

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Saat ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat cepat. Salah satu yang menjadi prasyarat untuk dapat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bagi bangsa Indonesia yaitu dengan cara mengembangkan budaya belajar, (Slameto, 2003). Agar dapat mengikuti perkembangan tersebut, perlu dikembangkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global sehingga sangat dibutuhkan tingginya keterampilan dengan melibatkan pemikiran kreatif dan kritis, logis, terstruktur, dan mampu bekerja sama. Salah satu cara dalam mengembangkan hal tersebut yaitu melalui pendidikan IPA.

Dalam dunia pendidikan saat ini, Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 yang didasari oleh pertumbuhan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai acuan menjalankan program pendidikan. Satu diantaranya yang menjadi muatan materi pokok pembelajaran dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu muatan materi IPA. Dalam IPA juga terdapat segala sesuatu yang mengulas tentang peristiwa serta fenomena yang berlangsung serta terbentuk di alam semesta dan tersusun secara terstruktur dengan didasarkan pada perolehan pengamatan dan hasil percobaan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran dengan muatan materi IPA biasanya menitikberatkan pada pembekalan secara langsung pengalaman belajar dengan mengembangkan sikap

ilmiah dan keterampilan proses. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran IPA agar dapat bermakna dan menarik bagi siswa dibutuhkan sesuatu yang mampu memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sehingga penyesuaian muatan materi IPA yang diajarkan mampu mengoptimalkan keseluruhan dari komponen yang dimiliki siswa untuk mencapai suatu kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran muatan materi IPA di SD harus sesuai dengan tingkat dalam pengembangan kognitif siswa. Menurut teori Piaget, pada anak usia SD dapat digolongkan dalam kategori yaitu fase operasional konkrit, salah satunya yaitu menunjukkan adanya rasa ingin tahu tinggi untuk mengenal lingkungannya. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran dengan muatan materi IPA harus disesuaikan dengan tingkatan kognitif anak itu sendiri, maka perlu melatih kecakapan dalam proses penerimaan pembelajaran yang telah dimodifikasi kemudian disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya sehingga siswa diberikan kesempatan untuk berlatih.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 8 November 2019 yang diperoleh di Gugus Untung Surapati dalam pembelajaran yang berkaitan dengan muatan materi IPA terutama dalam kompetensi pengetahuan, karena kegiatan belajar hanya berdasarkan dari buku pegangan guru serta siswa sehingga menjadi kurang kreatif serta dapat membuat siswa kurang merasa tertarik terhadap pembelajaran. Pola pembelajaran seperti itu dapat membuat hasil dari belajar siswa kurang optimal secara tidak langsung. Berdasarkan informasi yang diperoleh teridentifikasi masalah seperti partisipasi dari siswa masih terbilang rendah saat mengikuti kegiatan belajar hal tersebut terbukti saat bertanya dan

menjawab soal dengan muatan materi IPA sekedar beberapa siswa yang berani mengutarakan argumentasinya, sedangkan siswa lainnya hanya sebagai pendengar, dalam pemanfaatan beberapa model dan media dalam belajar yang kurang inovatif yang membuat siswa menjadi kurang aktif serta pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena hanya menggunakan pegangan buku siswa dan buku guru.

Agar dapat menciptakan suatu suasana agar dalam kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif, diperlukan kemampuan nyata guru dalam mengemas suatu materi pembelajaran menjadi menarik dan menggembirakan agar mampu membangkitkan rasa semangat sehingga siswa tertarik serta dapat dirasakan secara langsung dalam kehidupan nyata saat belajar. Berbagai cara guru melakukan upaya untuk membantu siswa mendapatkan makna dari pengalaman belajar, salah satunya dengan diterapkannya suatu model yang inovatif dalam pembelajaran. Pada saat ini telah berkembang banyaknya model dalam pembelajaran, satu dari banyaknya model inovatif dalam pembelajaran yang menjadikan muatan materi IPA menjadi lebih bermakna yaitu model pembelajaran *experiential learning*.

Experiential learning digambarkan sebagai suatu model dalam pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung melalui dikembangkannya pengetahuan dan keterampilan yang dialami oleh siswa secara langsung, (Majid, 2013). Dalam model *experiential learning*, kegiatan belajar terbentuk dalam kegiatan siswa yang bekerja dan mencari tahu serta mengalami dan berlangsung secara alamiah, tidak sekedar pemindahan serta transfer

pengetahuan guru dengan siswa. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh model *experiential learning* yaitu dapat membantu siswa agar dapat melihat sesuatu dari sudut pandang atau perspektif yang berbeda karena pengalaman yang dialami oleh masing-masing individu berbeda, dan menumbuhkan serta meningkatkan tanggung jawab siswa saat kegiatan pembelajaran.

Dengan diterapkannya model *experiential learning* dalam proses pembelajaran muatan materi IPA dapat lebih bermakna apabila terdapat media pembelajaran didalamnya sebagai pendukung atau penunjang dalam proses belajar mengajar. Belajar akan terasa efektif serta permanen apabila kondisi mirip atau bahkan menyerupai dimana siswa menggunakan serta memperagakan pembelajaran yang telah mereka dapatkan. Juniasih (2013) hal tersebut sesuai dengan tujuan penggunaan benda konkret dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran berjalan pada lingkungan yang menyerupai serta sangat mirip dalam situasi serta kondisi yang sesungguhnya atau kondisi yang sesuai kenyataan sehingga proses pembelajaran menggunakan media konkret dapat lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diujikan suatu model dalam sebuah proses belajar dimana siswa berlaku aktif secara langsung pada proses belajar dengan demikian dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Untung Surapati Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai dengan uraian yang ada pada latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa masih rendah berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran yang dapat diamati ketika guru memberi tanya jawab mengenai muatan materi IPA.
- 1.2.2 Siswa yang berani mengutarakan pendapat hanya beberapa saja, sedangkan siswa lainnya hanya sebagai pendengar.
- 1.2.3 Pemanfaatan model beserta media belajar yang kurang inovatif sehingga siswa menjadi kurang dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan menjadi pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Hanya aspek kognitif saja yang diukur pada pelaksanaan penelitian dalam kompetensi pengetahuan IPA.
- 1.3.2 Penelitian ini terbatas pada penggunaan model *experiential learning* berbantuan media konkret.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan yakni apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus Untung Surapati Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, tujuan dari penelitian yang dilakukan yakni untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus Untung Surapati Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa dari manfaat yang diperoleh melalui dilaksanakannya penelitian yakni seperti berikut ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara umum (teoretis) memberi manfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan dapat menjadi bahan kajian dalam pendidikan khususnya mengenai model *experiential learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian yang telah dilakukan kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman kegiatan belajar yang bermakna bagi siswa melalui pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media konkret.

1.6.2.2 Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk guru saat melaksanakan suatu pembelajaran di kelas dengan inovatif.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian yang diperoleh bisa dipergunakan sebagai acuan untuk kepala sekolah dalam mengoptimalkan kemampuan dan pengoptimalan mutu pendidikan di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat untuk meneliti faktor-faktor lain yang lebih mendalam untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa.

