

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting untuk membekali siswa menghadapi perkembangan zaman dan tantangan masa depan. Melalui penguasaan IPAS, siswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan ilmiah, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Masfufah *et al.*, 2023). Harapannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa, serta mendorong siswa aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar secara logis dan ilmiah.

Literasi IPAS merupakan kemampuan seseorang dalam menerapkan pengetahuannya untuk mengidentifikasi pertanyaan, mengkonstruksi pengetahuan baru, memberikan penjelasan secara ilmiah, mengambil kesimpulan berdasarkan bukti- bukti ilmiah, dan kemampuan mengembangkan pola pikir reflektif sehingga mampu berpartisipasi dalam mengatasi isu-isu dan gagasan-gagasan terkait sains (Suparya *et al.*, 2022). Peranan IPAS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Letasado *et al.*, 2024; Suryadewi *et al.*, 2020).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan IPAS siswa Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia berada di peringkat

68 dari 81 negara dalam bidang sains, dengan skor hanya 398. Artinya, rata-rata capaian sains siswa Indonesia masih jauh di bawah standar internasional, menandakan adanya masalah mendasar dalam pembelajaran IPAS. Capaian ini mencerminkan adanya permasalahan mendasar dalam pembelajaran sains di Indonesia, termasuk di tingkat sekolah dasar. Untuk menjawab tantangan ini, Kurikulum Merdeka diterapkan dengan menyatukan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, dengan harapan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa (Agustina & Margunayasa, 2024; Mea, 2024).

Selain itu, pemerintah juga menerapkan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai bagian dari Asesmen Nasional untuk mengukur kemampuan literasi membaca dan numerasi siswa. Hasil AKM tahun 2025 menunjukkan bahwa masih terdapat siswa Indonesia yang berada pada kategori perlu intervensi khusus dan dasar, termasuk dalam literasi sains yang relevan dengan pembelajaran IPAS (PSPK, 2025). Temuan ini menegaskan bahwa siswa belum optimal dalam keterampilan bernalar, memahami konsep, serta mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat melatih pengalaman langsung, eksplorasi, dan rasa ingin tahu siswa secara lebih mendalam.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penekanan pembelajaran IPAS lebih kepada fenomena sosial (induktif) dibandingkan teori (deduktif), IPAS merupakan bidang ilmu pengetahuan dan analisis gejala serta permasalahan sosial untuk dicarikan solusinya (Arisandhi *et al.*, 2023; Maksum *et al.*, 2021). Sayangnya, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih banyak didominasi metode ceramah atau kegiatan yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan model atau media

pembelajaran yang dapat mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata siswa (Andriyansyah & Ningsih, 2021; Ndiung *et al.*, 2019). Kurangnya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran adalah masalah umum yang dihadapi dalam dunia pendidikan (Aditya *et al.*, 2023). Hal ini menyebabkan rasa ingin tahu siswa rendah dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal (Andreani & Gunansyah, 2023). Desain dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru seharusnya berpedoman pada *students centered learning* (Arnyana & Suma, 2025; Santika *et al.*, 2022).

Pembelajaran IPAS menekankan pentingnya pengalaman langsung untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial. Sayangnya, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih banyak didominasi metode ceramah atau kegiatan yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Brown, 2020; Munna & Kalam, 2021). Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan model atau media pembelajaran yang dapat mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata siswa (Andriyansyah & Ningsih, 2021; Jampel & Antara, 2024). Hal ini menyebabkan rasa ingin tahu siswa rendah dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal (Andreani & Gunansyah, 2023; Widiana & Jampel, 2016).

Studi awal dilakukan pada 2 Maret 2025 terhadap siswa kelas V dari lima sekolah dasar dalam Gugus Ubud, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Hasilnya menunjukkan bahwa pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPAS masih rendah. Berdasarkan dokumen nilai IPAS semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang dikumpulkan dari guru kelas, hanya sekitar 40% siswa

di masing-masing sekolah yang mencapai nilai di atas KKTP. Data tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Persentase Siswa yang Mencapai KKTP IPAS Kelas V Gugus Ubud
(Semester Ganjil 2024/2025)**

No	Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa Mencapai KKTP	Persentase
1	SDN 1 Ubud	96	38	39,6%
2	SDN 2 Ubud	26	11	42,3%
3	SDN 3 Ubud	37	16	43,2%
4	SDN 4 Ubud	17	7	41,2%
5	SDN 5 Ubud	24	10	41,7%
	Total/Average	200	82	41,0%

Sumber: Dokumen Guru Kelas V Gugus Ubud (2025)

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di Gugus Ubud masih belum optimal, karena lebih dari setengah siswa belum mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Semua sekolah menunjukkan capaian yang hampir sama, berada di kisaran 39–43%, sehingga rendahnya hasil belajar IPAS terjadi secara merata, bukan hanya di satu sekolah saja. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS, guru cenderung menggunakan metode yang bersifat informatif dan satu arah, seperti ceramah atau mencatat, yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Metode pembelajaran yang digunakan belum dilaksanakan secara optimal belum dilaksanakan secara optimal karena tidak diiringi dengan penggunaan media yang menarik atau aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa menjadi kurang antusias dan kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran.

Rasa ingin tahu merupakan modal penting dalam proses belajar karena menjadi pendorong eksplorasi dan pemahaman konsep secara mendalam. Siswa kelas V berada dalam tahap perkembangan operasional konkret menurut teori

Piaget, yang artinya siswa membutuhkan bantuan media nyata untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media konkret sangat penting dalam mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar IPAS (Safitri, 2020). Rasa ingin tahu berbentuk jenis emosi positif yang mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan baru, sehingga memicu individu melakukan eksplorasi serta mencari informasi (Asri *et al.*, 2024; Hanim, 2022). Dalam jangka waktu pendek, keingintahuan mengarahkan seseorang untuk menjelajahi dan mempelajari hal-hal yang menarik perhatiannya, sedangkan dalam jangka panjang, rasa ini berkontribusi terhadap perluasan pengetahuan dan pengembangan keterampilan (Rosnawati, 2021).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah model *experiential learning* berbantuan media konkret (Sumarmi *et al.*, 2020). Model *experiential learning* mengutamakan keterlibatan langsung siswa melalui pengalaman nyata. Pembelajaran berlangsung melalui empat tahapan: pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi (Artinta, 2021). Lebih lanjut, penggunaan media konkret seperti benda asli, alat peraga, atau model tiga dimensi membantu siswa mengamati dan memanipulasi objek secara langsung, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Wardani & Janattaka, 2022). Model *experiential learning* berbantuan media konkret tidak hanya berpotensi meningkatkan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga mendorong peningkatan hasil belajar karena siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media konkret dipilih dalam penelitian ini karena terbukti lebih mampu memberikan pengalaman belajar

yang bermakna dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan. Model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini dipandang bersifat monoton karena pola kegiatan pembelajaran pada tahap awal, inti, dan penutup cenderung berulang dan minim variasi metode maupun aktivitas belajar siswa. Monotonitas ini menjadi karakteristik umum dari pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi secara langsung. Keterbatasan variasi aktivitas pada setiap tahap pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang dinamis dan kurang merangsang keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep melalui pengalaman nyata dan keterkaitan dengan lingkungan sekitar. Sebaliknya, *experiential learning* menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran melalui tahapan eksplorasi, refleksi, analisis, generalisasi, hingga penerapan yang lebih nyata. Melalui bantuan media konkret, konsep abstrak IPAS dapat dipahami lebih mudah karena siswa belajar langsung melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupannya. Perbedaan mendasar inilah yang menjadikan *experiential learning* lebih berdampak, bukan hanya pada peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga pada keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model *experiential learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS (Anggraeni *et al.*, 2020). Penerapan model *experiential learning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA (Haryanti *et al.*, 2021). Penelitian lain juga menemukan bahwa kombinasi antara model *experiential learning* dan media konkret mampu

meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA (Sagitarini *et al.*, 2020). Namun demikian, masih sedikit penelitian yang menguji pengaruh model ini dengan mempertimbangkan aspek afektif siswa seperti rasa ingin tahu.

Secara teori, model *experiential learning* yang didukung oleh media konkret memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa, namun masih terbatas sumber yang membahas keterkaitan antara *experiential learning* dengan media konkret dan rasa ingin tahu siswa kelas V SD. Dengan demikian, diperlukan pembuktian secara empirik melalui uji coba atau penelitian.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, timbul ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil studi awal di Gugus Ubud menunjukkan hanya 41% siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKTP IPAS semester ganjil 2024/2025.
2. Pembelajaran IPAS masih terpusat pada guru dan bersifat satu arah, di mana siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga kurang terbangun pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.
3. Rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS masih rendah, yang dimana kurangnya antusiasme terhadap materi karena pembelajaran kurang kontekstual dan tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata.

4. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan benda nyata, alat peraga, maupun lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran yang secara sistematis mengintegrasikan pengalaman langsung dan media konkret, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret.

1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini terbatas pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model *experiential learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Gugus Ubud.
2. Penelitian membahas penggunaan media konkret sebagai pendukung dalam penerapan model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V Gugus Ubud?

2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V Gugus Ubud?
3. Pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas V Gugus Ubud?
4. Pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas V Gugus Ubud?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V Gugus Ubud.
2. Untuk mengkaji interaksi antara model pembelajaran dan rasa ingin tahu terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V Gugus Ubud.
3. Untuk mengkaji perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi siswa kelas V Gugus Ubud.

4. Untuk mengkaji perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang mengikuti model *experiential learning* berbantuan media konkret dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki rasa ingin tahu rendah siswa kelas V Gugus Ubud.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan justifikasi empiris terhadap efektivitas model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini dapat memperkuat penulisan teoritis dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa, khususnya pada fase operasional konkret. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur dan kajian ilmiah di bidang pendidikan dasar, serta menjadi acuan bagi pengembangan dan inovasi pembelajaran IPAS yang berbasis pengalaman nyata.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil kajian ini bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut

a. Bagi Siswa

Model *experiential learning* berbantuan media konkret diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS, menciptakan pembelajaran

yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif penerapan model pembelajaran yang efektif dan inovatif di kelas, khususnya dalam mengajarkan materi IPAS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang inovasi pembelajaran berbasis *experiential learning* dan penggunaan media konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang mengkaji penerapan model *experiential learning* dan media konkret dalam pembelajaran IPAS atau mata pelajaran lain.

