

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada pembelajaran berbasis Kurikulum 2013, dikenal dengan istilah keterampilan abad ke-21 yang erat kaitannya dengan beberapa kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa. Penguatan pendidikan karakter siswa di sekolah harus dapat menumbuhkan karakter untuk dapat berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi. Hal tersebut sesuai dengan empat kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad ke-21 yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan memecahkan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017a). Dalam konteks *21st Century Framework*, kita mungkin berpikir secara produktif dalam memecahkan masalah sebagai aplikasi pembelajaran serta inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan dalam diri siswa (Kay & Greenhill, 2011). Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam hidup (Zubaidah, 2016).

Salah satu kompetensi yang diharapkan untuk dicapai dalam proses pendidikan adalah kemampuan pemecahan masalah. Dalam ranah IPA, salah satu tujuan pendidikan ialah untuk memperbaiki pemikiran kritis, respons logis, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Dogru, 2008). Paidi (2011) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah melingkupi berpikir reflektif, kritis, dan analisis yang dituntut dimiliki oleh siswa. Secara umum, definisi dari pemecahan masalah ialah sebagai suatu proses penghilangan perbedaan atau ketidaksesuaian yang terjadi antara hasil yang diperoleh dan hasil yang diinginkan (Pramana, 2006). Rahmawati dan Sajidan (2014) telah membuktikan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada siswa masih belum optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitiannya bahwa kemampuan siswa dalam tahap merencanakan solusi masih dalam level rendah. Selain itu, Rahmawati dan Sajidan (2014) mengatakan bahwa masih dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat

membawa siswa dalam berpikir tingkat tinggi sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan dalam proses kehidupan sehari-hari, oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam sebuah pengambilan keputusan yang tepat, cermat, sistematis, logis, dan juga mempertimbangkan berbagai sudut pandang (Paidi, 2011). Adapun cara melatih kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah, seperti pada mata pelajaran IPA.

Mengacu pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2017, Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran materi zat adiktif Kurikulum 2013 Revisi pada ranah kognitif untuk kelas VIII SMP/MTs adalah menjelaskan berbagai zat aditif dalam makanan dan minuman, zat adiktif, serta dampaknya terhadap kesehatan. Sementara itu, kompetensi pada ranah psikomotor adalah membuat karya tulis tentang dampak penyalahgunaan zat aditif dan zat adiktif bagi kesehatan. Hasil wawancara lapangan penulis pada salah satu SMP di Kota Bandung didapat bahwa metode pembelajaran IPA khususnya pada materi zat adiktif, kegiatan pembelajaran cenderung masih menggunakan metode pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga pembelajaran yang dilaksanakan monoton dan membosankan. Respon yang diberikan siswa pun juga kurang sehingga dapat dikatakan cenderung pasif. Hal tersebut dirasa belum dapat mewujudkan potensi dari isi KD 3.6 dan 4.6, karena pada KD tersebut siswa diminta untuk dapat menjelaskan apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mewujudkan potensi yang ada pada KD, maka dibutuhkan sebuah rangkaian pembelajaran yang dapat memunculkan peran aktif siswa dalam sebuah pembelajaran, salah satunya ialah *student centered learning* (SCL). Pendekatan pendidikan SCL muncul sebagai alternatif pendekatan pendidikan untuk menjawab permasalahan ketidaksesuaian pendekatan *teacher centered learning* (Antika, 2014). SCL memberikan kesempatan untuk siswa dalam merancang gaya belajar mereka dan menempatkan responsibilitas untuk aktif berpartisipasi dalam mendukung proses pembelajaran menjadi bermakna (Attard *et al.* 2010). Attard *et al.* (2010) menambahkan bahwa SCL mendukung situasi pembelajaran yang terpusat pada siswa, sehingga dalam proses pembelajarannya

siswa terlibat aktif untuk membangun konsep yang dituntut oleh kurikulum, sementara guru bertindak sebagai fasilitator. Hanya saja, dalam mewujudkan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa di dalam kelas cukup sulit. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang menyatakan bahwa dibutuhkan sebuah metode terampil yang dapat meningkatkan peran aktif siswa secara bertahap pada tiap siklusnya (Novitasari & Widodo, 2013). Berdasarkan hal tersebut, didapat bahwa untuk mengeluarkan potensi yang ada dalam KD pembelajaran zat adiktif dibutuhkan pendekatan yang mampu meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Shih & Han (2014) berpendapat bahwa salah satu pembelajaran yang mampu meningkatkan peran aktif dalam proses pembelajaran ialah *Team-Based Learning*.

Kenyataan saat ini, di sekolah masih dilakukan pembelajaran yang lebih dominan berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang aktif dan tidak dapat mengembangkan kemampuannya (Dwirahayu *et al.*, 2018). Adapun sesekali terdapat pembelajaran secara kelompok, namun pembelajaran kelompok tersebut dianggap masih kurang efektif untuk membuat semua anggota kelompok terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, setiap anggota kelompok terkadang tidak betul-betul memahami setiap konsep yang dibelajarkan. Hal ini dikarenakan ketergantungan siswa yang satu terhadap siswa lainnya, sehingga terdapat anggota yang tidak berkontribusi dalam pembelajaran kelompok. Dalam Dwirahayu *et al.* (2018), pembelajaran *Team-Based Learning* pada dasarnya hampir sama dengan pembelajaran kooperatif, namun pada *Team-Based Learning* terdapat pemberian tugas mandiri untuk mempelajari konsep yang akan dibahas di kelas. Melalui *Team-Based Learning* diharapkan setiap siswa dapat berkontribusi dalam pembelajaran kelompok dengan cara memahami setiap konsep yang dibahas, karena setiap siswa sudah memiliki pengetahuan dasar dari tugas membaca materi yang diberikan di awal sebelum pembelajaran *Team-Based Learning* dilaksanakan. Sehingga ketika diskusi kelompok dimulai, setiap anggota siswa dapat mengikuti jalannya diskusi. Hal lainnya yaitu dengan penerapan *Team-Based Learning*, terdapat tes kelompok yang diberikan di awal pembelajaran, dimana setiap anggota siswa perlu berkerjasama untuk mengerjakan tes tersebut.

*Team-Based Learning* adalah strategi pembelajaran aktif dengan kelompok kecil yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan konsep melalui tahap aktivitas-aktitas, meliputi kerja individual (*individual work*), kerja tim (*team work*), dan umpan balik cepat (*immediate feedback*) (Parmelee & Hudes, 2012). Pembelajaran *Team-Based Learning* membutuhkan perubahan signifikan pada pengajaran, tujuan pembelajaran, sifat dari apa yang terjadi di dalam kelas dan peran yang diperankan oleh guru. (Middleton-green & Ashelford, 2017). Middleton-green & Ashelford (2017) menambahkan bahwa *Team-Based Learning* lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah.

Model *Team-Based Learning* diduga dapat mendukung interaksi siswa antar kelompok maupun gurunya saat pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak cenderung pasif dan keadaan kelas tidak monoton. Dugaan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Kim *et al.* (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Team-Based Learning* memberi respon baik serta efektif dalam memperoleh hasil belajar yang positif. Atas dasar itu dengan menerapkan *Team-Based Learning*, diharapkan siswa mampu mengolah potensi dalam dirinya di lingkungan kelas. Harapan tersebut didukung dengan hasil penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa siswa lebih banyak menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi serta kondusif untuk lingkungan belajar yang lebih baik (Jarjoura *et al.*, 2014). Jarjoura *et al.* (2014) pun menambahkan bahwa mayoritas siswa setuju *Team-Based Learning* digunakan sebagai strategi pembelajaran baru dan mengakui manfaatnya.

Zat adiktif merupakan salah satu konsep yang penting untuk dipahami untuk semua kalangan. Pentingnya pemahaman mengenai bahayanya zat adiktif khususnya bagi para remaja yaitu dapat membangun kesadaran dan kewaspadaannya untuk tidak terjebak dan terpengaruh dalam penyalahgunaannya misalnya seperti kebiasaan merokok, mencoba-coba membeli rokok dengan uang saku mereka, mudah terpengaruh orang lain untuk mengonsumsi minuman keras dan menggunakan narkoba (Anggriani *et al.*, 2015). Selain itu, dengan memahami pentingnya bahaya zat adiktif, diharapkan dapat menghindari diri dan mencegah bahayanya zat adiktif dari pengaruh penyalahgunaannya.

NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lain) adalah bahan/zat/obat yang bila masuk ke dalam tubuh manusia akan mempengaruhi tubuh terutama otak/susunan saraf pusat, sehingga menyebabkan gangguan kesehatan fisik, psikis, dan fungsi sosialnya karena terjadi kebiasaan, ketagihan (adiksi) serta ketergantungan (dependensi) terhadap NAPZA. Penyalahgunaan NAPZA adalah penggunaan salah satu atau beberapa jenis NAPZA secara berkala atau teratur diluar indikasi medis, sehingga menimbulkan gangguan kesehatan fisik, psikis dan gangguan fungsi sosial (Azmiyati, 2014).

Penyalahgunaan NAPZA di dunia terus mengalami kenaikan dimana hampir 12% (15,5 juta jiwa sampai dengan 36,6 juta jiwa) dari pengguna adalah pecandu berat. Menurut *World Drug Report* tahun 2012, produksi NAPZA meningkat salah satunya diperkirakan produksi opium meningkat dari 4.700 ton di tahun 2010 menjadi 7.000 ton di tahun 2011 dan menurut penelitian yang sama dari sisi jenis narkotika, ganja menduduki peringkat pertama yang disalahgunakan di tingkat global dengan angka prevalensi 2,3% dan 2,9% per tahun (Andriyani, 2011).

Kasus penyalahgunaan NAPZA di Indonesia dari tahun ke tahun juga terus mengalami kenaikan di mana pada tahun 2008 ada sebanyak 3.3 juta (3.362.527) dengan prevalensi 1,99% menjadi pada tahun 2011 menjadi 4 juta (4.071.016) dengan prevalensi 2,32% dan diprediksikan angka tersebut akan terus mengalami kenaikan pada tahun 2015 menjadi 5,1 juta (5.126.913) dengan prevalensi 2,8%. Diketahui 5,3% di antaranya adalah kalangan pelajar dan mahasiswa (Sholihah, 2013).

Penerapan *Team-Based Learning* dalam materi zat adiktif dipilih karena ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi zat adiktif (Anggriani *et al.*, 2015). Masa peralihan yang menyebabkan emosi para remaja sering tidak terkontrol dan selalu ingin mencoba terkadang menjadikan mereka bersikap acuh terhadap permasalahan bahayanya zat adiktif. Melalui penerapan pembelajaran secara berkelompok dengan *Team-Based Learning* ini, diharapkan para remaja khususnya siswa baik itu perempuan maupun laki-laki lebih paham materi zat adiktif. Selain itu diharapkan juga mereka dapat menerapkan pola hidup sehat serta lingkungan yang baik di kehidupan sehari-hari agar terhindar dari

penyalahgunaan zat adiktif, serta mengajak teman, masyarakat, untuk selalu memperhatikan dan saling mengingatkan perihal bahayanya zat adiktif bagi tubuh.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa belajar secara berkelompok berpotensi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 ini, khususnya untuk memenuhi salah satu kriteria pada abad ke-21, yaitu kemampuan pemecahan masalah pada materi zat adiktif. Pembelajaran *Team-Based Learning* dengan dirasa layak untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan memecahkan masalah pada siswa, dan khususnya untuk mewujudkan potensi pembelajaran yang ada pada KD zat adiktif kelas VIII SMP/MTs. Atas dasar pertimbangan di atas, maka penulis bermaksud ingin mengetahui bagaimana penerapan model *Team-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP pada materi zat adiktif.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model *Team-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP pada materi zat adiktif?”

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka disusun beberapa pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Bagaimana keterlaksanaan *Team-Based Learning*?
- b. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas kontrol dan eksperimen?
- c. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan *Team-Based Learning*?
- d. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan *Team-Based Learning*?

## **1.4 Batasan Masalah Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah, ada pun pokok permasalahan yang akan diteliti dibatasi ruang lingkupnya sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian yang diteliti ialah siswa SMP kelas VIII;

- b. Kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan indikator penelitian Paidi (2010) yang telah dimodifikasi, yaitu 1) mengidentifikasi masalah, 2) merumuskan (menganalisis masalah), 3) menemukan alternatif-alternatif solusi, 4) memilih alternatif solusi (terbaik);
- c. Kompetensi Dasar yang digunakan, yaitu KD 3.6 Menjelaskan berbagai zat aditif dalam makanan dan minuman, zat adiktif, serta dampaknya terhadap kesehatan dan KD 4.6 Membuat karya tulis tentang dampak penyalahgunaan zat aditif dan zat adiktif bagi kesehatan.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menganalisis keterlaksanaan sintaks model *Team-Based Learning* pada kelas eksperimen.
- b. Menganalisis signifikansi perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa kelas kontrol dan eksperimen..
- c. Menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkan *Team-Based Learning*.
- d. Medeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran penerapan model *Team-Based Learning*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu:

- a. Bagi siswa hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam diri siswa. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk berdiskusi bersama teman-temannya juga keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat maupun solusi atas pemecahan masalahnya.
- b. Bagi guru diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan keefektifan belajar dan memudahkan guru untuk berkomunikasi antar guru untuk menyampaikan materi.
- c. Bagi peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pentingnya penerapan metode pembelajaran pada saat mengajar siswa dalam

Riznamina Dirza Annisa, 2020

**PENERAPAN MODEL TEAM-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP PADA MATERI ZAT ADIKTIF**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan belajar mengajar serta memberikan penerapan metode pembelajaran untuk siswa secara langsung.

### 1.7 Asumsi

- a. *Team-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Kim *et al.*, 2016). Mengacu pada gagasan tersebut, diasumsikan bahwa penerapan model *Team-Based Learning* memengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.
- b. Kim *et al.* (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran *Team-Based Learning* memberi respon baik serta efektif dalam memperoleh hasil belajar yang positif. Berdasarkan gagasan tersebut, diasumsikan model *Team-Based Learning* dapat mendukung interaksi siswa antar kelompok maupun gurunya saat pembelajaran di kelas sehingga siswa tidak cenderung pasif dan keadaan kelas tidak monoton.
- c. *Team-Based Learning* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa (tanpa model *Team-Based Learning*), siswa lebih antusias saat proses belajar berlangsung dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta kerjasama dalam tim (Jarjoura *et al.*, 2014). Berdasarkan gagasan tersebut, diasumsikan bahwa *Team-Based Learning* mampu memberikan kesan yang baik pada siswa.

### 1.8 Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, hipotesis penelitian ini yaitu, “Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siswa SMP setelah diterapkan pembelajaran model *Team Based Learning* pada materi zat adiktif.”

### 1.9 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi yang peneliti ambil berdasarkan pada Pedoman Karya Ilmiah UPI Tahun 2018 yang terdiri dari lima bab. BAB I merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan, manfaat, asumsi, dan struktur organisasi skripsi. BAB II ialah kajian pustaka yang menjelaskan mengenai konteks yang diangkat dalam penelitian ini. BAB III yaitu metode penelitian yang merupakan bagian prosedural terdiri atas desain penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV yakni temuan dan pembahasan yang menyampaikan tentang dua hal utama

yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. BAB V yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini.