

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat, dimana dampak dari perkembangan era global ini tidak mungkin dapat dihindari oleh setiap bangsa di dunia. Hal ini akan berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan masyarakat termasuk didalamnya bidang pendidikan. Seiring berkembang pesatnya kemajuan zaman tersebut dibutuhkan peningkatan mutu pendidikan untuk dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas.

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidaklah terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan suatu tujuan pembelajaran akan tercapai jika proses pembelajaran yang diterapkan mampu merangsang peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran yang diterapkan disekolah saat ini kebanyakan masih belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya sendiri, sehingga hal tersebut berdampak terhadap daya serap peserta didik yang masih tetap lemah.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengarah kepada empat keterampilan abad 21 yang disingkat dengan 4C

yang meliputi *communication, collaborative, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation*. Pembelajaran dengan menerapkan 4C ini akan menimbulkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, dimana dari keempat kemampuan berpikir didalamnya salah satunya adalah keterampilan pemecahan masalah. Dalam *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* peserta didik dapat terlibat aktif dalam pengalaman belajarnya karena dituntut untuk terampil dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dengan membiasakan membentuk keterampilan pemecahan masalah dalam proses pembelajarannya akan membantu peserta didik mampu membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis, logis dan mempertimbangkan dari berbagai sudut pandang.

Tujuan melatih keterampilan pemecahan masalah peserta didik adalah agar peserta didik dapat berkembang dalam menemukan dan mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya sendiri, terkhusus dalam hal mengenal masalah, menganalisis masalah, menemukan dan menyusun rencana penyelesaian masalah. Pentingnya keterampilan pemecahan masalah juga dikemukakan oleh Huitt (1992) yang menyatakan bahwa transisi baru untuk era informasi telah memusatkan perhatian pada proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Susilo (2012:59) juga menyatakan bahwa “Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikirnya, terutama dalam upaya memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya”. Dari pendapat tersebut terlihat bahwa keterampilan pemecahan masalah sangat dibutuhkan oleh peserta didik

karena dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan nyata yang akan dihadapi di masa depan.

Pengembangan keterampilan pemecahan masalah dapat diterapkan melalui pembelajaran Biologi. Pada pembelajaran biologi, peserta didik diajarkan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengumpulan data dan analisa dengan bersikap ilmiah, rasional dan kritis. Kenyataan yang ditemukan di sekolah, banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari Biologi. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah masih proses pembelajaran yang didalamnya guru lebih mendominasi, sehingga masih banyak peserta didik belajar dengan hanya menghafal konsep-konsep yang diberikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan peserta didik kesulitan menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya sendiri, sehingga peserta didik tidak memperoleh pengalaman untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah dalam dirinya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran biologi SMA Negeri 3 Tasikmalaya pada tanggal 17 November 2018 bahwa dalam pembelajaran menunjukkan proses pembelajaran yang masih kurang berpusat pada peserta didik dan selama ini guru hanya fokus pada aspek pemahaman konsep saja. Proses pembelajaran juga belum pernah melakukan pengukuran terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Peserta didik juga pasif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari permasalahan yang diajukan guru, hal tersebut

dikarenakan pembelajaran biologi belum diarahkan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka perlu adanya upaya perbaikan proses pembelajaran agar peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memudahkan mereka menemukan dan memahami konsep-konsep yang dipelajarinya. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan cara merubah penerapan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah *Search Solve Create and Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide secara mandiri, mengharuskan peserta didik mampu menuliskan solusi dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, serta mengharuskan peserta didik untuk aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) peserta didik diharapkan dapat menggali dan mengembangkan informasi dan aktif untuk mencari setiap informasi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari yaitu perubahan lingkungan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. mengapa keterampilan pemecahan masalah peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kurang memuaskan?;

2. usaha apakah yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya?;
3. apakah model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat melatih keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada konsep perubahan lingkungan?; dan
4. adakah pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 3 Tasikmalaya?.

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah:

1. subjek penelitian adalah peserta didik di kelas X MIPA SMA Negeri 3 Tasikmalaya;
2. model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan konsep Perubahan Lingkungan; dan
3. pengukuran keterampilan pemecahan masalah peserta didik diperoleh dari indikator ketercapaian keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan instrumen khusus keterampilan pemecahan masalah dalam bentuk tes soal uraian.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang: “Pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada konsep perubahan lingkungan kelas X SMA Negeri 3 Tasikmalaya”. Oleh karena itu dengan model pembelajaran tersebut diharapkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada konsep perubahan lingkungan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap keterampilan pemecahan masalah pada konsep perubahan lingkungan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019?”

C. Definisi Operasional

Supaya istilah yang digunakan dalam penelitian tidak menimbulkan kesalahan dalam pengertian, maka penulis mengidentifikasikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. keterampilan pemecahan masalah adalah keterampilan yang menggunakan proses berpikir untuk menganalisa suatu persoalan sehingga menemukan alternatif pemecahannya. Indikator dari keterampilan pemecahan masalah adalah mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, menentukan dan menerapkan strategi pilihan dan melakukan evaluasi.

2. model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang berorientasi pada masalah, yang didalamnya melibatkan peserta didik secara berkelompok dengan empat langkah pemecahan masalah yaitu *Search, Solve, Create, dan Share*.

Adapun secara rinci langkah-langkah dari model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah sebagai berikut:

- a. guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- b. guru memberikan penjelasan dasar mengenai materi yang akan dibahas;
- c. guru membagi kelompok peserta didik yang terdiri dari 6 orang secara heterogen;
- d. pada tahap *Search* peserta didik menyelidiki dan mengidentifikasi masalah, membuat pertanyaan terkait permasalahan;
- e. pada tahap *Solve* peserta didik membuat hipotesis terkait pertanyaan yang diajukan, merencanakan dan menyusun pemecahan masalah untuk membuktikan hipotesis yang diajukan;
- f. pada tahap *Create* peserta didik mengkonstruksikan pemecahan masalah dengan membuat suatu produk berdasarkan hipotesis yang diajukan, dapat berupa grafik, poster ataupun model;
- g. pada tahap *Share* peserta didik mengkomunikasikan hasil penyelesaian masalah yang diperoleh;
- h. guru mengevaluasi proses pemecahan masalah yang dilakukan peserta didik; dan

- i. guru meminta peserta didik membuat kesimpulan, setelah itu guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah disampaikan peserta didik.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap keterampilan pemecahan masalah pada konsep perubahan lingkungan peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Sebagai wahana penambah pengetahuan dalam memahami dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran Biologi melalui model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS);

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) sebagai masukan bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah;
- 2) memberikan sumbangan pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Biologi.

b. Bagi Guru

- 1) sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi belajar

mengajar;

- 2) memberikan sumbangan penambah pengetahuan dalam pengolahan pembelajaran aktif di dalam kelas dengan penerapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS).

c. Bagi Peserta Didik

- 1) sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan;
- 2) memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif;
- 3) membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran Biologi khususnya tentang konsep perubahan lingkungan.