

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam arti lain pendidikan juga dapat disebut sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, karena proses pembelajaran yang aktif dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir tahap tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berpikir kritis merupakan suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Sedangkan berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*) pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sendiri dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam proses pembelajaran sendiri memiliki banyak metode yang dapat diterapkan salah satunya yaitu metode pembelajaran *Problem Based Learning*.

Menurut Trianto (2009: 90) *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *Problem Based Learning* lebih mengedepankan konsep pemahaman dari pada konsep hafalan, hal tersebut dapat dilihat dari penyelidikan dari suatu masalah yang diangkat menjadi materi dimana peserta didik berusaha memahami apa yang menjadi masalah dan kemudian menyelesaikan masalah tersebut.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada abad ke-21 ini sering digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Abad ke-21 merupakan abad yang penuh dengan berbagai tantangan. Dunia pendidikan memiliki tanggung jawab yang besar untuk dapat menjawab tantangan tersebut. *Skill* mengidentifikasi bahwa pembelajaran pada abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang diperlukan pada abad ke-21 yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti: berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), melek TIK, teknologi informasi dan komunikasi (ICT, *Information and Communication Technology*), melek informasi (*information literacy*), dan melek media (*media literacy*) (Basuki & Hariyanto, 2014).

Keterampilan di abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik adalah keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas. Agar keterampilan 4C peserta didik dapat berkembang dengan baik, maka peserta didik perlu dibiasakan dengan aktivitas pembelajaran yang melatih keterampilan 4C itu sendiri. Pembelajaran yang dapat melatih kompetensi 4C harus pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Penerapan keterampilan 4C pada metode pembelajaran *Problem Based Learning* saat ini sudah mulai digunakan dikarenakan adanya kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2013 (K-13). K-13 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum yang ditetapkan pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 ini telah berlaku kurang lebih 6 tahun.

Kurikulum 2013 merupakan penilaian yang seimbang antara nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan, kurikulum 2013 juga menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang menggunakan tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, dan mengasosiasi, bahkan sampai pada tahap jejaring. Dengan adanya kurikulum yang selalu di perbarui maka pendidik harus terus berupaya mengikuti hal ini.

Pendidik selalu dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik untuk menciptakan, membuat karya, dan pendapat atau ide atas hasil penemuannya. Sementara itu pendidikan yang masih sering digunakan adalah *teacher centered*. Pembelajaran ini tidak dapat memberikan kemandirian dalam diri peserta didik karena pembelajaran hanya berpusat pada pendidik.

Tanggung jawab pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua, sekolah dan pemerintah. Sehingga orang tua tidak boleh menganggap bahwa pendidikan anak hanyalah tanggung jawab sekolah atau guru les dimana orang tua dan pendidik dituntut untuk saling bekerja sama dan bahu-membahu dalam mengawasi serta mengikuti perkembangan pendidikan sang anak. Menyongsong perkembangan baik psikologis maupun mental anak yang konon memiliki peranan penting dalam proses menempuh pendidikan. Berdasarkan data Kemendikbud, pada tahun 2015 nilai rata-rata peserta didik SMP sebesar 62,18 persen, sedangkan pada tahun 2016 nilai rata-rata UN SMP senilai 58,57 persen atau turun 3,6 poin dari tahun lalu (Medistiara, 2011).

Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu penyebab rendahnya nilai UN disertai dengan menurunnya hasil UN peserta didik adalah kurangnya tingkat dukungan orang tua terhadap pendidikan anaknya. Menurut Slameto (2013:54) faktor keluarga yang mempengaruhi hasil pembelajaran adalah cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengkaji tentang pengaruh pembelajaran dengan sistem *Problem Based Learning* berbasis 4C terhadap hasil pembelajaran peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 36 Surabaya.

B. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian merupakan batasan kondisi yang digunakan peneliti dalam suatu masalah dan pembatasan masalah dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk membatasi masalah apakah yang akan diteliti. Pembatasan masalah penelitian merupakan usaha untuk menerapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Supaya peneliti lebih terarah dan memberikan gambaran yang jelas, maka ruang lingkup pada penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis 4C peserta didik kelas VIII SMP Negeri 36 Surabaya.
2. Hasil pembelajaran peserta didik berupa materi PPKn pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 36 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis 4C terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 36 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Setiap peneliti pasti memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai dengan sebaik-baiknya. Dalam penelitian ini dikemukakan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis 4C terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 36 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi Pendidik
Sebagai bahan pemikiran dan pengembangan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran yang sedang berlangsung dalam pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis 4C terhadap hasil peserta didik.
2. Bagi peserta didik
Membantu peserta didik dalam proses belajar dan sekaligus melatih keterampilan berfikir kritis, kreatif, dan komunikatif.
3. Bagi peneliti
Sebagai pengalaman berharga bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas diri sebagai calon pendidik yang baik guna bersaing dalam era pembelajaran abad ke-21.
4. Bagi peneliti lain
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain untuk kegiatan penelitian selanjutnya berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis 4C.
5. Bagi sekolah
Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dan serta pencapaian peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan sebagai saran yang positif untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.