

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

IPS merupakan suatu bidang kajian tentang masalah-masalah sosial dimana siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Materi-materi dalam pembelajaran IPS dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran IPS karena ruang lingkup dari IPS masih dalam konteks masyarakat. Pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS dapat terbentuk seiring dengan pemahaman siswa dalam memahami dari pembelajaran-pembelajaran yang telah mereka pelajari. Bentuk-bentuk karakter yang sering sekali sekolah mengajarkannya yaitu peduli, keberanian, rasa ingin tahu, tanggung jawab, kejujuran, toleransi, disiplin, tolong menolong, dan masih banyak lagi. Nilai-nilai karakter dapat dipelajari melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam diri siswa. Hal ini tentu dilakukan agar sebuah pembentukan karakter sudah terbentuk dari usia dini.

Dilatarbelakangi dari hasil observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung, peneliti menemukan masalah ketika pembelajaran IPS berlangsung di kelas. Siswa cenderung hanya mendengar, mencatat, dan menghafal pembelajaran IPS. Terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas lebih menekankan pada guru berceramah materi-materi yang akan diajarkan. Ini membuat pembelajaran IPS bersifat monoton yang dimana siswa lebih banyak menerima materi pembelajaran IPS yang diberikan guru. Pada saat guru memberikan materi pelajaran siswa hanya bisa mendengarkan dan tidak ada satupun yang menyatakan pendapat atau menyanggah pernyataan yang guru berikan. Hal ini terlihat dari kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Disaat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang tidak dimengerti, tidak ada satupun siswa yang bertanya. Hal ini membuktikan bahwa rasa ingin

tahu siswa tidak ada. Keingintahuan siswa tidak terlihat dalam pembelajaran IPS terbukti dari ketidaksiapan siswa saat mengikuti pembelajaran IPS seperti bertanya, membaca ataupun memberikan pendapat yang mereka ketahui. Mereka cenderung mendengar penjelasan materi dari guru tanpa mencari informasi terlebih dahulu. Kurangnya rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa tergambar dari kurangnya bertanya, membaca ataupun menyanggah pernyataan yang salah sehingga mereka menyetujui apa saja informasi yang didapat tanpa memilah atau menyaring informasi yang dianggap benar. Rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam penelitian ini difokuskan pada kurangnya bertanya dan membaca siswa dalam pembelajaran IPS. Bertanya merupakan keingintahuan seseorang untuk mencari informasi atau hal-hal baru yang belum diketahui. Sedangkan membaca merupakan suatu dorongan dalam diri individu untuk mencari informasi dari berbagai hal untuk memuaskan rasa ingin tahu. Dalam hal ini membaca dan bertanya mempunyai keterkaitan dengan rasa ingin tahu. Selain itu buku untuk menunjang pembelajaran IPS di sekolah yang siswa punya hanya lembar kerja siswa atau disingkat menjadi LKS menjadikan bacaan yang mereka baca sangat sedikit dan terbatas. Banyak sekali faktor-faktor yang membuat rendahnya membaca dalam diri siswa selain LKS yang mereka miliki antara lain rasa malas yang susah dihilangkan, kemahiran siswa dalam membaca karena masih ada siswa yang masih mengeja ataupun masih salah dalam mengucapkan kalimat dalam buku, banyak sekali jenis-jenis game atau hiburan yang membuat perhatian siswa dalam membaca buku berkurang, tempat-tempat hiburan yang banyak seperti mall, play station, atau taman rekreasi, sarana perpustakaan yang kurang memadai, budaya membaca yang tidak dijadikan suatu kebiasaan melainkan keterpaksaan, dan harga buku-buku yang relatif mahal menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap rendahnya membaca. Sedangkan faktor-faktor yang menjadi rendahnya siswa dalam bertanya yaitu takut mendapat ejekan dari siswa-siswa yang lain yang menganggap pertanyaan tersebut sudah ada di buku, kurangnya keberanian untuk mengangkat tangan, dan kurangnya konsentrasi belajar sehingga siswa enggan untuk bertanya. Dalam hal ini pun guru kurang

**Tia Wulandari, 2013**

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pada pelaksanaannya siswa kurang mengembangkan rasa ingin tahu dalam dirinya.

Kegiatan siswa dalam membaca buku pembelajaran IPS harus terlebih dahulu diingatkan oleh guru yang seharusnya ada kesadaran atau dorongan dari diri sendiri untuk membaca buku tersebut. Siswa lebih tertarik untuk membaca teks sms dan membaca status di twitter ataupun media sosial lainnya di dalam kelas dari pada membaca buku. Membaca buku teks pelajaran atau media cetak seperti koran membuat mereka bosan atau jenuh karena terlalu banyak kata-kata yang membuat mereka pusing dan tidak menarik jika membacanya. Padahal dengan membaca buku-buku atau media yang berisi informasi dapat membuat mereka bertambah pengetahuan dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang berada dimasyarakat. Mengingat dalam pembelajaran IPS banyak sekali materi-materi yang harus dibaca atau bertanya dan materi yang dapat ditemukan dimasyarakat ataupun dalam kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan sering membaca agar mengetahui dan memperdalam pembelajaran IPS.

Aktivitas bertanya dan membaca seharusnya menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan siswa tanpa adanya dorongan dari guru untuk mendapatkan nilai. Dengan membaca dan bertanya siswa dapat memperoleh ilmu yang banyak, membuka wawasan mereka dan dapat memuaskan rasa penasaran terhadap persoalan-persoalan yang mereka hadapi. Pembelajaran di kelas yang menekankan pada *teacher centered* ini membuat siswa kurang mengembangkan karakter yang mereka miliki karena lebih memfokuskan perhatiannya kepada guru karena informasi-informasi dalam pembelajaran mereka dapatkan dari guru, apabila *student centered* dikembangkan dalam aktivitas pembelajaran maka pendidikan karakter dapat dengan sendirinya diaplikasikan oleh siswa itu sendiri termasuk rasa ingin tahu mereka terhadap materi-materi dalam pembelajaran IPS.

Melalui penekanan *student centered* ini diharapkan siswa dapat mudah mengembangkan pengetahuan ataupun keterampilan yang ada dalam diri mereka. Dalam mengembangkan pengetahuan ini siswa dapat mencari ataupun menggali

informasi-informasi dengan membaca untuk memuaskan rasa keingintahuan mereka.

Pengajaran membaca dan keterampilan bertanya yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas seharusnya sudah menjadi suatu kebiasaan untuk mengembangkan intelektual siswa. Pengetahuan yang melimpah ini dapat mereka cari dengan kegiatan bertanya dan membaca. Dengan demikian guru harus selalu mengingatkan siswa ataupun menyadarkan siswa untuk selalu membaca untuk meningkatkan intelektual dalam diri mereka. Pembelajaran IPS yang membutuhkan bertanya dan membaca karena dalam IPS memiliki banyak gabungan macam-macam disiplin ilmu membuat minat siswa berkurang dalam pembelajaran ini. Pembelajaran yang memuat banyak materi dan teori ini mengharuskan siswa untuk lebih menekankan pada aspek menghafal. Guru sebaiknya tidak memberi penekanan kepada siswa untuk selalu menghafal pembelajaran IPS yang umumnya berisi teori-teori tetapi memancing siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan rasa ingin tahu mereka menjadi lebih tinggi jadi tidak hanya sekedar menghafal materi tetapi siswa dapat memahami materi yang sudah diberikan. Agar memahami pembelajaran IPS ini maka siswa perlu banyak membaca. Membaca tidak hanya dari buku pelajaran IPS tetapi bisa melalui internet, tv yang menyajikan berita-berita aktual ataupun media cetak seperti koran dan majalah. Dengan itu membaca akan menjadi lebih mengasyikan. Jika membaca sudah menjadi suatu kebiasaan dalam diri siswa guru tinggal memadukan pengalaman siswa ke dalam buku bacaan yang mereka baca ataupun materi yang diajarkan. Ini membuat suatu pembelajaran memiliki masalah yang harus dipecahkan oleh siswa dan siswa bisa mencari alternatif jawaban dari bacaan buku yang mereka baca. Sedangkan dalam hal bertanya siswa perlu diasah kembali tidak hanya mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan teks buku yaitu pertanyaan yang sudah ada jawabannya melainkan pertanyaan yang memiliki tingkatan. Dalam hal bertanya siswa tidak difokuskan untuk bertanya dengan materi yang sedang diajarkan atau yang berada di dalam buku ajar. Siswa bisa bertanya tentang masalah-masalah sosial yang sedang terjadi, bertanya tentang

**Tia Wulandari, 2013**

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Siswa  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

peristiwa yang baru saja dibaca dari media cetak ataupun yang lainnya. Ini pun guru harus bisa memotivasi siswa untuk terus aktif bertanya dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan dan persetujuan siswa dalam pengembangan karakter ini mampu menarik siswa dalam menguasai karakter-karakter yang baik salah satunya yaitu rasa ingin tahu (*curiosity*) yang mendalam terhadap pembelajaran IPS.

Melihat dari peristiwa tersebut sikap rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam bertanya dan membaca yang mereka miliki belum tertanam karena kurangnya pembentukan karakter di dalam sekolah. Menurut Lickona (2012: 82) karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Jika rasa ingin tahu siswa sudah tertanam dengan baik dalam diri mereka maka mereka akan mengetahui hal-hal yang mereka inginkan, mencari tahu hal-hal yang membuat mereka penasaran salah satunya dengan membaca.

Melihat permasalahan di atas salah satu pembelajaran yang peneliti rasa tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas yaitu menggunakan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Komalasari (2010: 58) mengatakan bahwa :

Pembelajaran berbasis masalah yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran.

Selain itu menurut Arends (2008: 41) peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah yaitu menggunakan masalah pada dunia nyata untuk siswa dapat berfikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) ini siswa dapat mengkonstruksikan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki ke

dalam pelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mengerti suatu pembelajaran dan penanaman nilai-nilai karakter dapat tertanam dalam diri siswa dengan sendirinya. Dari Pembelajaran Berbasis Masalah (*problem based learning*) ini pula siswa dapat mencari solusi atau pemecahan masalah yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat mencari solusi atau pemecahan masalah siswa harus memiliki wawasan yang luas, atau pengetahuan yang lebih agar permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Wawasan yang luas ini siswa dapatkan dari bertanya, membaca buku-buku, majalah atau koran, media sosial yang berisi informasi-informasi ataupun media yang lainnya. Diharapkan dengan bertanya dan membaca ini rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu hal akan lebih bertambah dan siswa pun akan lebih tertantang dalam memecahkan suatu masalah. Dengan penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), siswa mampu meningkatkan peran mereka secara aktif dalam pembelajaran, melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, meningkatkan rasa keingintahuannya dengan membaca, bertanya, memilah-milih pernyataan yang dianggap benar dan mampu memecahkan masalah tersebut atau alternatif dari pemecahan masalah tersebut sehingga pembentukan karakter rasa ingin tahu dapat terbentuk dari pembelajaran yang mereka telah pelajari.

Melihat permasalahan di atas peneliti ingin meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) yang dimiliki siswa melalui pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang peneliti paparkan di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENERAPAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU (*CURIOSITY*) SISWA”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana mengembangkan pembelajaran IPS berbasis masalah

**Tia Wulandari, 2013**

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(*problem based learning*) dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?'. Untuk memberikan arah dalam penelitian maka dari itu rumusan masalah lebih dispesifikkan lagi sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan guru dalam mendesain pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?
3. Bagaimana guru merefleksikan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?
5. Apa solusi yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala proses pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPS berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mampu meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa melalui penelitian tindakan kelas (PTK)

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menggambarkan bagaimana persiapan guru dalam mendesain pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk

meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung.

2. Untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan dalam menerapkan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) yang dilakukan guru untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung.
3. Untuk merefleksikan apa yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung.
4. Untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung.
5. Untuk mencari solusi yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala proses pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoretis  
Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, terutama mengenai model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam pembelajaran IPS
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa



Dengan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) yang dimiliki siswa

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang bervariasi yang dapat dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam diri siswa.

c. Sekolah

Memberikan informasi sebagai masukan dalam peningkatan kualitas sekolah dan sekolah dapat mencermati kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Pemaparan dari hasil penelitian ini akan peneliti susun menjadi lima bab yang terdiri dari

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai masalah-masalah yang ingin dikaji dalam penelitian. Adapun sub bab dalam bab ini adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bagian bab ini akan memaparkan tentang konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian dari berbagai sumber literatur yang akan disusun ke dalam sub bab. Adapun secara garis besar sub bab tersebut terbagi ke dalam tiga bagian yaitu: pembahasan mengenai pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), karakter rasa ingin tahu (*curiosity*), dan pembelajaran IPS.

**Tia Wulandari, 2013**

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Siswa  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, mulai dari menentukan metode penelitian dan desain penelitian yang akan digunakan, menetapkan lokasi penelitian dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data yang akan digunakan, menyusun instrumen penelitian, dan teknik mengolah data dan analisis data yang ingin digunakan.

### BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan hasil penelitian berdasarkan data-data yang diperoleh selama penelitian dilaksanakan.

### BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini merupakan hasil dari penarikan keputusan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan yang diteliti.