

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang mandiri dan berkualitas, serta mampu memberikan perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam mewujudkan pendidikan nasional, harus dimulai sejak awal, dalam lingkungan sekolah harus melalui proses perencanaan secara teratur diharapkan agar dapat dikuasai oleh siswa. Dalam suatu pendidikan kurikulum selalu dilakukan perubahan dan perkembangan, agar mampu mengikuti perkembangan serta tantangan zaman. Pendidikan di Indonesia saat ini mengacu menggunakan kurikulum 2013. Tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk mencetak generasi yang produktif, inovatif, kreatif, afektif sebagai modal pembangunan bangsa. Adanya perubahan kurikulum membawa kebaikan di setiap penyempurnaannya, sehingga perubahan kurikulum saat ini menjadi kurikulum 2013.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mencakup semua muatan pembelajaran. Menurut Majid (2017:85) berpendapat bahwa pembelajaran tematik tampak menekan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh muatan pada pembelajaran tematik yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis 27 Oktober 2019 di SD Negeri 2 Hadipolo kelas IV dalam pembelajaran kurikulum 2013 pada kegiatan pembelajaran ditemukan banyak siswa kurang menguasai kompetensi dasar pengetahuan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS terutama pada materi sumber daya alam, kegiatan ekonomi, puisi dan pantun. Siswa menganggap materi tersebut materi yang sulit karena terlalu banyak materi yang harus diingat. Pada saat kegiatan pembelajaran, model dan media pembelajaran jarang diterapkan menggunakan media hanya sebuah menggambar

menggunakan kapur dipapan tulis, buku pedoman yang dipakai terbatas. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode yang kurang tepat sehingga siswa susah memahami materi yang disampaikan, karena penerapan metode pembelajaran sangat penting bagi guru. Metode yang disampaikan guru berpengaruh besar terhadap keberhasilan siswa. Ketika pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, kondisi tersebut tidak dapat mengembangkan pemahaman konsep siswa sehingga mengakibatkan nilai-nilai yang didapat siswa masih rendah.

Hal ini terlihat dari tes prasiklus yang peneliti lakukan pada hari Jumat 29 Oktober sebelum melakukan tindakan penelitian. Dari 35 siswa peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo hanya 9 siswa yang memenuhi kriteria dengan rata-rata klasikal pemahaman konsep sebesar 68, 98.

Pemahaman konsep siswa dalam kelas masih rendah, masih banyak siswa yang menanyakan materi yang sudah dijelaskan berulang-ulang oleh guru, bahkan terkadang masih ada siswa yang bertanya setelah pertanyaan itu ditanyakan karena siswa kurang memperhatikan penjelasan. Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias dalam menyelesaikan tugas, tetapi hasil yang sudah dikoreksi masih ada jawaban yang belum sesuai dan belum tepat. Selain itu kurangnya pemahaman konsep siswa juga dikarenakan penggunaan media. Dengan adanya media pembelajaran pemahaman konsep siswa dapat meningkat. Supaya kegiatan belajar mengajar tercapai secara optimal diharapkan guru memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan siswa berupa menguasai materi yang akan diajarkan, mampu memahami dan menguasai metode mengajar dan teknik-teknik mengajar.

Berdasarkan kegiatan prasiklus yang dilaksanakan pada hari Jumat 29 Oktober 2019 pembelajaran dikelas masih menggunakan model pembelajaran yang berinovatif belum tercapai, penguasaan model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru. Agar pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, perlu memperhatikan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang berpusat oleh siswa membuat siswa dapat belajar materi lebih banyak yang harus dipelajari. Model

pembelajaran inovatif dapat membantu siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia dan IPS. Salah satu model pembelajaran variatif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep yaitu model pembelajaran *Experiental Learning*. Pada model ini siswa diberi kesempatan untuk memahami konsep dengan mengaitkan pengalaman. Melalui daya tangkap dalam memahami sesuatu salah satunya dari pengalaman yang akan meningkatkan pemahaman konsepnya.

Experiental Learning merupakan suatu pendekatan yang dipusatkan pada peserta didik yang berkaitan dalam memahami pengalaman (Fathurrohman 2017 : 130). Model pembelajaran *Experiental Learning* guru sebagai fasilitas, guru hanya memberikan arah bukan memberikan informasi siswa melakukan aktivitas selanjutnya siswa akan mengabstrakan sendiri pengalamannya.

Menurut Fathurrohman (2017 : 129) Model pembelajaran *Experiental Learning* pembelajaran yang dilakukan refleksi dalam suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. Sedangkan menurut Hosnan (2014 : 378) metode *Experiental Learning* suatu metode proses belajar mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai, sikap melalui pengalaman secara langsung. Tujuan *Experiental Learning* memberi kesempatan siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya dan membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Model Pembelajaran *Experiental Learning* merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai, dan juga sikap melalui pengalaman secara langsung. Oleh karena itu, model pembelajaran ini akan bermakna, siswa berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian siswa mendapat pemahaman serta menuangkannya dengan bentuk lisan atau tulis. Pembelajaran ini mencakup tiga aspek, yaitu pengetahuan (konsep, fakta, dan informasi), aktivitas (penerapan dalam kegiatan), refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap individu) ketiganya merupakan tercapainya tujuan

pembelajaran. Dari model *Experiential Learning* tersebut, jika diterapkan pada kelas IV Tema 6 Cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan IPS materi puisi dan sumber daya alam.

Penggunaan model pembelajaran yang efektif, juga diperlukan agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kustandi (2013 : 8) media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Sukiman (2012 : 29) segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan siswa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Peneliti menggunakan media pembelajaran diorama.

Media diorama bersifat kongrit dan menarik yang berarti lebih realistis. Diorama berbentuk kotak, didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan mini 3 dimensi yang menggambarkan pemandangan sederhana. Pemandangan tersebut dibuat lebih kecil dari pemandangan aslinya. Diorama sebagai media pengajaran berguna untuk pembelajaran ilmu bumi, ilmu khayati sejarah bahkan dapat diusahakan untuk mata pelajaran yang lain (Pratiwi, 2014). Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau suatu proses agar yang melihat tertarik untuk memahami isi tersebut sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Diorama pada materi sumber daya alam diharapkan siswa dapat memahami konsep pada materi sumber daya alam dan puisi.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran seperti model pembelajaran karena media tersebut merupakan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang dan dapat diartikan bahwa siswa melihat dan mengamati materi dengan ringkas. Siswa harus dibantu untuk mengabstrakan materi pembelajaran karena daya khayal dan imajinasi siswa masih rendah. Sehingga, proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran, apalagi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa saat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengadakan penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan judul penelitian “Peningkatan pemahaman konsep pada tema 6 cita-citaku menggunakan media Diorama kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo Kudus”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema 6 cita-citaku menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media diorama muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui pada tema 6 cita-citaku menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media diorama kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
3. Bagaimana peningkatan ranah sikap dan ranah keterampilan siswa melalui model *Experiential Learning* berbantuan Diorama pada kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendiskripsikan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada Tema 6 Cita-citaku menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media diorama pada kelas IV SD Negeri 2 hadipolo muatan Bahasa Indonesia dan IPS.
2. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru pada Tema 6 Cita-citaku menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media diorama Tema 6 Cita-citaku pada kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo muatan Bahasa Indonesia dan IPS.
3. Mendiskripsikan peningkatan ranah sikap dan ranah keterampilan siswa melalui model *Experiential Learning* berbantuan diorama pada kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna untuk semua pihak yang terkait, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1) Manfaat Teoris

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan bagi pembaca. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk lebih memahami maksud dari penelitian tentang pemahaman konsep, model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media diorama pada Tema 6 Cita-citaku muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

a) Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media diorama .

b) Bagi guru

Memperbaiki pembelajarann, membantu guru berkembang secara professional, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tidak jenuh dan bosan sebagai acuan untuk perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

c) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di SD Negeri 2 Hadipolo dan mampu memberikan hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan professional guru dan meningkatkan proses pembelajaran. Dapat meningkatkan wawasan yang luas nantinya bagi peneliti ketika mengajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Peningkatan pemahaman konsep pada Tema 6 Cita-citaku menggunakan model *Experintal Learning* berbantuan media diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep Tema 6 Cita-citaku” memiliki beberapa ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV semester II SD Negeri 2 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kudus pada tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri
2. Penelitian dilakukan mengkaji Tema 6 Cita-citaku dengan muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Dalam penelitian terdapat dua variabel, yaitu

- a. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep dan keterampilan guru

- b. Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model *Experintal Learning* berbantuan media Diorama. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu sebagai berikut.

a. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 Menyajikan pemahaman factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia

b. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu menjelaskan judul penelitian yang diteliti untuk menghindari perbedaan penafsiran, yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Experiental Learning*

Model pembelajaran *Experiental Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan pengalaman, lingkungan, yang membuat siswa berpikir sehingga siswa mampu menemukan pemahaman baru. Sintaks model pembelajaran *Experiental Learning* sebagai yaitu 1) *Concrete Experience (CE)* Siswa berperan sebagai partisipasi aktif, belajar dari pengalaman yang pernah mereka alami. Peka terhadap situasi. 2) *Refective Observation (RO)* Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari sudut pandang yang berbeda. 3) *Abstact Conceptualization (AC)* Menganalisis dari gagasan-gagasan yang bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi, 4) *Active Experimentation (AE)* Kemampuan untuk melaksanakan dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa yang termasuk di dalamnya mengambil resiko.

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep pada penelitian ini siswa dikatakan dapat memahami konsep jika menyatakan ulang sebuah konsep, memberi contoh dan noncontoh dari konsep, mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Pemahaman konsep mengukur ranah kognitif dengan tes tertulis.

3. Ranah Sikap dan Keterampilan

Ranah sikap berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah sikap akan dilakukan menggunakan lembar observasi siswa aspek sikap.

Ranah keterampilan berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah keterampilan akan dilakukan menggunakan lembar observasi siswa aspek keterampilan.

4. Muatan IPS

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan yaitu membentuk warga negara yang berkemampuan sosial akan kehidupan sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial yang nantinya akan menjadi warga Negara yang baik dan tanggung jawab.

Dalam pembelajaran IPS Tema 6 Cita-citaku kelas IV semester II yang akan dipelajari yaitu sumber daya alam dan manfaat sumber daya alam.

5. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa suara, bunyi yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Bahasa Indonesia dipakai bangsa

Indonesia sebagai alat untuk mengantar dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada berbagai tingkatan pendidikan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tema 6 Cita-citaku kelas IV semester II yang akan dipelajari yaitu ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan baris pada bait, makna puisi, menuangkan gagasan yang terdapat pada puisi.

