

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Ichsan, dkk 2021). Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir (Sari, 2020).

Untuk mencapai proses pembelajaran yang mengarah kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan peserta didik sesuai kebutuhan maka diperlukan pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para peserta didiknya untuk suatu profesi atau jabatan saja, akan tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran adalah komponen guru (Hajjah, Munawaroh, dan Wulandari 2022)

Pembelajaran IPA bertujuan untuk penguasaan konsep, oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah tidak cukup hanya mengedepankan fakta-fakta atau konsep saja akan tetapi dibutuhkan pengalaman-pengalaman dalam memahami fakta atau konsep tersebut. Ditinjau dari aspek psikologi, anak lebih memahami

materi konkrit dari pada abstrak dan maknawi. Oleh karena itu pembelajaran dimulai dari yang konkret ke yang abstrak, yang material menuju immaterial, dengan begitu peserta didik mudah memahami konsep yang rumit jika disertai dengan contoh yang konkret sesuai dengan kehidupan sehari-hari, mempraktekkan sendiri upaya penemuan konsep melalui penanganan dan perlakuan terhadap materi yang benar-benar nyata (Fauzi 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan guru kelas IV SDN 3 Rantepao diperoleh informasi dari guru mengenai hasil belajar siswa diperoleh masih tergolong rendah. terdapat 25 siswa didalam suatu kelas namun hanya 10 siswa yang bisa mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan lima belas siswa tidak dapat menuntaskan mata pelajaran karena tidak dapat memenuhi nilai KKTP.

Penyebab dari masalah tersebut dikarenakan siswa yang kurang fokus saat belajar, cara menyajikan materi kurang menarik, dan inovasi guru dalam mengelola kelas. Berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa kelas IV SDN 3 Rantepao, tentang pembelajaran konsep sains IPA yang ada di dalam materi pelajaran tidak sepenuhnya di pahami. Karena guru belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran. Oleh sebab itu di kelas IV masih banyak siswa yang kurang termotivasi pada pembelajaran konsep sains IPA.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar mereka tidak bosan mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, model

pembelajaran harus dapat melibatkan siswa secara aktif dan penuh dalam kegiatan pembelajaran dan membuka potensi mereka.

Pada penelitian ini, model pembelajaran *Experiential Learning* dapat memotivasi belajar siswa tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja, tetapi membangun keterampilan melalui penugasan nyata dan memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan untuk mencapai suatu pembelajaran. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu/kelompok.

Dasar penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pembelajaran dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, daya ingat, konsentrasi serta melatih kesabaran. Media *puzzle* memiliki keunggulan untuk memperjelas informasi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak, dan yang terpenting dapat merangsang minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Kolb (2015), belajar merupakan proses pemerolehan pengetahuan yang diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dan diarahkan untuk mencari tahu untuk menambah pemahaman yang lebih dalam tentang alam sekitar sehingga pemahaman yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar terjadi hanya jika seseorang terlibat dalam pengalaman dengan cara yang berarti. Merrill mengemukakan bahwa “pengetahuan dikonstruksikan melalui

pengalaman dan belajar adalah sebuah proses aktif dimana makna dikembangkan berlandaskan pengalaman”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlu diupayakan untuk mencari alternatif masalah pembelajaran dengan baik yakni salah satu alternatif yaitu menggunakan metode pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *puzzle* ,penelitian ini diadakan di SDN 3 Rantepao khususnya siswa yang duduk di kelas IV Sehingga dengan kondisi itu perlu di lakukan penelitian dengan judul “penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 3 Rantepao “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan media *puzzle* kelas IV SDN 3 Rantepao ?

C. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dengan berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 3 Rantepao.

D. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media *puzzle* kelas IV SDN 3 Rantepao .

E. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini ditinjau secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan –permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD.

2. Secara Praktis

1. Bagi Peserta didik

Sebagai masukan agar lebih memperhatikan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Pendidik

Sebagai masukan agar lebih meningkatkan hasil belajar terhadap siswa di sekolah.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemenuhan pembelajaran yang dianggap relevan dengan kebutuhan pendidikan dan karakteristik mata pelajaran.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman sebagai calon guru mengenai hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *puzzle*