BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karenanya Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Keberhasilan dalam mencapai tujuan Pendidikan adalah dengan mengoptimalkan kegiatan belajar.

Dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, salah satu bidang ilmu yang wajib dipelajari siswa di semua jenjang tak terkecuali sekolah dasar (SD) adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokoko yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas,2006) yaitu : 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarka keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaaannya, 2) Mengembangkan pegetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam

sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan Pendidikan ke SMP/Mts.

Agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai, maka proses pembelajaran IPA seharusnya dilakukan secara menarik dengan meenggunakan berbagai model pembelajaran. Pembelajaran hendaknya bersifat mendidik, mencerdaskan, membangkitkan aktivitas dan kreativitas siswa, efektif, demokratis, menantang, menyenangkan, dan mengasyikkan. Dengan pembelajaran yang bersifat sesuai dengan yang diuraikan di atas akan menghasilkan siswa yang kreatif, aktif, dan cerdas, sehingga siswa mampu mengaplikasikan teori-teori pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Keaktitifan siswa di dalam proses pembelajaran IPA merupakan inti dari pola belajar. Hal ini tercermin dari keaktifan siswa dalam mengaitkan konsep-konsep saat berdiskusi, siswa melakukan observasi dan siswa dapat mengkritisi suatu permasalahan yang muncul dalam lingkungan sekitar.

Menurut dalam Kunandar (2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan, menurut Ahmad Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Bahagia 05 oleh guru kelas IV SD diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah, setelah diadakan ulangan harian/PTS dengan KKM 75 masih banyak siswa yang belum mencapai target KKM yang diinginkan. Hanya 14 dari 32 siswa yang sudah mencapai target KKM yang telah ditentukan.Untuk mengatasi masalah diatas, perlu

adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, serta menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mudah memahami materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Experiential Learning adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Adapun kelebihan model experiential learning, yaitu : 1) meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri, 2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Astuti Nurhasanah " Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V MIS Ma'ruf Kauman ". Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA di kelas V MIS Ma'ruf Kauman. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 67 menjadi 80, artinya dari belum tuntas KKM menjadi melebihi KKM yaitu 75.

Selanjutnnya hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ghani Muhammad Fauzi " Peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan model *Experiential Learning* pada materi konsep Cahaya ". Berdasarkan hasil yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan kelas telah dideskripsikan dan dianalisis bahwa model *Experiential Learning* dapat meningkatkank hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 61,02. Siklus II sebesar 67,51 dan pada siklus III sebesar 76,82.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " ***Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Energi Dengan Model Experiential Learning di Kelas IV SDN Bahagia 05*** *".*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah tersebut sebagai berikut :

1) Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

2) 18 dari 32 siswa belum mencapai target KKM yang ditentukan yaitu 75.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikaji oleh peneliti sebagai berikut, " Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPA materi Sumber Energi dengan model pembelajaran *Experiential Learning* di SDN Bahagia 05 ".

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

   Untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

2. Tujuan Khusus

   Untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui model pembelajaran Experiential Learning di kelas IV SDN bahagia 05.

E. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap strategi pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning.*

2) Manfaat Praktis

a. bagi sekolah

sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas atau mutu sekolah.

b. bagi guru

1. dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

2. dapat memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran IPA melalui model *Experiential Learning*

c. Bagi Peneliti

1. dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian tindakan kelas.

2. dapat memberikan pengalaman tentang proses belajar dengan menggunakan model *Experiential Learning.*

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Pengalaman belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta pola pikir baru yang lebih baik dengan melakukan observasi, eksperimen, memeriksa ulang dan perencanaan diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) *concrete experience* (pengalaman konkret)

2) *reflective observation* (refleksi observasi)

3) *abstract conceptualisation* (konseptualisasi abstrak)

4) *active experimental* (aplikasi)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil belajar dan pengalaman dengan indikator dibatasi pada ranah kognitif yaitu : 1) Mengingat (C1), 2) Memahami (C2), 3) Mengaplikasi (C3), 4) Menganalisis (C4), 5) Mengevaluasi (C5), 6) Mencipta (C6).