

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan diberikan kepada manusia semenjak kecil hingga dewasa, pendidikan dibutuhkan suatu proses yang sistematis dimana pendidikan tidak akan pernah dijauhkan dengan proses belajar dan mengajar.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling utama artinya dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan darinya dimanapun berada. Karena hal itulah pendidikan memiliki sifat mutlak sehingga dalam setiap aspek kehidupan manusia baik secara pribadi, kelompok, keluarga maupun dalam berbangsa dan bernegara, pendidikan wajib dilaksanakan. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1 ayat (1), yang berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Pola pendidikan modern menempatkan siswa sebagai titik pusat perhatian terjadinya proses belajar dan sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar yang diperolehnya. Guru berperan sebagai motivator, fasilitator dan moderator belajar siswa, serta membantu dan

¹ Supardi.U.S, Pengaruh Adversity Quotient terhadap prestasi belajar Matematika, *Jurnal Formatif* 3(1): 61-71

memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam menguasai berbagai metode mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan karena metode mengajar pada prinsipnya merupakan realisasi perpaduan proses belajar pada guru, dengan cara demikian interaksi dalam proses belajar mengajar lebih efektif.²

Proses belajar merupakan upaya perubahan tingkah laku, sedangkan belajar adalah sebagai suatu aktivitas mental atau psikis berlangsung antara interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan sikap. Perubahan tersebut tidak disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan keadaan. Perubahan itu diperoleh melalui pengamalan (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara. Sedangkan makna belajar dari pandangan guru yaitu perlakuan terhadap materi pembelajaran berupa kegiatan guru menyampaikan atau membelajarkan kepada siswa. Sedangkan makna belajar dari pandangan siswa yaitu perlakuan terhadap materi pembelajaran berupa mempelajari atau berinteraksi dengan materi pembelajaran. Pembelajaran membutuhkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran terpenuhi.³

²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi), Jakarta: Bumi Aksara, 2006, hal. 7

³Jamil suprihatinningrum, *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2014, hal.143-145

Model pembelajaran yang digunakan menggambarkan bagaimana berjalannya pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru.⁴

Seorang guru harus melihat dan berpedoman pada Kompetensi yang sudah ada sebelum melakukan proses pembelajaran dalam mewujudkan kompetensi, seseorang perlu melakukan langkah-langkah yang memungkinkan yang bersangkutan mengambil jalan yang paling taktis. Jalan taktis tersebut berguna untuk melakukan terobosan penting agar kesuksesan menjadi nyata.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Model Palangka Raya diketahui bahwa kecerdasan siswa menyelesaikan masalah masih rendah dan juga didapat bahwa nilai rata-rata pada pembelajaran IPA masih kurang dari Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, Berdasarkan hasil wawancara didapat hasil bahwa standar ketuntasan minimal (KKM) adalah sebesar 75.⁵ Rendahnya hasil belajar ini ditandai dengan sulitnya siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas menunjukkan bahwa hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah motivasi internal siswa berupa kecerdasan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam

⁴ Rika Yuni Ambarsari, S.Pd, M.Pd, 2014 *Pengaruh Model Problem Based Learning Dan Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas V SD N Bulukerto Wonogiri*, Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, ISSN; 2356 – 3443 Vol. 1 No. 1 : 37- 45.

⁵ Hasil observasi di MTsN 1 MODEL Palangka Raya tahun ajaran 2015/2016.

mengikuti pelajaran fisika masih rendah, oleh karenanya kita harus menelaah kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung apakah siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar dan kecerdasan siswa menyelesaikan masalah yang rendah tersebut diakibatkan oleh sesuatu masalah tertentu yang menjadi beban siswa yang berimbas kepada hasil belajar yang rendah.⁶ Kesulitan atau hambatan yang dirasakan siswa tidak menutup kemungkinan mengakibatkan prestasi belajarnya menurun, walaupun secara intelegensi mereka dikategorikan sebagai anak yang cerdas. Hal tersebut dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satunya terletak pada kemampuan, dan kegigihan siswa dalam menghadapi kesulitan. Kemampuan dalam menghadapi kesulitan ini akan dikaji dalam penelitian ini dimana kecerdasan siswa menyelesaikan masalah yang dikaji adalah *adversity quotient*. Secara ringkas Stoltz mendefinisikan *adversity quotient* sebagai kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya. *Adversity quotient* merupakan sikap menginternalisasi keyakinan. *Adversity quotient* juga merupakan kemampuan individu untuk menggerakkan tujuan hidup kedepan, dan juga sebagai pengukuran tentang bagaimana seseorang berespon terhadap kesulitan.⁷

Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran MTsN 1 MODEL Palangka Raya

⁷ Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang* (*Adversity Quotient: Turning Obstacles Into Opportunities*), Pnej. T. Hermaya, PT Grasindo, Jakarta, 2000, hal. 8-9.

dimana model PBL merupakan model pembelajaran berdasarkan suatu permasalahan, hal ini menyatakan bahwa siswa dapat mengasah kecerdasannya dalam menyelesaikan masalah dan menemukan tantangan secara optimal dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikaji sebuah penelitian yang berjudul **“Hubungan *Adversity Quotient* Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Gerak Benda Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Bagaimana *adversity quotient* siswa menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017?
3. Apakah ada hubungan *adversity quotient* dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu ingin mengetahui :

1. *Adversity quotient* siswa menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017
2. Hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017
3. Hubungan *adversity quotient* dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran fisika pokok bahasan gerak benda di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2016/2017

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami hasil penelitian, maka perlu adanya batasan masalah yang dikaji dalam penelitian, sebagai berikut :

1. *Adversity quotient* berupa kecerdasan siswa menyelesaikan masalah.
2. Hasil belajar yang di ukur ada 3 (tiga) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.
3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *problem based learning*.
4. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi IPA fisika pokok bahasan gerak benda yang berisi materi GLB, GLBB, Gaya dan hukum Newton I-III.

5. Sampel yang diteliti yaitu sampel yang berada di sekolah MTsN 1 Model Palangka Raya tahun ajaran 2016/2017

E. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan penelitian ini memiliki manfaat bagi :

1. Siswa, dapat mengembangkan kecerdasan menyelesaikan masalah (*adversity quotient*) siswa dalam belajar fisika supaya meningkatkan hasil belajar.
2. Guru, dapat menggunakan model tersebut dalam pembelajaran ini maupun pembelajaran lain dan dapat mengukur *adversity quotient* siswa.
3. Mahasiswa, agar dapat digunakan sebagai informasi yang bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Untuk Rumusan Masalah Nomor 3 (Tiga)

H_a = Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *adversity quotient* dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif

H_o = Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *adversity quotient* dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif

G. Definisi Konsep

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami hasil penelitian, maka perlu adanya batasan istilah sebagai berikut :

1. Model diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.⁸
2. *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran berdasarkan suatu permasalahan, hal ini menyatakan bahwa siswa dapat mengasah kecerasannya dalam menyelesaikan masalah dan menemukan tantangan secara optimal dengan proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa adalah hasil tes atau skor yang didapatkan siswa diakhir pertemuan.
4. *Adversity Quotient* dalam penelitian ini berupa kecerdasan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diukur berdasarkan indikator *adversity quotient* berupa CO2RE(*Control, Origin, Onwership, Reach dan Endurance*)

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Proposal ini dengan menggunakan sistematika sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi konsep dan sistematika penulisan.

Bab II : Kajian pustaka, terdiri dari penelitian terdahulu dan kajian teori yang terdiri atas pengertian belajar, model pembelajaran *problem based*

⁸ Dewi salma prawiradilaga, *prinsip disain pembelajaran* Jakarta: kencana perdana media group, 2008. hal.33.

learning, adversity quotient, tes hasil belajar, dan materi gerak benda.

Bab III : Metode penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan, instrumen penelitian, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasannya.

Bab V : penutup, terdiri dari kesimpulan dari penelitian, yang menjawab rumusan masalah dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.