

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini laju perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari permasalahan hidup yang semakin kompleks. Seiring dengan perkembangan tersebut, maka paradigma pendidikan di Indonesia perlu disesuaikan dengan tuntutan zaman. Maka dari itu, kemampuan pemecahan masalah perlu ditanamkan sejak dini pada diri siswa. Menurut Wiyanto (dalam Juliyanto, 2017) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah diperlukan siswa sebagai bekal untuk bertahan hidup di era globalisasi. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah adalah melalui jenjang pendidikan dasar pertama, yakni Sekolah Dasar (SD).

Kemampuan pemecahan masalah di SD dapat dikembangkan melalui mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPA. IPA sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang dipelajari siswa di SD, karena IPA dapat memberikan banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Sujana (2012) mengemukakan bahwa IPA sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Selain itu, Winataputra (dalam Samatowa, 2006, hlm. 3), “IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah.” Pendapat tersebut sejalan dengan salahsatu tujuan pembelajaran IPA di SD yang tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa IPA dapat mewadahi siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah merupakan kegiatan yang kompleks, maka dari itu kemampuan pemecahan masalah yang cukup adalah kunci utama dalam memecahkan masalah (Isrok^{atun} & Tiurlina, 2015). Kegiatan pemecahan masalah diawali dengan proses memahami masalah melalui kesadaran siswa

terhadap masalah yang disajikan. Selanjutnya, dilakukan proses pemecahan masalah yang melibatkan proses berpikir. Menurut Isrok^{atun} & Tiurlina (2014a, hlm. 2-3), “Adapun ciri bahwa sesuatu dapat dikatakan masalah ialah membutuhkan daya pikir/nalar, menantang siswa untuk dapat menduga/memprediksi solusinya, serta cara untuk mendapatkan solusi tersebut tidaklah tunggal, dan harus dapat dibuktikan bahwa solusi yang didapat adalah benar/tepat”. Dengan demikian, maka pemecahan masalah diperlukan adanya kesadaran seseorang terhadap masalah sebagai awal proses berpikir dalam pemecahan masalah.

Kesadaran terhadap masalah menjadi hal yang penting karena setiap orang memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap situasi yang dianggapnya sebagai masalah (Isrok^{atun}, Hanifah & Sujana, 2018). Menurut Avcu & Avcu (2010), “...in order for a situation to be a problem, a person should be aware of the situation and be interested in solving...”. Kesadaran terhadap masalah termasuk dalam proses berpikir yang diarahkan pada penemuan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal ini senada dengan pendapat Suryosubroto (2009, hlm. 192), “Proses berpikir merupakan suatu pengalaman memproses persoalan untuk mendapatkan dan menentukan suatu gagasan yang baru sebagai jawaban dari persoalan yang dihadapi”. Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa solusi atau jawaban dari permasalahan didapatkan dari proses berpikir melalui pemahaman masalah.

Menurut Probst & Gomez (dalam Steiner, 2009), berdasarkan kompleksitasnya masalah dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *simple problem*, *complicated problem*, dan *complex problem*. *Simple problem* merupakan masalah yang terdiri dari sedikit elemen dan menunjukkan lebih sedikit hubungannya, sehingga masalahnya masih mudah untuk diselesaikan dengan metode standar. *Complicated problem* hampir mirip dengan *complex problem*, akan tetapi elemen yang terdapat pada *complicated problem* belum tentu saling berhubungan. Sedangkan *complex problem* elemen yang berbeda saling berhubungan. Ciri-ciri dari *complex problem* adalah proses pemecahan masalah tidak diketahui, bersifat ambigu, dan sering tidak dapat dijelaskan (Lubart, Scholz & Tietje, dalam Isaken, 2009). Masalah dikatakan ambigu diartikan bahwa masalah tersebut memiliki

banyak pengertian, sehingga memerlukan banyak cara dalam memahami masalah atau situasi tersebut.

Menurut Silver, Leung dan Siswono (dalam Isrok'atun 2016) bahwa *Problem Posing* memiliki potensi untuk merangsang kreativitas, bahkan lebih dari sekedar pemecahan masalah. Berdasarkan permasalahan dan karakteristik *Problem Posing* tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat menggali kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan *Problem Posing*, salahsatunya yaitu model *Situation-Based Learning* (SBL). Tarek, dkk. (dalam Isrok'atun & Tiurlina, 2015) bahwa, SBL merupakan suatu pembelajaran baru yang fleksibel dan bersifat konstruktivistik. Model pembelajaran SBL ini sebagai model pembelajaran berbasis situasi (Isrok'atun & Tiurlina, 2016).

Menurut Isrok'atun (2017), SBL terdiri dari empat tahapan. Pertama, *creating the situations* sebagai tahapan guru dalam mengkreasi sebuah situasi yang dapat memunculkan pertanyaan bagi siswa. Situasi yang dibuat guru dapat berupa gambar ataupun dalam bentuk deskripsi. Kedua, *problem posing* adalah tahap siswa menuliskan berbagai pertanyaan dari situasi yang tersaji. Pada tahap tersebut merupakan kegiatan siswa memahami dengan cara menuliskan informasi dan pertanyaan terkait situasi yang disajikan. Pertanyaan yang diharapkan muncul dari siswa bersifat variatif, baik pertanyaan dari level mudah hingga pertanyaan yang bersifat *complex problem*, mulai dari pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh siswa, pertanyaan bersifat mudah, hingga pertanyaan sulit. Ketiga, *tahap problem solving* sebagai proses siswa dalam pemecahan masalah yang dikemukakan sebelumnya. Pada tahap tersebut kreativitas siswa dalam memecahkan masalah sangat diperlukan guna mendapatkan solusi terbaik. Keempat, yaitu tahap *applying the concept*. Tahap ini diharapkan siswa dapat menerapkan konsep yang telah diperoleh sebelumnya pada situasi/permasalahan yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa proses berpikir divergen terjadi pada tahap *problem posing*, sedangkan proses berpikir konvergen terjadi pada tahap *problem solving* model SBL. Dengan demikian pula, model SBL mampu mengembangkan kemampuan *problem posing* dan *problem solving* siswa. Sebagaimana tujuan dari SBL menurut Isrok'atun dan Tiurlina (2014a) bahwa,

SBL sebagai pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam *problem posing*, *problem understanding*, dan *problem solving*. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa kegiatan *problem posing* yang dilakukan pada model SBL sebagai jalan untuk mengembangkan kemampuan *problem posing*.

Materi pelajaran yang diambil dalam penelitian ini yaitu tentang peristiwa alam, lebih spesifiknya mengenai bencana alam banjir dan kebakaran hutan. Keterkaitan model SBL dengan materi pembelajaran peristiwa alam yaitu karena model SBL merupakan model pembelajaran yang berdasarkan situasi serta peristiwa alam merupakan suatu peristiwa yang erat kaitannya dengan situasi di kehidupan siswa. Selain itu, materi peristiwa alam dapat dikreasi menjadi sebuah situasi pada pembelajaran, baik situasi berbentuk gambar maupun deskripsi. Maka dari itu, dalam penelitian ini masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam akan dimodifikasi menggunakan model SBL yang disajikan pada suatu LKS agar siswa dapat mengemukakan berbagai pertanyaan terkait dengan permasalahan yang ada sehingga siswa dapat melatih kemampuan *problem posing*-nya. Selain itu, dari proses kegiatan pembelajaran menggunakan model SBL tersebut akan diketahui pula respon siswa terhadap model SBL pada materi peristiwa alam. Respon yang dimaksud pada penelitian ini adalah tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan model SBL pada materi peristiwa alam.

Pada penelitian sebelumnya, belum ditemukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran SBL terhadap peningkatan kemampuan *problem posing* siswa SD pada materi peristiwa alam. Maka dari itu, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan *problem posing* siswa SD pada materi peristiwa alam. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu penelitian yang dirumuskan dengan judul, “Pengaruh Model Situation-Based Learning dan Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Problem Posing Siswa pada Materi Peristiwa Alam”.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model SBL untuk meningkatkan kemampuan *Problem Posing* pada materi peristiwa alam. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah model *Situation-Based Learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan *Problem Posing* siswa pada materi peristiwa alam di kelas eksperimen?
- 2) Apakah model *Contextual Teaching and Learning* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan *Problem Posing* siswa pada materi peristiwa alam di kelas kontrol?
- 3) Bagaimana perbedaan pengaruh *problem posing* siswa pada materi peristiwa alam di kelas kontrol dan kelas eksperimen?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran SBL?

1.2.2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terjadi penyimpangan serta hal yang tidak diharapkan, maka batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian ini akan membahas mengenai pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL) yang dibandingkan dengan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan *Problem Posing* siswa SD kelas V pada materi peristiwa alam. Pembelajaran SBL adalah sebuah model 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 *Problem Posing* yang dimaksud adalah kemampuan dalam mengajukan permasalahan atau pertanyaan dari situasi yang disajikan.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran dengan model *Situation-Based Learning* (SBL) serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan *Problem Posing* pada materi peristiwa alam. Adapun tujuan secara khusus adalah sebagai berikut.

- 1.3.1. Untuk mengetahui pengaruh model SBL terhadap kemampuan *Problem Posing* siswa pada materi peristiwa alam setelah pembelajaran melalui model SBL.
- 1.3.2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextstual Teaching and Learning* terhadap kemampuan *Problem Posing* siswa pada materi peristiwa alam.
- 1.3.3. Untuk mengetahui perbedaan mengenai kemampuan *Problem Posing* siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model SBL dengan pembelajaran yang menggunakan model CTL pada materi peristiwa alam.
- 1.3.4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap 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

Mendapatkan pengalaman belajar yang baru, menyenangkan, dan bermakna karena adanya variasi berupa pembelajaran yang menggunakan model SBL. Selain itu, siswa diberikan kesempatan mengajukan pertanyaan terkait permasalahan dari situasi yang terjadi. Melatih kemampuan *problem posing* baik dalam matapelajaran IPA ataupun dalam matapelajaran lainnya.

1.4.2. Bagi Guru

Model SBL dapat diterapkan sebagai solusi alternatif pembelajaran yang mengembangkan kemampuan *problem posing*. Guru yang termotivasi dengan penelitian ini akan berusaha mengembangkan

pembelajaran yang inovatif sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

1.4.3. Bagi Peneliti

Kemampuan *problem posing* dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memotivasi peneliti berpikir kreatif dan mandiri 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 dan kemampuan *problem posing*.

1.5. Struktur Organisasi Proposal

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

Bab I merupakan pendahuluan, yaitu sebagai langkah awal peneliti dalam melakukan penelitian. Pada bab ini merupakan pemaparan masalah yang hendak diteliti, mengapa masalah itu harus diteliti serta solusi yang didukung oleh beberapa pendapat orang lain. Hal-hal tersebut diuraikan dalam latar belakang yang ada di bab I. Dari hasil pemaparan latar belakang, didapatkan empat rumusan masalah sehingga tercantum juga empat tujuan penelitian secara khusus. Selain itu, bab ini juga memaparkan manfaat-manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini, baik manfaat untuk peneliti sendiri, siswa, guru, dan peneliti lain.

Bab II merupakan kajian pustaka, yaitu bab yang memuat berbagai literatur yang menjelaskan dan mendukung penelitian ini. Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPA di SD, teori belajar yang mendukung, *Situation-Based Learning* (SBL), *Contextual Teaching and Learning*, kemampuan *Problem Posing*, serta peristiwa alam. Pada bab ini pula memaparkan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan serta roadmap peneliti yang menggambarkan arah pemikiran peneliti dalam

melaksanakan penelitian. Selain itu, pada bab ini juga dipaparkan hipotesis penelitian yang diambil berdasarkan kajian pustaka yang dipaparkan di bab II.

Bab III adalah metode penelitian, yaitu cara-cara yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab ini memaparkan mengenai metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel dalam penelitian, dan definisi operasional. Selain itu, bab ini juga menjelaskan definisi instrumen penelitian dan pengembangannya, prosedur penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini, memaparkan hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai pengaruh model *Situation-Based Learning* (SBL) terhadap kemampuan *problem posing* siswa pada materi peristiwa alam. Bahasan pada bab ini disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan.

Bab V yaitu simpulan dan saran. Simpulan ini merupakan hasil generalisasi dari hasil penelitian yang ditemukan peneliti. Dari simpulan ini, maka akan diketahui pengaruh dari model *Situation-Based Learning* (SBL) terhadap kemampuan *problem posing* siswa pada materi peristiwa alam. Selain itu, pada bab ini memuat saran yang berupa rekomendasi-rekomendasi untuk pembaca apabila akan melakukan penelitian terkait dengan bahasan yang sama.

Selain bab I sampai dengan bab V, skripsi ini juga terdapat daftar pustaka yang berisi rujukan-rujukan peneliti dalam melakukan penelitian. Selain itu, juga terdapat lampiran-lampiran yang berisi instrumen-instrumen penelitian serta hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian.