

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan siswa agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya serta agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia seutuhnya. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik serta dapat mengembangkan potensi siswa agar berkualitas, maka diperlukan suatu sistem pendidikan yang saling mendukung berbagai komponen. Salahsatu komponen yang penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Winarso, 2015).

Dalam kurikulum 2013, matapelajaran IPS dan matematika merupakan matapelajaran pokok yang dipelajari siswa Sekolah Dasar (SD). Matapelajaran IPS terdapat di kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Sedangkan matematika terdapat di semua jenjang kelas di sekolah dasar. Pada dasarnya konsep IPS dan matematika sangat dekat dengan aktivitas siswa dalam kesehariannya, sebagaimana sejalan dengan pendapat Rosardi & Zuchdi (2014) bahwa matapelajaran IPS sangat dekat dengan kehidupan siswa, hal ini dibuktikan dengan penyajian materi IPS yang terkait dengan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat sekitar. Sedangkan, pada matapelajaran matematika menurut pendapat Freudental (dalam Gravemeijer & Terwel, 2000, hlm. 780) bahwa "*mathematics as a human activity*", dapat diartikan bahwa matematika sebagai aktivitas manusia. Senada dengan pendapat di atas, membuktikan IPS dan matematika dekat dengan aktivitas siswa yaitu ketika siswa membeli permen di warung, konsep berhitung digunakan pada saat transaksi jual-beli dan ketika siswa bertemu dengan teman- temannya di warung dan saling mengobrol secara tidak sadar siswa

belajar konsep interaksi sosial. Dari contoh situasi di atas, dapat dikatakan konsep IPS dan matematika selalu terkait dengan kehidupan siswa dalam berbagai bentuk situasi, namun masih banyak siswa yang belum menyadarinya. Siswa hanya mengetahui mengenai konsep IPS dan matematika tanpa menyadari penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketidaksadaran siswa disinyalir karena beberapa faktor yaitu pembelajaran yang diberikan tidak bermakna, siswa tidak diarahkan secara mandiri untuk mengkonstruksi pengetahuannya, dan siswa cenderung menunggu informasi dari guru. Selain itu proses pembelajaran lebih menekankan pada belajar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru daripada belajar untuk menyajikan permasalahan, sehingga kesadaran siswa terhadap masalah dan kemampuan dalam *problem solving* (pemecahan masalah) tidak berkembang (Isrok'atun & Tiurlina, 2015b).

Kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) merupakan salahsatu kemampuan dalam HOTS (*High Order Thinking Skills*). Berdasarkan hasil observasi di lapangan, guru lebih banyak memberikan pertanyaan kepada siswa dengan jumlah yang banyak namun tingkat kesulitan yang rendah. Selain itu, guru kurang memberikan pertanyaan yang memicu siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan karena pada umumnya pertanyaan tersebut memiliki jawaban yang tertutup. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang memicu siswa untuk menyelesaikan permasalahan dengan memberikan *higher order question*. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa pertanyaan tertutup tidak akan memfasilitasi siswa untuk memiliki kemampuan menyelesaikan masalah.

Dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran integratif dimana menggabungkan matapelajaran IPS dan matapelajaran matematika. Permendikbud Nomor 23, Tahun 2006 menuliskan tujuan IPS yaitu siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Dalam hal ini, siswa tidak hanya mengenal konsep berupa materi saja, akan tetapi konsep tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam memecahkan masalah. Adapun, tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), terdapat beberapa tujuan yang perlu dicapai siswa

dalam pembelajaran matematika, salahsatunya adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan tujuan pokok dari pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Phonapichat, Wongwanich, & Sujiva (2014, hlm. 3169) bahwa “*The main purpose of mathematics teaching is to enable students to solve problems in daily life*”. Dalam pemecahan masalah siswa harus menggunakan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki sebagai bekal utama dalam memahami masalah, dengan begitu siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Jadi, tujuan pembelajaran IPS dan matematika adalah siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Probst & Gomez (dalam Steiner, 2009, hlm. 8) membagi masalah menjadi beberapa kategori berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu, “*In terms of the degree of complexity, problems can be divided into the categories of simple, complicated, and complex*”. *Simple problem* merupakan tipe masalah yang hampir mirip dengan *complicated problem* yaitu masalah yang sama-sama diselesaikan dengan metode yang standar dengan pemecahan masalah yang rutin tanpa menggunakan pemecahan secara kreatif. Bedanya, penyelesaian masalah dalam *simple problem* mudah untuk diselesaikan dan cenderung bersifat deterministik, yakni solusi dari masalah tersebut sudah ditentukan, sementara dalam *complicated problem* cara penyelesaian masalahnya lebih rumit. Berbeda dengan *complex problem*, dimana masalah yang disajikan tingkatannya lebih sulit lagi dan tidak dapat diselesaikan berdasarkan proses *routine problem solving*. Dalam proses penyelesaian *complex problem* diperlukan kemampuan dasar dan cara-cara kreatif yang dapat mendukung dalam upaya menyelesaikan masalah. Hal itulah yang menyebabkan *complex problem* harus diselesaikan dengan proses *Creative Problem Solving* (Isrok’atun, 2012a). Selanjutnya istilah *Creative Problem Solving* dalam penelitian ini akan disingkat menjadi CPS.

Masih menurut pendapat Isrok’atun (2012a, hlm. 441), CPS dapat diartikan sebagai kemampuan dalam merencanakan suatu cara/ide yang baru dan unik guna menjawab sebuah *problem* yang sedang dihadapi. Pendapat lain menurut Mitchell & Kowalik (1999, hlm. 4) “*CPS is a process, method, or system for approaching a problem in an imaginative way and resulting in effective action*”. Jadi, CPS merupakan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang

kreatif dan unik. Dengan memiliki kemampuan CPS, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan menemukan sendiri beragam cara atau jawaban yang berbeda sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut. Kemampuan CPS dapat dikuasai oleh siswa dengan baik jika guru mengetahui dan menguasai serta dapat mengimplementasikan aspek-aspek yang tercantum dalam tahapan kemampuan CPS. Osborn-Parnes (Isrok'atun, 2014c) mengungkapkan bahwa aspek kemampuan dalam CPS terdiri atas *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*. Masing-masing aspek tersebut akan memicu kemampuan siswa untuk memilih solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah pada semua mata pelajaran yang dipelajari di sekolah termasuk matapelajaran IPS dan matematika.

Kemampuan CPS ini sangat penting diimplementasikan untuk siswa sekolah dasar dalam segala aspek kehidupan karena dapat dijadikan bekal dalam menghadapi era persaingan global yang memiliki tingkat permasalahan semakin tinggi sehingga membutuhkan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif. Hal ini sejalan dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dapat disimpulkan bahwa salahsatu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi kreatif. Dalam kemampuan CPS, proses pemecahan masalah pada matapelajaran IPS maupun matematika dibutuhkan kemampuan kreatif.

Selain kemampuan CPS, hal penting yang perlu dikaji adalah mengenai aspek *self-efficacy*. Hal ini penting karena banyak siswa yang masih merasa belum mampu dalam menyelesaikan tugas. Padahal, apa yang siswa rasakan belum tentu sesuai dengan yang sebenarnya terjadi. Aspek afektif yang turut memberikan kontribusi terhadap keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas dengan baik, yaitu *self-efficacy*. Oleh karena itu, penilaian terhadap diri sendiri erat kaitannya dengan *self-efficacy* atau tingkat keyakinan siswa akan kemampuannya. Carmichael (dalam Efendi, 2016) berpendapat bahwa siswa yang memiliki *self-efficacy* yang baik pasti memiliki prestasi yang baik pula. Hal ini dikarenakan

adanya suatu keterkaitan antara *self-efficacy* yang tinggi menunjukkan keyakinan yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa sekolah dasar, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang dapat menggali kemampuan siswa dalam memahami, menyajikan, sampai menyelesaikan masalah, serta mengembangkan *self-efficacy* siswa. Pembelajaran yang dimaksud yaitu pembelajaran *Situation-Based Learning*. Selanjutnya, dalam penelitian ini *Situation-Based Learning* disingkat menjadi SBL. Pembelajaran SBL merupakan pembelajaran yang berbasis situasi, dimana guru menyajikan dan mengkreasi situasi sehingga memunculkan pertanyaan dari siswa dan siswa menyelesaikan masalah yang dibangunnya sendiri. pembelajaran SBL ini terdiri dari empat tahapan proses pembelajaran, yaitu: 1) *creating the situation*; 2) *problem posing*; 3) *problem solving*; dan 4) *applying the concept*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, diperlukan adanya suatu penelitian yang dirumuskan dengan judul, “Pengaruh *Situation-Based Learning* Terhadap Kemampuan *Creative Problem Solving* dan *Self-efficacy* Siswa Sekolah Dasar” (Penelitian Kuasi Eksperimen Materi Kegiatan Ekonomi dan Volume Bangun Ruang secara Integratif pada Siswa Kelas V SDN Karapyak I Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang).

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah yang didasarkan pada pemaparan latar belakang. Adapun rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pengaruh pembelajaran SBL terhadap kemampuan CPS siswa?
- 2) Bagaimanakah perbedaan pengaruh pembelajaran SBL dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan CPS siswa?
- 3) Bagaimanakah pengaruh pembelajaran SBL terhadap *self-efficacy* siswa?
- 4) Bagaimanakah perbedaan pengaruh pembelajaran SBL dan pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy* siswa?

- 5) Bagaimanakah hubungan antara kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa?
- 6) Apakah faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran SBL?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terjadi penyimpangan yang tidak diharapkan pada pembahasan. Maka batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian ini akan membahas mengenai pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL) yang dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam melihat pengaruhnya terhadap kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) dan *self-efficacy* siswa SD kelas V pada materi kegiatan ekonomi dan volume bangun ruang secara integratif. Pembelajaran SBL adalah sebuah pembelajaran yang berbasis pada situasi, terdiri dari empat tahap pembelajaran, yaitu *creating the situation*, *problem posing*, *problem solving*, dan *applying the concept*. Dalam penelitian ini kemampuan CPS yang dimaksud adalah kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikemukakan oleh Osborn-Parnes, yaitu terdiri dari *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*. Sementara itu, indikator *self-efficacy* yaitu percaya kepada kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki pemikiran yang positif, dan berani mengungkapkan pendapat.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran dengan *Situation-Based Learning* (SBL) serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan *Creative Problem Solving* (CPS) dan *self-efficacy* siswa pada materi kegiatan ekonomi dan volume bangun ruang secara integratif. Adapun tujuan secara khusus adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran SBL terhadap kemampuan CPS siswa
- 2) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran SBL dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan CPS siswa
- 3) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran SBL terhadap *self-efficacy* siswa

- 4) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran SBL dan pembelajaran konvensional terhadap *self-efficacy* siswa
- 5) Untuk mengetahui hubungan antara kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa
- 6) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran SBL

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat-manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Siswa

Dengan menggunakan pembelajaran SBL, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, bermakna, dan menyenangkan, selain itu siswa diberikan kesempatan menjadi seorang *problem solver* berkaitan dengan masalah IPS dan matematika yang autentik dalam kehidupan sehari-hari. Melatih kemampuan CPS dan *self-efficacy* sehingga diharapkan adanya perkembangan yang lebih baik dalam kemampuan CPS dan *self-efficacy*, baik dalam matapelajaran IPS, matematika, ataupun dalam matapelajaran lainnya.

1.4.2 Bagi Guru

Model SBL dapat diterapkan sebagai solusi alternatif pembelajaran yang mengembangkan kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa. Guru yang termotivasi dengan penelitian ini akan berusaha mengembangkan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Serta profesionalisme guru dapat meningkat dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengembangan kemampuan CPS dan *self-efficacy* siswa.

1.4.3 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh pembelajaran SBL terhadap kemampuan CPS dan *self-efficacy* matematis siswa di sekolah dasar. penelitian ini merupakan salahsatu pengalaman berharga dalam meningkatkan kualitas diri peneliti. Kemampuan CPS dan *self-efficacy* dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memotivasi peneliti berpikir kreatif dan percaya

diri dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.4 Bagi peneliti yang lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran SBL, kemampuan CPS, dan *self-efficacy*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu mulai dari bab I sampai dengan bab V. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yaitu menjelaskan masalah yang hendak diteliti, mengapa masalah itu harus diteliti, apa solusi yang juga didukung oleh pendapat-pendapat lain; rumusan dan batasan masalah, yaitu berisi enam rumusan masalah penelitian dan batasan/fokus masalah yang diteliti; tujuan penelitian, yaitu berisi penjelasan tujuan untuk apa penelitian ini dilakukan; manfaat penelitian, yaitu menjelaskan manfaat penelitian bagi siswa, guru, peneliti itu sendiri, dan bagi peneliti yang lain; serta struktur organisasi skripsi, yaitu berisi sistematika penulisan skripsi penelitian yang dimulai dari bab I hingga bab V.

Bab II berisi pembahasan beberapa literatur yang melandasi dan mendukung penelitian ini, terdiri dari hakikat IPS, hakikat matematika, pembelajaran integratif, teori belajar yang mendukung pembelajaran SBL, pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL), pembelajaran konvensional, kemampuan CPS, *self-efficacy*, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

Pada bab III membahas metode penelitian dan desain penelitian yang akan digunakan, subjek penelitian yang terdiri dari populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, variabel dalam penelitian, yang terdiri dari variabel bebas; variabel terikat; dan variabel kontrol, serta definisi operasional. Pada bab ini juga dipaparkan mengenai instrumen penelitian dan pengembangannya, prosedur penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data.

Sedangkan, bab IV merupakan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pembelajaran SBL terhadap kemampuan CPS dan *self-*

efficacy siswa sekolah dasar yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di sekolah dasar.

Sementara itu, bab V yaitu simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian, sedangkan saran merupakan rekomendasi dari peneliti yang ditunjukkan untuk pembaca apabila akan melakukan penelitian terkait. Pada bagian akhir yaitu daftar pustaka yang menjadi referensi dalam penyusunan skripsi dan lampiran-lampiran.