

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bertujuan sebagai pengoptimalan perkembangan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi peserta didik. Kegiatan pendidikan biasanya ditujukan pada pencapaian tujuan–tujuan tertentu disebut tujuan pada pendidikan. Bidang pendidikan masuk pada rumpunan ilmu perilaku, atau suatu rumpunan ilmu yang mengkaji aktivitas manusia. Pendidikan biasa diartikan sebagai suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi anatara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan yang dapat berlangsung pada pengajaran, latihan, serta bimbingan. Pendidikan juga merupakan hal penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas,damai,terbuka, dan demokratis. Pendidikan adalah hal yang penting bagi perkembangan hidup pada manusia.

Kondisi tersebut diatas memicu dunia pendidikan untuk mampu menghasilkan produk pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan sumber daya manusia abad ke 21. Berkaitan hal tersebut lahirlah konsep pembelajaran abad 21.

Konsep pembelajaran abad 21 menitik beratkan pada siswa sebagai produk proses pembelajaran yang memiliki *Critical Thinking and Problem, Solving, Creativity and Innovation, Communication, Collaboration*. Pemerintah RI merespon konsep pembelajaran abad 21 dengan menuangkannya dalam Permendibud No. 21 tahun 2016 menyatakan bahwa memenuhi kebutuhan masa depan dan untuk mendapatkan generasi emas Indonesia pada tahun 2045, telah disahkan standar kompetensi lulusan yang berbasis kepada kompetensi/pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber merumuskan permasalahan, berpikir analisis, dan kerjasama serta kolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013 dalam Daryanto 2016). Dengan demikian, secara tidak langsung pembelajaran abad 21 akan lebih

menekankan siswa pada sebuah keterampilan untuk berpikir yang nantinya akan tercipta suatu kebiasaan pola pikir (*Habits Of Mind*).

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemerkiraan dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Marzano menjelaskan bahwa *assesment* yang dilaksanakan oleh guru harus bisa mendorong peserta didik untuk berfikir tingkat tinggi dan mengarahkan kepada kemampuan penalaran yang tinggi. Guru perlu memberikan bentuk assesment yang di rancang khusus untuk merangsang kemampuan kemampuan siswa. Selain itu, melalui strategi, model maupun pendekatan yang baik dan terus menerus akan mempengaruhi dan membentuk kebiasaan berfikir yang efektif dan efisien bagi siswa.

Model pembelajaran merupakan salah satu yang berpengaruh dalam hasil belajar. Model pembelajaran memiliki keterkaitan dengan sebuah rancangan yang dapat digunakan untuk penterjemah sebuah hal ke dalam realitas, yang bersifat praktis. Suherman menyatakan bahwa model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas (Nurdin, 2016, hlm.181). Model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar diharapkan lebih bermakna, bagi siswa untuk memecahkan masalah. Menurut Learge strategi untuk membantu perkembangan kebiasaan berpikir adalah dengan memasukkannya model atau pendekatan pembelajaran (Lestari, 2015, hlm.797). berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan model atau pendekatan pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah, salah satunya adalah dengan model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara menghadapkan siswa pada sebuah permasalahan yang nyata da nada pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan mudah menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pemecahan masalah dan akan mengupayakan segala macam solusinya. Sebagai tambahannya,

dalam *Problem Based Learning* peran guru adalah sebagai fasilitator untuk mengarahkan dan menyajikan berbagai masalah yang autentik serta membantu siswa dalam belajar dan diskusi kelompok. Siswa membangun sendiri pengetahuannya dan memanfaatkan pengetahuannya untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut.

Model *Problem Based Learning* akan menjadi pembelajaran yang bermakna. Menurut Rusmono menyatakan bahwa proses *Problem Based Learning* siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi sebuah permasalahan, pengumpulan data, dan mempergunakan data yang diperoleh untuk memecahkan sebuah masalah. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dari mengidentifikasi permasalahan, melakukan diskusi kelompok dan mencari alternative jawaban yang tepat sebagai sebuah jawaban dari permasalahan yang dihadapinya dan di sangkut pautkan kedalam sumber, serta menyampaikan hasil diskusi kelompok dihadapan kelompok lain dengan bimbingan guru (Rusmono, 2014, hlm. 74-78). Model *Problem Based Learning* dapat membuat siswa lebih aktif dari dalam tingkat berpikir dan mencari informasi untuk memahami materi dari permasalahan yang nyata di kehidupan sehari-hari sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari. Hal ini dapat membantu siswa terampil dalam pemecahan masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran berbasis WEB tersebut selain memberikan kemudahan dalam mengakses dan memperoleh berbagai kebutuhan pembelajaran juga rawan akan pengaruh negatif yang disediakan oleh berbagai WEB maupun situs yang ada di internet. Oleh karena itu perlu ada pendekatan pembelajaran yang mampu mencegah dan meminimalis pengaruh negatif internet bagi siswa dalam proses pembelajaran berbasis WEB. Awal permasalahan yang saya hadapi adalah disini Saya harus meningkatkan *self-regulation* pada siswa karena dari data yang saya dapat *self-regulation* disini masih sangatlah rendah, padahal *self-regulation* ini sangatlah penting karena dalam kecakapan hidup dan kompetensi afektif berkaitan erat dengan kemampuan pengaturan diri (*self-regulation*) dimana proses pembelajaran siswa dapat menialai dirinya sendiri dari segi konsisten

terhadap pengelolaan dan pengaturan pikiran, emosi, perilaku, dan mengetahui bagaimana tingkat pemahamannya terhadap suatu materi pembelajaran dan apa yang harus dia lakukan untuk mencapai hasil dan prestasi yang optimal. Model pembelajaran yang tepat untuk hal tersebut adalah model pembelajaran pemecahan masalah (*problem based learning*) yang menitik beratkan pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan cara pengendalian diri (*self-regulation*).

Self-regulation, adalah suatu pembelajaran dimana individu dapat mengatur dirinya sendiri. Pembelajaran yang termasuk didalamnya yaitu pengaturan yang meliputi proses berpikir dan akan dimunculkan menjadi suatu perilaku yang terarah dan teratur (Omrod, 2009). Pengaturan diri itu sangat diperlukan sekali bagi siswa agar dapat mengarahkan dirinya dan mengatur dirinya untuk mencapai sebuah tujuan. Siswa yang memiliki *self-regulation* yang tinggi akan lebih memilih kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang cita-cita. Keberhasilan proses belajar mengajar diantaranya ditentukan oleh ketepatan pemilihan pendekatan dan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi yang pesat adalah pembelajaran berorientasi WEB. Model pembelajaran berbasis WEB adalah model pembelajaran yang menggunakan internet sebagai media pembelajarannya. Model pembelajaran ini mengondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, database, dan mendapatkan data primer yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dilansir dari Berita-Satu Yogyakarta Dunia Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami krisis kecerdasan emosional, salah satu tandanya kasus duel maut. Manfaat kecerdasan emosional itu sangat penting mengutip dari para ahli, Rahma menyebutkan beberapa manfaat kecerdasan emosi bagi pengembangan diri pelajar. Yaitu, dapat berkembang dari berprestasi, menjadi pribadi yang menyenangkan, dapat memperbaiki diri, dapat mengendalikan diri, dapat meminimalisasi pemikiran, menjadi rileks, dan sukses dalam kehidupan. “Siswa yang memiliki kecerdasan emosi stabil, mampu mengendalikan amarah dan dapat memecahkan masalah pribadi. Sehingga secara signifikan dapat

memengaruhi prestasi belajar pada setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah". Siswa memiliki kecerdasan emosional yang baik akan menjadi manusia yang bertanggung jawab. Krisisnya pengendalian diri pengamat Kebijakan Publik Bidang Sosial Masyarakat dari UI sekolah saat ini cenderung hanya mengajarkan hal-hal yang sangat standar terkait pendidikan, sehingga menyulitkan siswa untuk melihat serta belajar tentang pengendalian diri. Di sisi lain, banyak keluarga yang mengabaikan terhadap pendidikan emosional anak-anaknya. Artinya, tidak ada figure yang bias menjadi teladan anak dalam pengendalian diri.

Konsep yang sangat sulit untuk di pelajari adalah klasifikasi makhluk hidup karena dalam konsep ini sangatlah luas, selain materi yang sangat luas kebanyakan siswa yang tidak mempersiapkannya dirumah kebanyakan siswa yang sudah pulang sekolah mereka lebih asik dengan gadgetnya. Padahal semakin canggih teknologi mereka dapat belajar dengan gadget mereka karena sekarang kita dapat mengakses sumber-sumber belajar melalui gadget dimana pun dan kapan pun. Dihubungkan dengan *self-regulation* (pengendalian diri) nya itu sangatlah kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru mata pelajaran biologi Pasundan 3 pada tanggal 28 Februari 2018 didapatkan informasi bahwa Pendekatan Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Web belum pernah diterapkan pada proses pembelajaran di SMA Pasundan 3 Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas didapat suatu rumusan masalah penelitian yaitu:

Apakah Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Web Pada Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup Dapat Meningkatkan *Self-Regulation* Siswa Di SMA Pasundan 3 Bandung.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang harus dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang

telah dipaparkan, untuk lebih memusatkan dalam penelitian, pembahasan masalah penerapan pendekatan *self-regulation* dibatasi pada proses pembelajaran biologi kelas X materi klasifikasi makhluk hidup.

D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut untuk mengetahui hasil penerapan pendekatan *self-regulation* dalam model pembelajaran berbasis Web dalam proses pembelajaran di sekolah.

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan, khususnya bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Guru

Mengetahui bagaimana cara menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi (WEB) dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga menciptakan keberhasilan proses belajar yang akhirnya membangun pola kebiasaan berpikir.

2. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran biologi, sehingga dapat membangun pola kebiasaan berpikir mereka (berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pengendalian diri).

3. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan ketercapaian kurikulum SMA Pasundan 3 Bandung serta kualitas pembelajarannya.

4. Bagi Peneliti

Menyelesaikan tugas akhir dan untuk memperoleh gelas sarjana strata 1 di FKIP Universitas Pasundan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca penelitian ini.

F. Definisi Operasional

Dalam rangka menyamakan persepsi dan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka penulis menjelaskan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Self-Regulation

Self-regulation yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana siswa dapat mempertimbangkan masalah dengan cara yang baik dan dilandasi dengan ilmu yang sudah dipelajari, dengan membuat rencana secara efektif berupa pengelolaan waktu dimana siswa dapat mengelola waktu belajar, menyelesaikan tugas maupun beraktivitas di dalam kelas sikap ini di tunjukan dengan diselesaikannya tugas-tugas sebelum batas waktu yang diberikan, sadar dan menggunakan sumber informasi yang diperlukan dan digunakan disini adalah dimana siswa memerlukan konsentrasi yang membantu siswa untuk selalu focus dan memberikan perhatian penuh pada pembelajaran dan aktivitas yang diberikan guru sehingga tidak mudah terganggu oleh situasi di luar pembelajaran, dan siswa mengelola sumber belajar yang digunakan, menyelidiki sumber belajar, membuat strategi yang dapat membantunya dalam belajar, sensitive terhadap umpan balik dan mengevaluasi keefektifan tindakan disini adalah sebagai salah satu upaya dalam dirinya dalam mengevaluasi diri sendiri didalam pembelajaran. Perilaku ini muncul seperti sering melakukan evaluasi pembelajaran secara mandiri, memikirkan strategi yang baik untuk belajar dan lain-lain.

2. Metode Problem Based Learning

Metode *Problem Based Learning* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan seputar masalah yang berhubungan dengan konsep klasifikasi makhluk hidup. Masalah tersebut dibuat dalam sebuah portofolio yang diaplikasikan ke dalam media *showcase*. Media *showcase* yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan kertas folio yang akan dibagi menjadi empat kolom, di kolom pertama adalah sebuah pertanyaan masalah seputar konsep klasifikasi makhluk hidup, kolom kedua berupa factor-faktor yang penyebab yang harus mereka jawab dalam setiap pertanyaan, kolom

ke tiga berupa solusi dari permasalahan yang mereka dapat dari setiap pertanyaan, dan kolom ke empat kesimpulan dalam setiap permasalahan.

3. Pembelajaran WEB

Pembelajaran WEB yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas atau proses pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Pembelajaran WEB ini mempermudah siswa untuk mempermudah melakukan pencarian informasi agar permasalahan yang mereka hadapi saat mendapatkan kesulitan dalam proses pemecahan masalah dapat diakses dengan mudah dan dapat memanfaatkan media situs (website) melalui jaringan internet dengan baik. Pembelajaran WEB ini.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi sangat diperlukan dalam penulisan skripsi yang baik dan benar, untuk mempermudah dalam pembuatan sebuah skripsi, beberapa hal yang perlu diperhatikan saat penyusunan skripsi. Skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Berikut ini adalah sistematika skripsi secara umum:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka adalah bagian awal dalam penulisan sebuah skripsi. Pada bagian pembuka skripsi terdapat halaman lembar pengesahan, moto, dan persembahan, sebuah pernyataan keaslian pada skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar diagram, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi merupakan bagian terpenting dari sebuah penulisan skripsi. Pada bagian isi ini terdapat 5 bab, yaitu bab 1 pendahuluan, bab II kajian teori kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran. Berikut merupakan penjabarannya yaitu:

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bab yang berisi penguraian dari berbagai permasalahan yang menjadi berbagai alasan seseorang untuk melakukan penelitian. Secara umum terdapat beberapa sub bab dalam pendahuluan yaitu :

- 1) Latar Belakang
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Tujuan Penelitian
- 5) Manfaat Penelitian
- 6) Definisi Operasional
- 7) Sistematika Skripsi

b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori adalah bagian yang menguraikan sebuah teori-teori para ahli yang merupakan dukungan dan kekuatan penelitian yang akan dilakukan. Secara umum sub bab dalam bab kajian teori, yaitu :

- 1) Kajian Teori
- 2) Hasil Penelitian Terdahulu
- 3) Kerangka pemikiran
- 4) Asumsi dan Hipotesis

c. BAB III Metode Penelitian

Bagian metode penelitian adalah bagian yang berisikan suatu rancangan cara kerja yang sistematis dan logis. Secara umum BAB III berupa metode penelitian terdiri dari :

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, dan akan memperoleh data hasil dari penelitian. Data hasil penelitian tersebut dicantumkan dan dibahas secara rinci sebagai dasar untuk ditarik pada kesimpulan.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan merupakan akhir dari suatu penelitian, sedangkan saran merupakan sebuah masukan yang bisa dijadikan pertimbangan bagi para calon peneliti yang akan melakukan sebuah penelitian yang sama.

3. Bagian Penutup

Bagian penutup skripsi adalah bagian yang menjadi dari sebuah akhir dari penyusunan skripsi. Bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka merupakan isi dari sumber atau referensi yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi, dan lampiran mencakup perangkat pembelajaran, analisis uji instrument, analisis hasil penelitian, dokumentasi, berita acara dan surat penelitian.