

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan dalam diri seseorang tersebut bisa didapatkannya melalui pelatihan-pelatihan, pengalaman-pengalaman maupun materi-materi yang diperolehnya. Dengan adanya perubahan-perubahan tersebut, tentunya individu itu akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Masyarakat modern selalu ingin adanya terjadi perubahan yang lebih baik. Perubahan yang diinginkan menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan.

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang disengaja dan bertujuan sehingga adanya perubahan pada diri orang lain. Usaha dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar agar orang lain dapat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pembelajaran. Perlu ditegaskan bahwa setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak disadari. Dari

proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau hasil belajar.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang telah ditempuhnya. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil belajar tersebut dapat menunjukkan prestasi belajar siswa. Agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik. Untuk itu ditemukan pengembangan berbagai pengetahuan, salah satunya model pembelajaran yang dapat menunjang proses dan tujuan belajar mengajar.

Model pembelajaran menurut Amri (2013: 4) merupakan desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan para siswa untuk berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan dalam diri siswa. Pola urutan dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang ada pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Pola urutan dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru dan siswa. Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Untuk mencapai hasil belajar tersebut tergantung kepada kompetensi yang dimiliki oleh guru menerapkan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan observasi awal di SDN 107400 Bandar Khalipah pada semester ganjil tepatnya di bulan Oktober 2019, bahwa sebagian guru masih menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi dan bersifat konvensional. Dimana proses pembelajaran hanya terjadi satu arah, siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, guru hanya memusatkan perhatian siswa kepadanya sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif di kelas. Kurangnya penerapan media benda konkret, penggunaan media benda konkret berperan penting dalam proses pembelajaran dimana media dapat menimbulkan kegairahan belajar bagi siswa dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan. Selanjutnya, di sekolah lain juga ditemukan beberapa permasalahan yang sama sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Syarifah Diva Masthura dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Experiential* dengan Pemanfaatan Media *Video Compact Disc* pada Tema Makanan Sehat Dan Bergizi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV MIN Jantho Aceh Besar”. Peserta didik belum mampu menggali potensi yang ada dalam dirinya, dan pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkret yang ada dalam kehidupan sehari-hari juga belum sepenuhnya diterapkan dalam pembelajaran. Guru jarang menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi dan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data nilai hasil ujian MID siswa kelas IV B dalam muatan IPA sebanyak 17 siswa (62,96%) nilai rata-ratanya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu  $<68$ . Sedangkan siswa yang memperoleh nilai rata-rata di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu  $\geq 68$  adalah sebanyak 10 siswa (37,03%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV B SD Negeri 107400 Bandar Khalipah sebanyak 17 siswa (62,96%) hasil belajarnya masih rendah atau nilai rata-ratanya masih berada di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu  $<68$ . Berdasarkan hasil ujian MID tersebut ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang berkaitan dengan bunyi. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mengusulkan satu penyelesaian berupa model pembelajaran *Experiential Learning*.

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pembelajaran akan lebih terpusat pada pengalaman-pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing diri sendiri sehingga pengalaman tersebut menjadi lebih bermakna bagi siswa. Dalam model pembelajaran *Experiential Learning* pembelajaran ini tidak lagi terfokus pada guru, menekankan pada yang dialami, dilihat, dan yang dipahami oleh siswa sendiri bukan orang lain. Model ini dapat mengarahkan para siswa dalam hal memperoleh lebih banyak pengalaman dalam cara keterlibatan secara aktif dan personal dari pada siswa banyak melihat materi atau konsep. Adapun kelebihan

dari model pembelajaran *Experiential Learning* ini adalah dapat mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah serta menciptakan pembelajaran yang efektif.

Adapun penelitian sejenis yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang disusun oleh Dian Wakhidiani yang berjudul “Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”. Adapun hasil dari penelitian tersebut mengalami peningkatan hasil belajar, setelah diberi tindakan berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari sebelum tindakan 63 menjadi 86,16.

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari jumlah persentase nilai belum tuntas siswa lebih besar dari pada tingkat ketuntasan siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus kita benahi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang inilah, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Sub Tema 1 Pb 3 di Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/ 2020**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dapat diidentifikasi permasalahan faktor hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Masih ditemukan proses pembelajaran satu arah
2. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional
3. Kurangnya penggunaan media benda konkret
4. Kurangnya pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran
5. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*
6. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning*
2. Hasil belajar siswa pada Tema 1 Sub Tema 1 Pb 3 di kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah
3. Materi pada Tema 1 Sub Tema 1 Pb 3 di kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Sub Tema 1 Pb 3 di Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/ 2020?.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 sub tema 1 pb 3 di kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2019/ 2020.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh pembelajaran melalui pengalaman terhadap hasil belajar siswa di kelas

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Pembelajaran akan berpusat pada siswa (*student center*) dan siswa dapat menggali potensi-potensi yang ada dalam dirinya

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan evaluasi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik khususnya dalam penerapan model-model pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan SDN 107400 Bandar Khalipah dapat menggunakan model *experiential learning* dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya kelas IV B saja namun diterapkan dalam semua kelas.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja peneliti sebagai calon pendidik dalam mencetak siswa siswi yang aktif dan mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam mengkaji dan mengembangkan ilmu dibidang pendidikan.