*. Apabila melihat penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa tujuan utama dari adanya pembelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan keterampilannya, di antaranya adalah keterampilan pemecahan masalah, supaya peserta didik dapat menyelesaikan masalah pribadi maupun permasalahan sosial yang ada dilingkungannya serta dapat berpartisipasi secara aktif dalam sebuah kegiatan aksi-aksi sosial yang cerdas. Sejalan dengan hal tersebut, Muhson, dkk. (2008. Hlm. 34) mengemukakan bahwa keterampilan memecahkan masalah merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan baik itu masalah pribadi maupun kelompok yang kemudian dipecahkan baik secara individu atau bersama-sama.

Peserta didik dalam pembelajaran IPS membutuhkan lebih dari sekadar penguasaan pengetahuan faktual dan konseptual (Al Mukhtar Suwarma., 2001, hlm. 30). Pengetahuan faktual mencakup elemen dasar yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami (A. Anderson et al., 2013, hlm. 157–161). Sementara itu, pengetahuan konseptual mencakup kategori, klasifikasi, dan hubungan antara dua atau lebih kategori atau klasifikasi, yang lebih kompleks dan terstruktur. Pengetahuan konseptual terbatas pada skema, model mental, definisi, prinsip-prinsip, generalisasi, serta teori yang menggambarkan suatu deskripsi tertentu (L. (A. Anderson et al., 2013, hlm. 157–161). Idealnya, praktik pembelajaran IPS mampu melampaui batasan ruang kelas yang hanya dianggap sebagai wadah formal bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran IPS juga harus

melibatkan peserta didik sebagai warga negara yang bertanggung jawab menjaga harmoni dalam kehidupan (Maxim, 2010, hlm. 28–36). Penekanannya adalah pada prinsip pembelajaran yang diterapkan secara menyeluruh dan komprehensif di semua tingkat pendidikan dan kelas (Supardan, 2014, hlm. 29–31).

Pembelajaran IPS sebaiknya menjadi pelajaran yang kuat dan kokoh (*powerful*) dengan dasar pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), integratif (*integrative*), berbasis nilai (*value-based*), menantang (*challenging*), dan mengaktifkan (*active*) peserta didik untuk belajar (NCSS, 1994, hlm. 91–96).

Akan tetapi Permasalahan yang terjadi saat ini adalah kondisi pembelajaran di kelas yang belum mendukung akan berkembangnya keterampilan memecahkan masalah. Dewi (2021, Hlm. 82) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran, guru belum dapat memanfaatkan model untuk memberdayakan peserta didik agar lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, sehingga aktivitas pembelajaran lebih sering didominasi oleh kegiatan, kreativitas dan inisiatif guru (*teacher centered*). Hal ini tentu akan menghambat tumbuhnya keterampilan memecahkan masalah peserta didik, karena tidak dilatih atau minim pelibatan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan pada pembelajaran IPS di kelas VIII-H SMP Fk Bina Muda, yang memiliki kendala jika dilihat dari sisi kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam proses pembelajaran, rata-rata sangat rendah dan kecenderungan peserta didik hanya sebagai penonton saja ketika guru menyajikan materi pelajaran. Hal tersebut berakibat pada rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada ulangan harian yang dilaksanakan awal semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 hanya mencapai 70,87 dengan ketuntasan belajar klasikal 44,83%. Rata-rata nilai hasil ulangan dan ketuntasan klasikal yang diperoleh tersebut jika diukur dengan KKTP ternyata tergolong belum tuntas, karena KKTP mata pelajaran IPS pada sekolah adalah 70. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar peserta didik masih kurang, salah satunya dipengaruhi oleh penguasaan atau kemampuan peserta didik pada materi yang disampaikan. Peserta didik mengungkapkan bahwa materi IPS sangat sulit dan kompleks. Evaluasi yang dilakukan oleh guru masih belum efektif. Selama ini, dalam proses kegiatan belajar mengajar materi kemajemukan masyarakat Indonesia kasus dan cara penyelesaian yang diberikan masih terbilang sederhana dan jawaban-jawabannya selalu

berpatokan pada buku tema, sehingga membuat peserta didik kesulitan mengeksplorasi penyelesaian dari masalah yang disajikan, padahal jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari permasalahan yang ada di lingkungan sosial karena keberagaman jauh lebih kompleks dan dengan penyelesaian yang beragam. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik tersebut disebabkan beberapa faktor seperti faktor eksternal dan faktor internal baik dari sisi peserta didik maupun dari pihak guru. Faktor yang disebabkan oleh guru biasanya terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang digunakan belum sesuai sehingga menyebabkan ketidakefektifan dalam proses pembelajaran IPS, kendala ini menjadikan peserta didik lebih pasif dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan dari sisi peserta didik, adanya kendala berupa kurangnya motivasi belajar untuk mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena dianggap sebagai materi hafalan yang bersifat membosankan. Aspek yang selalu ditekankan dalam pembelajaran IPS adalah berupa pengetahuan, fakta dan konsep. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” IPS di sekolah di Indonesia (Karima, M.K & Ramadhani, 2018. Hlm. 45).

Adanya permasalahan tersebut telah menunjukkan kurangnya keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik, dari paparan di atas menunjukkan bahwa guru belum dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat menggugah semangat proses belajar peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Richard E. Gross dkk. (1978, hlm.11) menjelaskan bahwa tantangan guru IPS hari ini adalah dengan adanya peserta didik yang lebih modern daripada peserta didik yang mereka hadapi di masa lalu. Peserta didik sekarang adalah anak-anak muda yang memiliki kehidupan yang jauh lebih kompleks dan rumit dengan segala permasalahan kehidupan yang sering kali jauh melampaui batas-batas sekolah atau lingkungan sekitar. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana agar pembelajaran dan penyajian konsep IPS dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan kondisi zaman sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena disajikan materi yang dekat dengan kehidupan mereka bahkan menjadikan pengalaman sebagai bagian dari pembelajar dengan tidak melupakan tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri.

Hingga saat ini, belum ada penelitian yang menunjukkan sejauh mana siswa di SMP FK Bina Muda menerapkan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam konteks pemecahan masalah. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan pemecahan masalah, dengan moderasi motivasi belajar, pada siswa kelas VIII. Peneliti akan mengevaluasi tingkat keterampilan pemecahan masalah siswa melalui efektivitas pembelajaran berbasis masalah dalam pelajaran IPS, khususnya pada materi yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang telah diterapkan oleh siswa di SMP FK Bina Muda

Demikian alasan mengapa peneliti menganggap perlu untuk mengkaji bahasan yang diberi judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Dengan Motivasi Belajar Sebagai Moderator Pada Pembelajaran IPS Di SMP FK Bina Muda”

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan memecahkan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka?
2. Bagaimana pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka?
3. Bagaimana interaksi motivasi belajar terhadap keterampilan memecahkan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka?

1.3. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan itu, penelitian ini memiliki tujuan di antaranya untuk:

1. Menganalisis pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan memecahkan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka

2. Menganalisis pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka
3. Menganalisis interaksi motivasi belajar terhadap keterampilan memecahkan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Fk Bina Muda Cicalengka

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari:

1.4.1 Manfaat teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gagasan baru untuk pengembangan model pembelajaran yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran IPS, yang sesuai dalam membentuk keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik..

1.4.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan penggunaan model pembelajaran guna mengasah keterampilan pemecahan masalah.

1.4.3 Manfaat kebijakan

Manfaat kebijakan dari penelitian ini diharapkan sekolah dapat melakukan perancangan dan pengembangan model pembelajaran yang lebih *update* dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian untuk menjawab rumusan permasalahan yang ada, manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoretis dan manfaat praktis, dan struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini memaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini. Adapun komponen dalam bab

ini adalah mengenai: (1) *Problem Based Learning* (2) Keterampilan pemecahan masalah, (3) Motivasi belajar, (4) Pembelajaran IPS, dan (5) Keterampilan Abad 21.

BAB III MODEL PENELITIAN

Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: (1) Desain penelitian, (2) Objek penelitian, (3) Populasi dan sampel, (4) Prosedur penelitian, (5) Operasional variabel, (6) Teknik pengumpulan data, (7) Instrumen penelitian, (8) Teknik pengolahan data, dan (9) Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini memaparkan mengenai hasil data yang diperoleh selama dilakukannya penelitian. Bab ini memiliki sub bab sebagai berikut: (1) Deskripsi lokasi dan sekolah penelitian, (2) Gambaran pembelajaran IPS, serta keterampilan pemecahan masalah oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS, (3) Pengujian hipotesis, dan (4) Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi simpulan dari hasil penelitian, implikasi dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi untuk berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian terkait pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan memecahkan masalah dengan moderasi motivasi belajar pada pembelajaran IPS.