

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Manusia adalah makhluk hidup yang memiliki pengetahuan. Pengetahuan berperan membantu manusia menjalankan kehidupan. Pengetahuan yang baik bisa diperoleh seorang individu melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilaksanakan secara terencana untuk mewujudkan pembelajaran sehingga siswa aktif dan mampu mengembangkan potensi didalam dirinya.

Mengembangkan diri peserta didik kearah lebih baik sehingga mampu menjadi manusia yang baik, cerdas, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab adalah tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dicapai jika pelaksanaan pendidikan didukung oleh komponen pendidikan yang baik meliputi, peserta didik, tenaga pendidik, kurikulum, media pembelajaran dan model pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan berupa pembelajaran didasarkan atas sebuah acuan tertulis yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum terus berkembang dan mengalami penyempurnaan sesuai dengan perkembangan zaman serta perkembangan teknologi. Penyempurnaan pada kurikulum memiliki tujuan agar pelaksanaan pendidikan dapat berkembang dengan baik.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum penyempurnaan kurikulum pendahulunya yaitu Kurikulum KTSP. Tujuan diterapkannya Kurikulum 2013 adalah mendidik peserta didik untuk menjadi manusia dan seorang warga negara yang memiliki iman, inovatif, kreatif dan dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pengetahuan, keterampilan, perilaku dan sikap merupakan aspek yang ada dalam Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sendiri menyajikan mata pelajaran dalam bentuk tematik terpadu.

IPA menjadi pelajaran yang ada dalam pembelajaran tematik terpadu dan wajib dikuasai dengan baik oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran IPA khususnya ditingkat sekolah dasar pada masa ini cukup kompleks. IPA memfokuskan pengembangan kompetensi dari pengalaman langsung sehingga alam sekitar dapat dipahami oleh siswa dengan ilmiah (Amani, 2014). Pelaksanaan proses belajar mengajar juga tidak luput dari komponen pendukung berupa model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman bermakna, sehingga proses belajar mengajar berjalan baik dan hasil belajar dapat tercapai (Maisyaroh, 2018). Media pembelajaran adalah komponen pendukung proses belajar mengajar sehingga memudahkan siswa belajar (Rohman, 2019). Mengedepankan pengalaman personal melalui mengamati, menanya, asosiasi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan untuk melatih peserta didik kreatif dan mampu berpikir tingkat tinggi adalah harapan pembelajaran Kurikulum 2013 (Suryani, 2014). Model dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pelaksanaan pembelajaran agar berjalan baik.

Permasalahan pembelajaran di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara diketahui dan diperoleh berdasarkan pelaksanaan wawancara serta observasi yang dilaksanakan pada tanggal 2 dan 4 November 2019. Permasalahan yang ada antarlain model pembelajaran kurang membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan awal sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Permasalahan kedua yakni media pembelajaran kurang membantu siswa mempelajari materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Permasalahan ketiga terjadi akibat sulitnya siswa mengkontruksi pengetahuan awal dan sulitnya siswa mempelajari materi yang bersifat abstrak dan kompleks mengakibatkan siswa pasif terhadap proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

Fakta dan teori mengenai pembelajaran IPA, model pembelajaran, media pembelajaran, dan harapan Kurikulum 2013 belum sesuai dengan pembelajaran yang berjalan di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara. Kesenjangan yang ada harus diatasi dengan baik. Satu cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan dan merealisasikan fakta dari pembelajaran IPA, model pembelajaran, media pembelajaran dan harapan dari Kurikulum 2013 yakni dengan melaksanakan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran inovatif berbantuan media pembelajaran tepat guna. Model dan media pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna, membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mampu mewujudkan pembelajarn IPA berdasarkan pengalaman adalah model *experiential learning* berbantuan video.

Permasalahan pembelajaran yang ada di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara dapat diatasi dengan penerapan model *experiential learning* berbantuan video.

David Kolb (Silberman, 2014:3) berpendapat pembelajaran merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui pengalaman. Pengalaman yang dimiliki siswa membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan awal atau gagasan baru yang dipelajari.

Pelaksanaan model *experiential learning* lebih baik lagi bila penerapannya memperoleh bantuan dari suatu media. Media yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *experiential learning* adalah video. Pengertian video “video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak” (Wati, 2017:48). Video membantu dalam kegiatan menjelaskan keterkaitan pengalaman yang pernah dialami siswa dengan materi pelajaran serta menjelaskan materi pelajaran secara lebih sederhana.

Penggunaan model *experiential learning* berbantuan video mengarahkan peserta didik belajar dari pengalaman yang pernah dialami dibantu dengan media pembelajaran berupa video. Penerapan model *experiential learning* berbantuan video memudahkan siswa mengkonstruksi pengetahuan awal dan membantu siswa mempelajari materi yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga siswa aktif pada kegiatan belajar dan kompetensi pengetahuan IPA dapat berkembang baik serta optimal dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan fakta dan teori yang sudah dikemukakan serta permasalahan yang ditemukan dari hasil wawancara sekaligus observasi pada tanggal 2 dan 4 November 2019, maka untuk mengoptimalkan proses pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara dilaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Video terhadap Kompetensi

Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah diuraikan sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran kurang membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan awal.
- 2) Media pembelajaran kurang membantu memahami pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks.
- 3) Beberapa siswa mengalami kesulitan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Masalah dibatasi pada model *experiential learning* berbantuan video dan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa dibelajarkan model *experiential learning* berbantuan video pada kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020?

- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa dibelajarkan pembelajaran konvensional pada kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa dibelajarkan model *experiential learning* berbantuan video dan kelompok siswa dibelajarkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa dibelajarkan melalui model *experiential learning* berbantuan video pada kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.
- 2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa dibelajarkan pembelajaran konvensional pada kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa dibelajarkan model *experiential learning* berbantuan video dan kelompok siswa dibelajarkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat teoritis berkenaan dengan pengembangan keilmuan, sementara manfaat praktis berkenaan dengan pemecahan masalah. Berikut manfaat penelitian ini dari segi teoritis:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dijadikan kajian upaya meningkatkan proses belajar mengajar, khususnya pelajaran IPA. Selain itu dapat pula memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan dalam memperluas pengetahuan tentang model dan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat penelitian dari segi praktis:

1) Bagi Siswa

Model *experiential learning* berbantuan video memudahkan proses mengkonstruksi pengetahuan awal, siswa tidak kesulitan dalam menghadapi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks dan menjadikan siswa aktif sehingga kompetensi pengetahuan IPA optimal.

2) Bagi Guru

Penelitian ini menjadi referensi, sumber informasi serta masukan bagi para guru dalam upaya merancang pembelajaran inovatif di kelas, sehingga pembelajaran yang dibawakan oleh guru bisa menjadi lebih inovatif, efektif, kreatif dan bermakna.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi upaya mengoptimalkan kualitas belajar mengajar bagi siswa selain itu, dapat pula menjadi pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan dalam strategi meningkatkan pembelajaran yang efektif di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber informasi dalam melaksanakan penelitian lebih mendalam tentang model *experiential learning* berbantuan video.

