

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kualitas pendidikan tidak lepas dari pembelajaran. Proses pembelajaran dalam pendidikan dasar bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar ikut berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang luas sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan peserta didik. Dalam dunia pendidikan peran guru tidak hanya menunjukkan kreatifitas dalam memberikan inovasi pada proses pembelajaran, tetapi guru juga harus bisa membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, baik didalam maupun diluar kelas.

Guru dan peserta didik yang berkembang dengan baik, khususnya dalam penerapan proses pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) akan membuahkan hasil yang baik dan menarik. Hal tersebut terjadi karena pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mudah dijumpai dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan pembelajaran belum sepenuhnya diawali dengan permasalahan. Namun masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah yang perlu diperbaiki. Minat peserta didik dalam belajar dan keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran merupakan masalah umum yang masih perlu diselesaikan, terutama yang berkaitan dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melibatkan pengajaran yang erat kaitannya dengan kejadian sehari-hari, tetapi dalam proses pembelajarannya guru lebih banyak memberikan informasi secara lisan dan penugasan. Sehingga peserta didik menjadi tidak produktif dan

kurang mendapatkan pengalaman langsung untuk berproses dan menghasilkan produk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Aprilia (2019) mengatakan semula pembelajaran yang berbasis tatap muka di kelas, berubah dengan memanfaatkan teknologi digital termasuk aktifitas dalam pembelajaran. Banyak fitur-fitur yang disediakan untuk mendukung aktifitas pembelajaran sebagai sarana untuk menyatukan kegiatan tatap muka dengan teknologi digital. Kehadiran alat-alat teknologi mempermudah para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi dalam setiap waktu untuk mencari informasi. Namun pembelajaran berbasis digital mengabaikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memerlukan praktikum untuk memecah masalah. Selain itu guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau melaksanakan praktik melalui materi yang telah disampaikan. Kesulitan ini juga dialami oleh peserta didik yang hanya menerima materi melalui *handphone* tanpa langsung bertatap muka, tidak diberikan permasalahan dan tidak dapat melakukan praktik bersama sesuai dengan materi, khususnya materi yang terdapat dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran di kelas saat ini dituntut untuk berpusat pada peserta didik (*student center*) dengan guru berperan sebagai fasilitator. Artinya guru juga harus melakukan inovasi secara terus menerus, baik dalam penerapan strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini tentunya berdampak pada peningkatan kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan realita di lapangan. Keadaan dan kenyataan di lapangan menunjukkan tidak semua guru melaksanakan inovasi secara terus

menerus. Kebanyakan guru hanya memberi teori sesuai materi. Guru tidak memberikan kesempatan untuk peserta didik melakukan analisis dan memecahkan masalah terhadap materi yang dipaparkan, sehingga peserta didik belum memiliki kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah.

Penelitian ini diawali dengan mengobservasi guru saat pembelajaran dan wawancara yang dilakukan sebanyak tiga kali, ditemukan bahwa peserta didik jarang untuk diberikan masalah dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Proses pembelajaran pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih menggunakan cara lama yaitu guru lebih banyak memberikan informasi secara lisan dan penugasan. Hal tersebut masih dilakukan dengan alasan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu muatan pelajaran yang sulit untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik, sehingga guru-guru yang menggunakan metode ceramah dianggap efektif dan mudah untuk diberikan kepada peserta didik. Selain itu kurangnya pengalaman bagi peserta didik untuk menghasilkan produk IPA dan lebih banyak mendapatkan informasi serta menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sebenarnya muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan merupakan muatan pelajaran yang sulit untuk dicerna dan dipahami, karena pada dasarnya materi yang terdapat dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berisi tentang peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada saat ini untuk berinovasi guru direkomendasikan untuk menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan menjadi pasif saat mengajukan pertanyaan kepada guru dan memberikan jawaban dari pertanyaan guru, sehingga

mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dicapai menjadi kurang optimal dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis masalah yang diberikan. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan menentukan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, kurikulum, RPP, dan lain-lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving*. Haryati (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang memerlukan kegiatan analisis dan upaya untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Dengan pemikiran ini, model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dapat menekankan bahwa peserta didik perlu menjadi individu yang aktif di kelas sehingga mereka lebih dari sekedar pengamat.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* berfokus pada mengidentifikasi akar penyebab masalah yang muncul. Kegiatan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terdiri dari dua loop. Loop pertama digunakan untuk mengidentifikasi akar penyebab masalah yang telah terjadi, dan loop kedua difokuskan untuk mengidentifikasi atau menemukan akar penyebab secara lebih tepat. Sejalan dengan pendapat Lumowa (2017) bahwa model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* juga

mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dalam proses memecahkan suatu masalah.

Selain menggunakan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving*, adapun kegiatan lain yang dapat digunakan dan berkaitan untuk muatan pelajaran IPA yaitu praktikum. Cara ini merupakan kelebihan yang dimiliki oleh IPA dan berdampak baik yang dapat membuat peserta didik sangat menyukai pembelajaran dengan kegiatan praktikum (Nugraha, 2020). Kegiatan pembelajaran dapat dirancang melalui berbagai percobaan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Kegiatan percobaan ini dapat dilakukan di kelas, laboratorium atau di lapangan dengan menggunakan alat dan bahan yang memadai menyesuaikan dengan materi muatan pelajaran IPA.

Dengan penerapan model *Double Loop Problem Solving* dan melakukan praktikum sederhana peserta didik dilatih dengan strategi yang mampu memiliki keterampilan untuk mengelola pemikirannya, sehingga peserta didik mampu dalam melakukan proses pemecahan masalah maupun pengambilan keputusan. *Double Loop Problem Solving* adalah pembangunan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah yang penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya sebuah masalah. Jadi, model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menuntut peserta didik untuk menemukan sebab awal dari suatu masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dilaksanakan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Double Loop Problem Solving* Melalui Praktikum Sederhana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta Didik Kelas V Gugus Pangeran Diponegoro Tahun Ajaran 2022/2023”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik jarang untuk diberikan masalah dalam pelajaran IPA.
- 2) Kurangnya pengalaman bagi peserta didik untuk menghasilkan produk IPA dan lebih banyak mendapatkan informasi.
- 3) Pembelajaran belum sepenuhnya diawali dengan permasalahan.
- 4) Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis masalah yang diberikan.
- 5) Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* melalui praktikum sederhana terhadap kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* melalui praktikum sederhana terhadap

kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas V semester genap di Gugus Pangeran Diponegoro.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* melalui praktikum sederhana terhadap kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas V semester genap di Gugus Pangeran Diponegoro.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dari model *Double Loop Problem Solving* melalui praktikum sederhana terhadap kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas V SDN Gugus Pangeran Diponegoro, penelitian yang dilaksanakan mampu untuk memberikan sumbangan, saran, dan kritik bagi perkembangan ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu dapat bermanfaat bagi:

1.6.2.1. Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dengan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi-solusi yang dapat diimplementasikan, khususnya di bidang ilmu pengetahuan alam. Selain itu, peserta didik juga dapat meningkatkan kekompakan, keaktifan dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu dalam mengemukakan pendapat menggunakan bahasa sendiri dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kemampuannya.

1.6.2.2. Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui model pembelajaran *Double Loop Problem Solving*.

1.6.2.3. Kepala Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi mengenai model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dalam kegiatan pembelajaran.

1.6.2.4. Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan baru untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terhadap kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas V semester genap di Gugus Pangeran Diponegoro.

