

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan di setiap negara untuk memimbing setiap anak menuju kedewasaannya serta mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan di masa mendatang. Proses pendewasaan tersebut tidak hanya dilakukan di lembaga pendidikan, namun juga pada lingkungan rumah atau lingkungan bermain sebagai penunjang pendidikan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional BAB I pasal satu ayat satu mengemukakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Namun pernyataan UUD RI Nomor 20 tahun 2003 tersebut belum terwujud, melihat fakta yang terjadi saat ini justru sikap peserta didik menunjukkan tidak tercapainya hasil belajar.

Menurut Sugi Hartono dkk., (2007, hlm. 76). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Burton (1952) di dalam artikel Prof. Dr. Lufri. M.S (2007) mengemukakan, “hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*), dan keterampilan.

Pendidik berperan penting untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar peserta didiknya, karena pendidik dituntut dapat menjadi fasilitator dengan memmbagikan bimbingan dan arahan sesuai dengan kurikulum sebagai acuan pembelajaran dalam pendidikan dan/atau pelatihan Selain itu, hal lain yang dapat mendukung tercapainya hasil belajar teresebut adalah model pembelajaran yang digunakan pendidik pada setiap konsep pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan konsep yang akan di belajarkan kepada peserta didik. Masing-masing konsep memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga diperlukan cara yang berbeda pula untuk menyampaikannya. Macam-macam model tersebut diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memaknai sebuah pembelajaran dan mampu mengubah cara berpikirnya dalam kehidupan nyata Berdasarkan burku Dr. Rusman., M.Pd. (2016, hlm.132) Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain Joyce & Weil (1980, hlm. 1). Dengan adanya model pembelajaran, diharapkan pendidik lebih mudah mengkondisikan siswa di dalam kelas dengan adaya sintaks pembelajaran yang sudah di susun oleh para ahli.

Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan di SMA yaitu *Problem Based Learning (PBL)*. Pertanyaanya adalah, apakah model pembelajaran tersebut sudah efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengubah cara berpikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang nyata?

Menuurt Barrow (1980, hlm. 1) mengemukakan *Problem Based Learning (PBL)* adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran. Secara tidak langsung, model ini akan melatih peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan konkret yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik dapat melihat dan merasakan secara langsung objek yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA IT Fithrah Insani pada tanggal 9 Mei 2017 menunjukan bahwa peserta didik kelas X SMA IT Fithrah Insani belum memiliki kemampuan berpikir kreatif, imajinaif, dan inovatif yang baik (kebiasaan berpikir) dikarenakan kebanyakan peserta didik berpikir secara general mengenai suatu permasalahan meskipun banyak diantara mereka yang mengetahui beberapa teori terkait permasalahan tersebut.

Memiliki kebiasaan pikiran (*habits of mind*) yang baik berarti memiliki watak berperilaku cerdas (*to behave intelligently*) ketika menghadapi masalah, atau jawaban

yang tidak segera diketahui. Costa dan Kallick mendeskripsikan 16 indikator *habits of mind* yang merupakan karakteristik yang muncul ketika manusia berhadapan dengan masalah yang pemecahannya tidak segera diketahui. Kemampuan berfikir kreatif, imajinatif dan inovatif, yaitu kemampuan seseorang membuat sesuatu hal, berimajinasi dan berinovasi terhadap hal tersebut.

Sebelum dilakukannya penelitian ini terdapat beberapa judul penelitian yang sudah di laksanakan. Yang pertama, penelitian terkait model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012” yang disusun oleh Arifah Purnamaningrum dkk. Namun penelitian tersebut dilakukan tidak mengarah kepada materi tertentu.

Kedua, penelitian yang membahas mengenai kemampuan berfikir kreatif, imajinatif, dan inovatif dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif” disusun oleh Novita Mulya Rosa Anik Pujiatik, namun penelitian tersebut hanya menegaskan pada kemampuan berpikir kreatif, bukan kemampuan berpikir kreatif, imajinatif dan Inovatif (Kebiasaan Pikiran).

Ketiga, Penelitian yang membahas mengenai Pendekatan Pembelajaran pada konsep pencemaran lingkungan berjudul “Penerapan Pendekatan STM (Sains Teknologi Masyarakat) Pada Konsep Pencemaran lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis di SMA Negeri 4 Wira Bangsa Meulaboh” disusun oleh Nur Afni dkk. Namun penelitian tersebut hanya mencari informasi pada pendekatan Pembelajaran STM.

Penelitian yang akan dilaksanakan saat ini yaitu, “Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif, Imajinatif Dan Inovatif Pada Konsep Pencemaran Lingkungan”. Penulis membuat penelitian tersebut dengan maksud meneliti peningkatan kemampuan berpikir kreatif, imajinatif dan inovatif peserta didik pada materi pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif, imajinatif dan inovatif (kebiasaan pikiran) pada konsep pencemaran lingkungan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif, imajinatif dan inovatif pada peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) pada konsep pencemaran lingkungan. Penyebab permasalahan tersebut diduga karena kurangnya latihan yang diberikan pada peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menguraikan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut,

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik SMA IT Fithrah Insani diduga belum efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, imajinatif dan inovatif peserta didik
2. Mayoritas peserta didik berpikir general dalam menghadapi suatu permasalahan sebagai indikasi adanya kemampuan berfikir Kreatif, imajinatif, dan inovatif (Kebiasaan berfikir) di SMA IT Fithrah Insani
3. Pembelajaran konsep pencemaran lingkungan kurang bermakna dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana penerapan model *Problem Beased Learning (PBL)* dalam meningkatkan kemampuan berpikir Kreatif, imajinatif dan inovatif (kebiasaan pikiran) pada konsep pencemaran lingkungan? “

## **D. Batasan Masalah**

Dalam upaya pencegahan pembahasan yang terlalu luas, dikarenakan penelitian ini tidak mencakup dalam ruang lingkup yang luas, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah agar penelitian ini tertuju pada permasalahan yang lebih spesifik dalam aspeknya. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan di SMA IT Fithrah Insani

2. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X IPA SMA IT Fithrah Insani
3. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada siswa kelas X IPA Ibnu Katsir
4. Konsep yang digunakan pada penelitian ini yaitu konsep pencemaran lingkungan
5. Model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL)
6. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen
7. Parameter yang diukur dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir Kreatif, imajinatif dan inovatif termasuk hasil belajar peserta didik.
8. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen penilaian tes dan non tes.

#### **E. Tujuan**

Agar penelitian ini terlaksana dengan arahan yang jelas dan menampakan keberhasilan penelitian yang dilakukan, maka diperlukan tujuan penelitian, adapun tujuan penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut

##### 1. Tujuan Umum

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam berfikir Kreatif, imajinatif dan inovatif (kebiasaan pikiran) pada konsep Pencemaran lingkungan di kelas X IPA SMA IT Fithrah Insani

##### 2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara mengoptimalkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berfikir Kreatif, imajinatif dan inovatif (kebiasaan pikiran) pada konsep pencemaran lingkungan di kelas X IPA SMA IT Fithrah Insani

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pada konsep pencemaran lingkungan demi meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan terutama di negara

Indonesia. Peneliti merumuskan manfaat penelitian ini menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut,

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat dilakukannya penelitian ini secara teoritis antarlain sebagai sumber informasi bagi pembaca untuk mengetahui “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif, Imajinatif dan Inovatif pada Konsep Pencemaran Lingkungan”

### **2. Manfaat Praktis**

Bagi Peserta didik, diharapkan peserta didik menunjukan minimal salah satu indikator dari kebiasaan pikiran (*habits of mind*) pada pencemaran lingkungan. Serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi Pendidik Mata Pelajaran Peminatan Biologi, diharapkan, hasil penelitian ini menjadi alternatif bagi pendidik untuk menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berfikir Kreatif, imajinatif dan inovatif (*kebiasaan berfikir*) pada konsep pencemaran lingkungan.

Bagi Peneliti, diharapkan kegiatan penelitian ini menjadi pengalaman yang baik untuk mengembangkan kemampuan peneliti, serta memberikan informasi mengenai keilmuan pendidikan dan dapat memberikan simpulan mengenai hasil pelaksanaan yang baik di SMA IT Fithrah Insani.

Bagi Sekolah, dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan ketercapaian kurikulum SMA IT Fithrah Insani dan kualitas pembelajarannya.

### **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dan menyesuaikan persepsi dalam menafsirkan kata-kata yang dianggap asing dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi yang akan diuraikan sebagai berikut,

#### **1. Model pembelajaran berbasis *Prolem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran *Prolem Based Learning* (PBL) pada penelitian ini yaitu proses pembelajaran yang melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik dengan menyelesaikan permasalahan nyata dan melibatkan ilmu

pengetahuan lain untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Pembelajaran ini didukung oleh media pembelajaran berupa *showcase*, yaitu media pembelajaran menggunakan kertas yang dibagi menjadi 4 bagian kearah samping dan dua bagian kearah atas, kemudian ditulis dengan permasalahan pada konsep pencemaran lingkungan, faktor penyebab dan dampak yang diketahui, kebijakan pemerintah dan masyarakat mengenai konsep tersebut, solusi alternatif untuk menangani masalah, kesimpulan dan saran berdasarkan hasil diskusi setiap kelompok. Setelah melaksanakan observasi dan melengkapi lembar *showcase* pada HVS, peserta didik mempresentasikan portofolio *showcase* yang sudah di salin dan di hias pada kertas kasron.

2. Kemampuan berfikir kreatif, Imajinatif, dan Inovatif (Kebiasaan Pikiran)  
Kemampuan berfikir kreatif, Imajinatif, dan Inovatif merupakan salah satu indikator yang akan di ukur pada penelitian ini menggunakan instrumen penilaian kinerja peserta didik pada saat perencanaan observasi dalam kelas, tindakan saat observasi di lapangan dan portofolio *showcase* yang sudah di buat.
3. pencemaran lingkungan  
Pencemaran lingkungan merupakan konsep dasar yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik dalam penelitian ini, karena materi tersebut cocok untuk menjadi tolak ukur ketercapaian kemampuan berpikir kreatif, imajinatif dan inovatif yang dapat dilihat penerapannya dalam kehidupan sehari hari.

## **H. Sistematika Skripsi**

Skripsi ini disajikan secara sistematis, guna memudahkan pembaca dalam memahami skripsi ini. Penulis membagi penyajian skripsi ini menjadi tiga bagian, yaitu bagian pembuka, isi, dan akhir. Masing-masing bagian-bagian yang menjelaskan lebih rinci. Sistematika skripsi secara umum dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Bagian Pembuka Skripsi**

Bagian ini terdiri dari sampul pada bagian depan berisi judul, lembar pengesahan, lembar moto dan persembahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, kata

pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

## **2. Bagian Isi Skripsi**

Bagian ini berisikan tiga BAB yaitu BAB I Pendahuluan, BAB II, kajian teori dan kerangka pemikiran, BAB III metode penelitian, BAB IV hasil dan pembahasan, dan BAB V kesimpulan dan saran. Masing-masing BAB dijabarkan sebagai berikut,

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan menjelaskan mengenai penelitian yang dilakukan untuk menyusun skripsi ini. Dijabarkan sebagai berikut,

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Identifikasi Masalah
- 1.3. Rumusan Masalah
- 1.4. Tujuan Penelitian
- 1.5. Manfaat Penelitian
- 1.6. Definisi Operasional
- 1.7. Sistematika Skripsi

### **BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

Kajian teori dan kerangka penelitian menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam menyusun rencana penelitian ini, disertai dengan bukti-bukti peneliyan yang sudah dilakukan sebelumnya. Bab ini juga menjelaskan kerangka pemikiran peneliti yang ditunjukkan dalam bentuk bagan dan penjelasan penulis mengenai penelitian yang dilakukan dilanjutkan dengan asumsi dan hipotesis yang diajukan peneliti. Dijabarkan sebagai berikut,

- 2.1. Kajian Teori
- 2.2. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan
- 2.3. Kerangka Pemikiran
- 2.4. Asumsi dan Hipotesis

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bagian ini menjelaskan pengambilan data yang digunakan oleh peneliti dimulai dari model, design, subjek dan objek yang akan diteliti, pengumpulan data dan



instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian. Dijabarkan sebagai berikut.

- 3.1. Metode Penelitian
- 3.2. Design Penelitian
- 3.3. Subjek dan Objek Penelitian
- 3.4. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 3.5. Teknik Analisis Data
- 3.6. Prosedur Penelitian

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil yang diperoleh peneliti disertai pembahasan.

Dijabarkan sebagai berikut:

- 4.1. Hasil Penelitian
- 4.2. Pembahasan

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran peneliti khususnya pada bidang pendidikan, untuk meningkatkan mutu pendidikan.

- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian ini berisi daftar pustaka yang berisi sumber-sumber yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi maupun definisi operasional yang dicantumkan di dalam skripsi pada bagian awal sampai akhir dan lampiran-lampiran sebagai dokumen utama yang dilampirkan di dalam skripsi.