

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas secara intelektual, spiritual dan mandiri dalam pembangunan bangsa dan negara, sehingga mampu bersaing dengan berbagai negara di belahan dunia di era revolusi industri 4.0 yang turut merubah sistem perkembangan pendidikan. Rahayu (2019) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan cara sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan bakat atau hal yang dimiliki, serta kemampuan berpikir yang dimiliki manusia. Pendidikan penting dalam kehidupan oleh karena itu, pendidikan dilaksanakan sungguh - sungguh agar dapat memperoleh hasil yang optimal.

Kurikulum merupakan sekumpulan rencana atau seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggaraan yang berisi rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Kurikulum 2013 yang disebut juga kurikulum berbasis karakter ini merupakan sebuah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif yang ingin dicapai dari kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di SD khususnya muatan materi IPA belum berjalan sesuai dengan kurikulum yang sudah di terapkan. Seperti siswa belum terlibat sepenuhnya secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Kebanyakan pembelajaran terpaku pada satu buku sumber belajar sebagai patokan sumber belajar. Hal tersebut terlihat pada hasil tiga kali observasi yang dilaksanakan di kelas V SDN Gugus Letda Kajeng Tahun Ajaran 2019/2020, terdapat penyampaian konsep pembelajaran IPA yang diajarkan belum bersifat kontekstual sehingga siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran hanya menekankan siswa untuk mengingat atau menghafal konsep yang menyebabkan siswa semakin sulit untuk memahami pelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa. Pengaplikasian pengetahuan siswa akan berkurang ketika setiap harinya diberikan pembelajaran yang terkesan satu arah. Sedangkan guru pada abad ke-21 memerlukan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan metode, model pembelajaran dan memanfaatkan teknologi, karena dengan bantuan teknologi dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi yang lebih bermakna.

Memasuki era pendidikan abad ke-21 merupakan perubahan dimana Guru dan siswa bersama-sama melakukan peranan penting. Guru pada abad ke-21 bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* saja, melainkan guru juga harus berperan menjadi fasilitator aktif untuk menumbuhkan potensi yang ada dalam diri siswa (Rusman, 2017). Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan untuk siswa. Permasalahan pembelajaran abad ke-21 adalah penerapan TIK dalam kegiatan pembelajaran adalah satu hal yang

wajib. Guru diharuskan mengikuti perubahan zaman begitu pula dengan siswa yang perlu belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Setiap pendidik pasti mengharapkan hasil yang maksimal dari setiap siswanya. Segala upaya akan dilakukan untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa. Bahkan dengan berusaha menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif agar tidak membuat siswa bosan. Akan tetapi pemilihan model yang kurang tepat akan mengakibatkan beberapa siswa masih merasa bosan, dan masih ada yang sibuk bermain dan mengobrol dengan temannya sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru. Kurangnya disiplin belajar juga ditunjukkan siswa pada saat kegiatan kerja kelompok, siswa masih kurang sopan dalam berbicara maupun bersikap dalam mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok. Kondisi ini tentu berdampak kurang baik pada proses pembelajaran, karena pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak kondusif sehingga siswa nantinya kurang maksimal dalam pembelajaran khususnya kompetensi pengetahuan IPA.

Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang tepat serta inovatif agar dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, sehingga situasi dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Hal itu juga akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *learning cycle* 5E yang memiliki kelebihan secara teoritis dan dipadukan dengan media yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Rahayu (2019) Model pembelajaran *learning cycle* 5E adalah model yang berpusat pada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui 5 rangkaian tahapan (fase) pembelajaran

yaitu *engagement* (pembangkitan minat), *exploration* (eksplorasi), *explanation* (penjelasan), *elaboration* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* menekankan kepada siswa, dengan memberikan pengalaman langsung dalam memahami materi pelajaran dan memberikan dorongan kepada peserta didik untuk ikut membangun pengetahuannya sendiri. Ngalimun (2017) Model pembelajaran yang berpusat pada siswa ini patut dikedepankan seta diterapkan disemua jenjang kelas karena sesuai dengan teori belajar Piaget yaitu, teori belajar yang berbasis konstruktivisme. Proses belajar menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5e* ini akan sangat bermakna apabila didukung dengan media yang diproyeksikan. Apriyani (2017) media proyeksi adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media proyeksi tersebut menggunakan LCD sehingga gambar, video, maupun teks nampak pada layar. Proses belajar dengan media proyeksi memberikan dorongan bagi siswa, sebab pembelajaran menggunakan LCD memberi kesempatan pada siswa untuk memahami isi pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media ini diharapkan membantu mengkonkretkan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak melalui penayangan gambar, video maupun *power point*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* Berbantuan Media Yang Diproyeksikan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SDN Gugus Letda Kajeng Tahun Ajaran 2019/2020”

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh dari SDN Gugus Letda Kajeng, maka ditentukan masalah diantaranya sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.2 Kebanyakan pembelajaran terpaku pada buku sumber belajar sebagai sumber belajar yang utama.
- 1.2.3 Penyampaian konsep pembelajaran IPA yang diajarkan belum bersifat kontekstual sehingga siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran.
- 1.2.4 Pembelajaran hanya menekankan siswa untuk mengingat atau menghafal konsep yang menyebabkan siswa semakin sulit untuk memahami pelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah penyampaian konsep pembelajaran IPA yang diajarkan belum bersifat kontekstual sehingga siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran hal ini dikarenakan pembelajaran terpaku pada buku sumber belajar sebagai sumber belajar yang utama, maka kemungkinan berpengaruh kepada kurangnya pencapaian ketuntasan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

Dengan demikian dalam penelitian ini diteliti pengaruh model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi



pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus Letda Kajeng tahun ajaran 2019/2020.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan pembatasan masalah yang diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *learning cycle* 5E berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus Letda Kajeng tahun ajaran 2019/2020?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan yaitu: untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *learning cycle* 5E berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus Letda Kajeng tahun ajaran 2019/2020.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin di capai dari hasil penelitian ini nantinya adalah:

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *learning cycle* 5E berbantuan media yang diproyeksikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus Letda Kajeng

diharapkan mampu memberikan contoh model yang lebih bervariasi dalam dunia pendidikan, terlebih dalam bidang pendidikan guru sekolah dasar.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Penelitian ini bisa mengembangkan pola pikir siswa, memunculkan minat siswa dalam belajar khususnya di bidang ilmu pengetahuan alam, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu mampu menyampaikan pendapat sesuai dengan kemampuannya dan memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendapat pemahaman yang lebih mendalam khususnya pada muatan materi IPA.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Penelitian ini bisa dipergunakan sebagai alternatif untuk menambah wawasan serta pemahaman dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswanya

### **1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan dalam upaya pembimbingan dan pemilihan model pembelajaran yang efektif serta efisien di sekolah. Selain itu juga dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di SD.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas.

