

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian di awal kepada wali kelas V MI Matlaul Atfal Bandung. Model yang dipakai belum efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA. Untuk mengajar materi perpindahan kalor, guru menggunakan model pembelajaran belajar kelompok dan praktik. Terkadang, ada beberapa siswa yang kurang fokus dan tidak memahami tahapan pembelajaran dengan baik. Jadi, dengan pengaplikasian model itu, kemampuan berpikir kreatif semua siswa tidak berkembang dengan baik.

Berdasarkan dari nilai rata – rata pada kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu 56,5. Sedangkan, kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA di MI Matlaul Atfal adalah 70. Berdasarkan standar penilaian sekolah hasil penilaian siswa pada aspek kemampuan itu tergolong rendah. Dapat dilihat melalui data penilaian aspek kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Lalu jumlah seluruh siswa di kelas V berjumlah 22 siswa sisanya dua orang tidak bisa mengikuti tes dikarenakan sakit. Setelah, di berikan tes untuk mengukur tingkat kemampuan tersebut hanya lima siswa yang mencapai KKM.

Sisanya 15 siswa tidak memenuhi KKM, hasil observasi menunjukkan dimana satu siswa mendapatkan nilai 30, tiga siswa mendapatkan nilai 40, dua siswa mendapatkan nilai 50, dua siswa mendapatkan nilai 55, tujuh siswa mendapatkan nilai 60, dua siswa mendapatkan nilai 70, dua siswa mendapatkan nilai 80, dan satu siswa mendapatkan nilai 90. Oleh karena itu, berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dianggap kurang berhasil dalam pembelajaran.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya motivasi dan kepercayaan diri setiap siswa dalam pembelajaran IPA. Lalu kurang efektifnya penggunaan model yang diterapkannya. Menjadikan, guru harus melakukan berbagai rencana lainnya dalam proses pembelajaran yang membuat siswa dapat memahami materi menjadi lebih baik.

Penerapan model pembelajaran merupakan pelaksanaan rencana yang disusun runtun dalam melakukan proses pembelajaran. Model juga suatu rencana dibuat untuk proses pembelajaran dengan durasi waktu yang lama, lalu adanya materi pembelajaran yang diajarkan serta mengarahkan selama proses pembelajaran selama di kelas. Model berfokusnya kepada pendekatan yang dipakai pada pengajaran, mencakup tujuan pembelajaran, langkah kegiatan, lingkungan belajar, dan pengelolaa kelas Arends (Trianto 2010). Menurut (Carlian & Nisa, 2023) model pembelajaran dapat menjadikan suatu kunci suasana dari pembelajaran menjadi bermakna dan model ini dapat memotivasi siswa dengan melakukan proses pembelajaran secara menyenangkan.

Menurut (Mayratih, 2021) model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa secara nyata dalam pembelajaran. Menurut David Kolb (1984) adapun langkah–langkah dari penerapan model pembelajaran ini seperti halnya: pengalaman belajar secara nyata, observasi dan refleksi, terbentuknya konsep abstrak dan generalisasi, dan pengujian implementasi.

Penerapan model itu dimana setiap siswa diminta dalam meningkatkan kemampuan berpikir, berefleksi dan bertindak, baik secara individu maupun kelompok. Pada hakikatnya penerapan model pembelajaran sifatnya agak memaksa dimana proses pembelajaran dimana hakikat diri dan terkait yang dimaksudkan dalam pembelajaran secara nyata. Meskipun itu, penerapan model ini dapat memberikan hal baik bagi setiap siswa dalam peningkatan potensi dalam dirinya. Hal tersebut disampaikan menurut (Mukaromah, 2023).

Menurut (Kadir, Ulfa, & Ulfa, 2021) penerapan siklus *Experiential Learning* dapat terjadinya peningkatan setiap siswa dalam memecahkan setiap persoalan. Setiap persoalan yang terjadi dengan menerapkan model ini sebagai

bahan refleksi bagi setiap guru untuk mendapatkan konsep baru dalam pembelajaran berikutnya.

Kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi merupakan kecakapan setiap siswa dalam memperoleh apa yang dipikirkannya dalam memperoleh pemikiran yang baru. Tentunya sesuai dengan yang diutarakan oleh Zimmerer dkk (2009). Adapun ciri – ciri dari berpikir kreatif menurut Filsaime (2008), berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).

Pembelajaran IPA di SD/MI diperlukan suatu tekanan kepada pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkannya kepada pengalaman belajar siswa banyak mengandung arti Depdiknas (Citrasmi dkk, 2016). Oleh karena itu, hal ini bagaimana guru melakukan pembelajaran IPA yang dimana siswa bukan hanya dapat memahami materi dengan baik saja, melainkan bagaimana materi tersebut yang dipelajari oleh siswa dapat mengandung arti bagi mereka. Apalagi dalam penelitian yang telah dilakukan (Said, 2016).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif diperlukan untuk memungkinkan setiap siswa berprestasi di dalam kelas, terutama dalam mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor. Pembelajaran itu memerlukan model yang baik, seperti halnya penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai salah satu pendekatan yang dilakukan. Untuk menerapkan model ini, siswa harus memiliki kemampuan untuk berpikir, berefleksi, dan bertindak, baik individu maupun kelompok.

Menerapkan model pembelajaran ini yang dimana setiap siswa bukan hanya memahami materi saja. Melainkan, dapat terjun langsung dalam proses pembelajarannya secara nyata dengan baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dalam proses pembelajarannya terutama dalam materi suhu dan kalor dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas V di MI Matla'ul Atfal Bandung”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Agar peneliti dapat memfokuskan penelitian, maka peneliti merumuskan pertanyaan sebagai berikut ini :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* ?
2. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran IPA di setiap siklusnya ?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setiap siklusnya dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPA di MI ?
4. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPA di MI ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah unntuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*
2. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran IPA di setiap siklusnya
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa di setiap siklusnya dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPA di MI
4. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPA di MI

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan adanya suatu informasi untuk menjawab setiap persoalan yang terjadi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di kelas V.

2. Manfaat Praktis

Bagi Guru

Tentunya manfaat dengan penelitian yang dilakukan bagi guru dapat meningkatkan kualitas dalam cara mengajarnya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Lalu guru dapat merencanakan proses pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya, guna untuk mengamati setiap permasalahan yang dialami bagi setiap siswa untuk menciptakan kreativitas dan inovasi dalam pembelajarannya.

Bagi Siswa

Tentunya manfaat yang dirasakan bagi siswa dalam penelitian ini dengan pembelajaran yang dibuat secara efektif. Tentunya dapat memberikan manfaat yang positif bagi siswa agar paham terkait materi dengan baik dan dapat dipahami. Dan juga dapat membuat siswa menyenangkan dalam pembelajarannya agar mereka tidak jenuh dalam belajarnya.

Bagi Peneliti

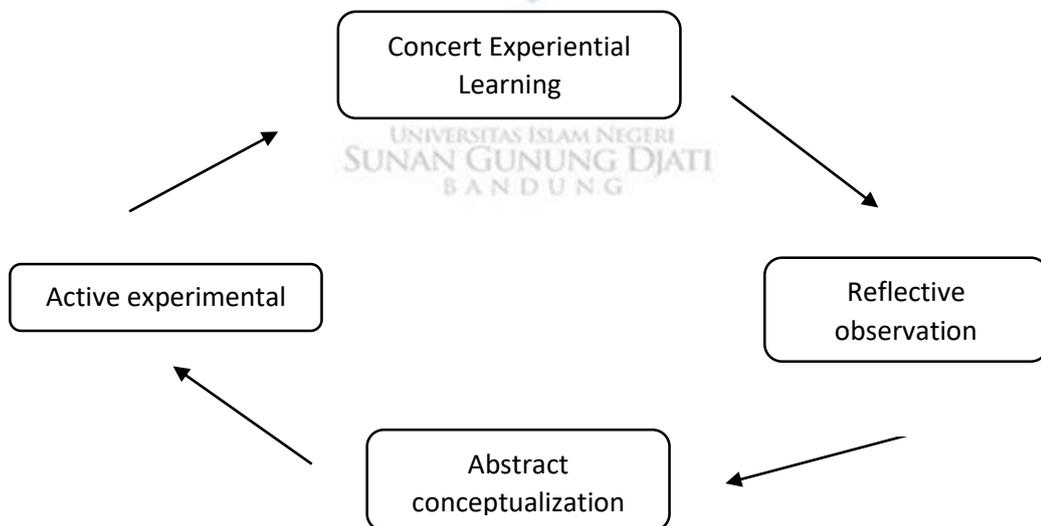
Manfaat yang dirasakan bagi peneliti adalah memberikan pengalaman secara nyata terkait penelitian yang telah dilakukan. Sehingga, pengalaman yang diperoleh itu dapat diimplementasikan oleh peneliti pada saat terjun langsung di dunia kerjanya yaitu pada saat menjadi guru nanti kelak.

E. Kerangka Berpikir

Berpikir kreatif merupakan kemampuan setiap orang yang dalam menghasilkan ide baru dalam konteks yang sesungguhnya. Ide-ide tersebut diidentifikasi dari terkecil hingga menghasilkan informasi yang lebih baik. Menurut Aji, Aziz, & Hidajat (2024) Salah satu kemampuan yang harus didapatkan bagi siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif tergolong kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOTS). Hal itu dapat memungkinkan untuk menemukan berbagai macam

pemikiran dan solusi penyelesaian persoalan yang dialami. Menurut Filsaime (2008), berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).

Pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model yang menekankan setiap siswa belajar aktif dalam belajar secara nyata, karena model ini dimana siswa dituntut belajar secara nyata dalam memperoleh pengetahuannya. Berbagai jenis pembelajaran berdasarkan kepada pengalaman seperti belajar sambil melakukan suatu hal, belajar melalui pengalaman secara nyata, belajar sambil melakukan dan belajar dengan teori yang ada (Kolb, 1984). Model pembelajaran *Experiential Learning* memiliki empat siklus dalam penerapannya, dimulai dengan pengalaman secara nyata, dilanjutkan dengan adanya proses refleksi dan observasi pengalaman itu. Hasilnya diintegrasikan ke dalam struktur kognitif (konsep abstrak), hipotesis baru dirumuskan, kemudian diujikan kembali dalam situasi tersebut (*eksperimen*). Hasil percobaan menuntut siswa untuk kembali ke tingkat pengalaman belajar secara nyata (Kolb, 1984).

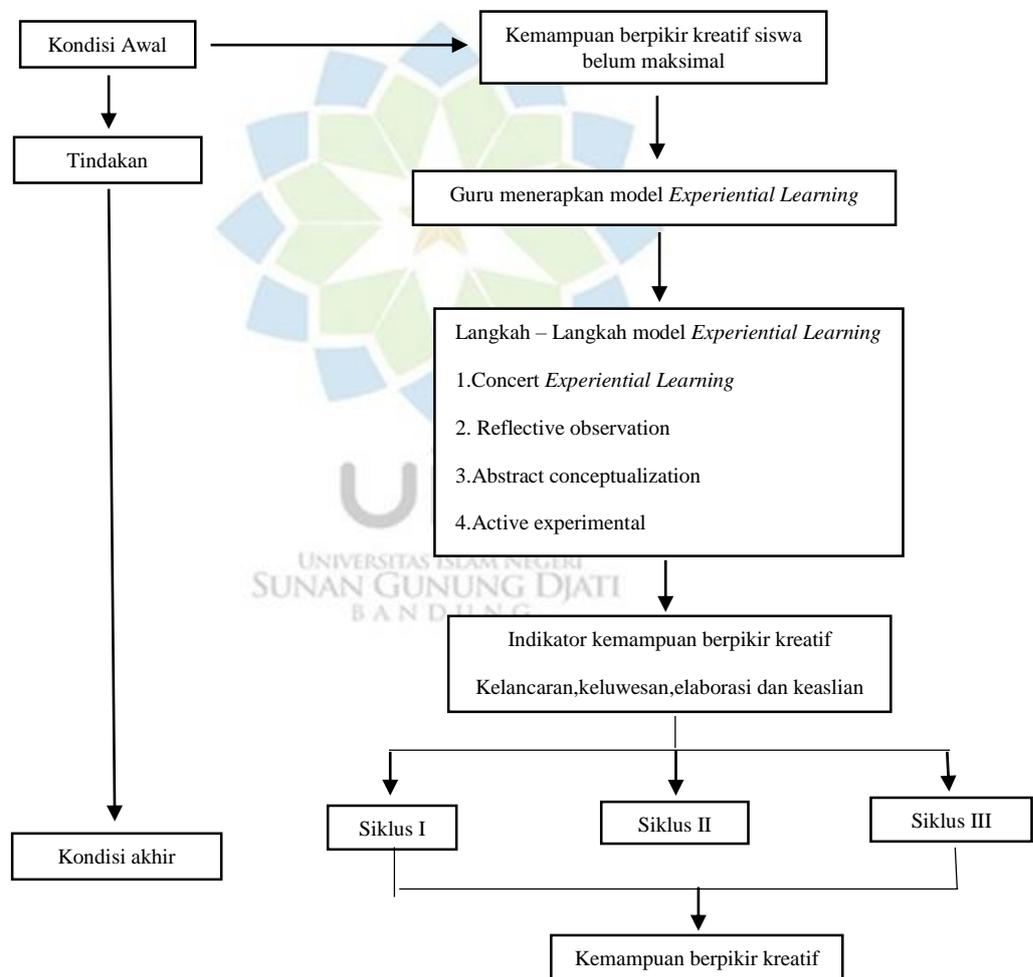


Gambar 1. 1 Model *Experiential Learning*

Berdasarkan dengan siklus yang telah dipaparkan diatas, model *Experiential Learning* pada dasarnya dimulai dengan melakukan, berpikir, kemudian menerapkannya. Jika dikembangkan kembali, terdiri dari empat tahapan, yaitu

berbagi pengalaman (*experience*), menganalisis pengalaman (*process*), menarik pelajaran atau kesimpulan (*generalize*), dan penerapan (*application*). Dan seterusnya, hingga ke tahap pertama, siklus ini tidak pernah berhenti hingga mendapatkan hasil yang telah ditetapkan.

Untuk setiap tujuan dalam rangkaian ini, terdapat langkah-langkah tambahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut ini :*concert experience, reflektive observation, abstrak conseptualization and active experimentation*. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, kerangka berpikir penelitian ini dapat diGambarkan dibawah ini :



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

F. Hipotesis

Bahwasanya dalam penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Mohammad Said dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V di SDN 009 Sesayap Hilir “. Dari hasil yang telah dilakukan selama dua siklus, dari keseluruhan dilakukan dapat dirangkum hasil belajar IPA materi sistem organ pernapasan pada manusia siswa kelas V SDN 009 Sesayap Hilir terjadi peningkatan di tahun pembelajaran pada tahun 2015/2016. Dimana pada siklus 1 mencapai 66,7% siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 33,4% . Lalu di siklus II mencapai 100% siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 0%. Hasil kegiatan aktivitas observasi guru pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan 1 rata-rata 56.6, pertemuan 2 sebesar 75, dan siklus II pada pertemuan 1 sebesar 77.5, pertemuan 2 sebesar 87.5. Nilai hasil belajar setiap siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 66.7 dan siklus II sebesar 78.3. Dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar terkait materi tersebut pada siswa kelas V SDN 009 Sesayap Hilir menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* mengalami peningkatan.
2. Winda Grinalis, Nurasiah, dan Dyah Lyesmaya dalam artikelnya yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Experiential Learning* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar”. Bahwasanya penerapan pendekatan *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri Cipanengah CBM Kota Sukabumi. Peningkatan itu dilihat dari hasil belajar pada setiap siklus yang telah dilakukan. Persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada pretest sebesar 4,79%, sedangkan setelah diberikan posttest pada akhir tindakan, seluruh siswa (100%) dinyatakan tuntas. Dari 30 siswa, sebanyak 22 siswa (73,3%) mencapai kriteria berpikir kritis tinggi, sementara adanya 8 siswa (26,6%) berada pada kategori berpikir kritis sedang. Seluruh siswa berhasil mencapai dan bahkan melebihi

nilai KKM dalam pembelajaran IPA. Hasil ini menunjukkan pada siswa meningkat sebesar 53,4% melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning*.

3. Nuraini Safutri dalam skripsinya yang berjudul “ Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di SDN 79 Kota Bengkulu”.

Dari hasil ditemukan bahwasanya model Treffinger baik untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di SD sekolah tersebut. Sebelum penggunaan model ini, beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Namun, setelah penerapan model ini, guru mengamati adanya suatu peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, keberanian mereka dalam menyampaikan ide dan gagasan, serta peningkatan kemampuan tersebut secara keseluruhan. Demikian, penggunaan model ini dapat terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SD tersebut.

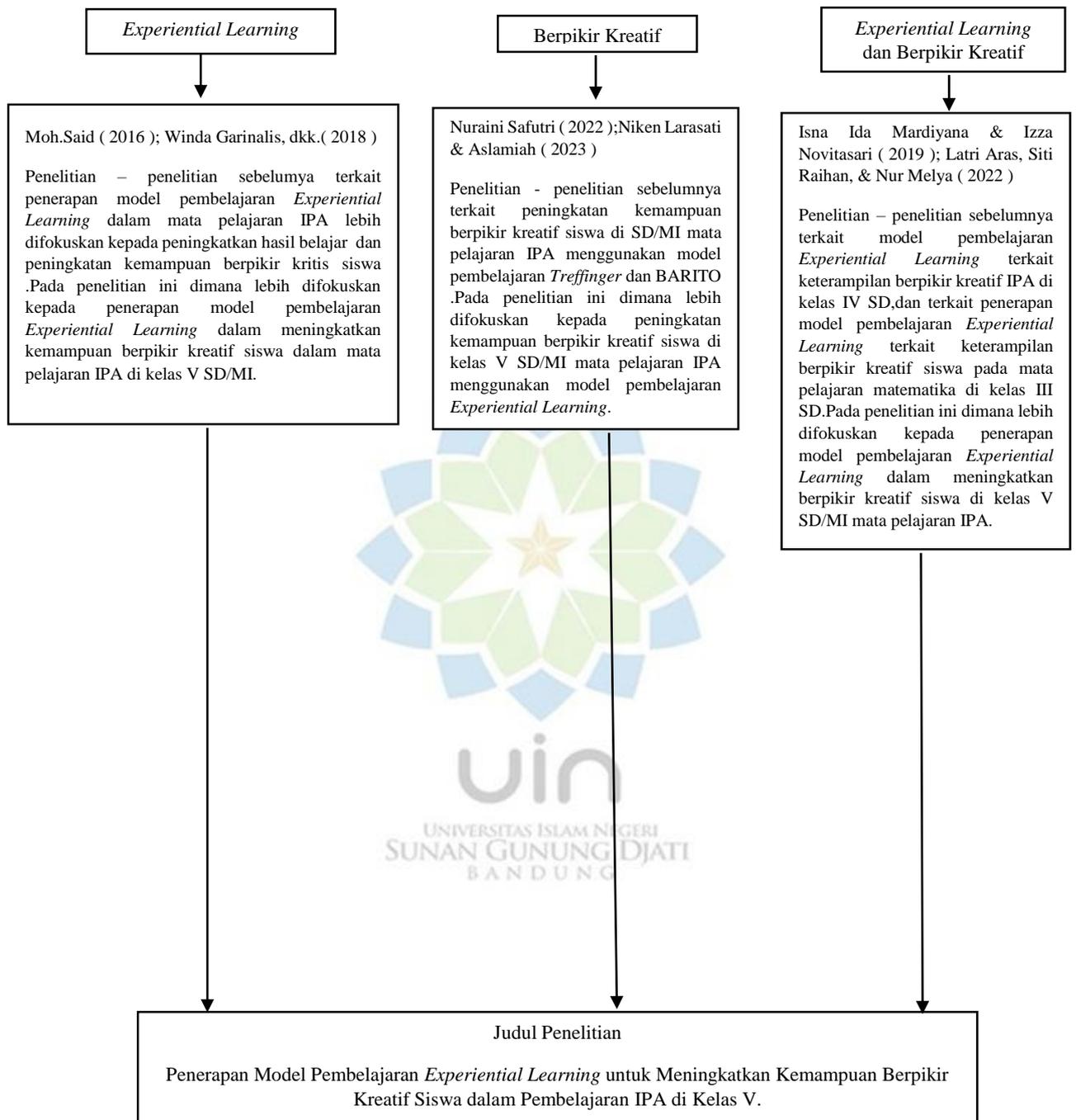
4. Niken Larasati dan Aslamiah dalam artikelnya yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Muatan IPA Menggunakan Model Pembelajaran BARITO di Kelas V SDN 3 Landasan Ulin Barat”. Dari hasil dengan diterapkannya model itu yang dilakukan selama 3 pertemuan di SDN tersebut, diperoleh rangkuman keterampilan tersebut bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran BARITO di Kelas V SDN tersebut secara individualnya telah mencapai kriteria “Terampil” pada semua aspek yang telah mencapai telah mencapai kriteria “Hampir Seluruh Siswa Terampil dan Sangat Terampil” dengan persentase 85%. Menerapkan model pembelajaran ini maka terjadinya peningkatan keterampilan tersebut baik secara kelompok atau individu menjadikan, siswa berperan baik dalam pembelajaran serta dikembangkannya pemikiran dalam menyelesaikan masalah dengan pembelajaran yang menyenangkan dan dampaknya dapat meningkatnya hasil belajar .

5. Isna Ida Mardiyana dan Izza Novitasari dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif IPA Siswa SD Mursyidah Surabaya”. Hasil yang telah dilakukan,

penulis menyarankan kepada peneliti lain untuk lebih mengoptimalkan terkait penyusunan RPP agar proses pembelajaran berlangsung .

Kesimpulan dari penelitian mengenai dampak dari model ini terhadap keterampilan tersebut dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwasanya: 1). Kemampuan awalan siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 40, sedangkan kelas kontrolnya 34,8, yang menunjukkan kemampuan awalnya masih dalam kategori kurang kreatif. 2). Adanya pembeda keterampilan tersebut antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah penerapan model ini, dengan nilai t hitung = 7.183 lebih besar dari t tabel = 2.011, sehingga H_0 ditolak. Hasil membuktikan bahwasanya model ini berpengaruh terkait peningkatan keterampilan tersebut terhadap siswa di kelas eksperimen. Lalu, model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD tersebut pada mata pelajaran IPA.

6. Isna Ida Mardiyana dan Izza Novitasari dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif IPA Siswa SD Mursyidah Surabaya”. Berdasarkan hasilnya yang telah dilakukan, penulis menyarankan kepada peneliti lainnya untuk lebih mengoptimalkan terkait penyusunan RPP agar proses pembelajaran berlangsung lebih efisien. Perubahan tersebut terlihat dari peningkatan persentase siswa yang sebelumnya berada pada kategori baik menjadi kategori sangat baik. Selain itu, penerapan model ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif setiap siswa kelas III di SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar. Dapat terlihat melalui hasil uji hipotesis, di mana nilai probabilitas sebesar $0.000 < 0.05$, menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam hasil tes siswa setelah penerapan model ini.



Gambar 1. 3 Posisi Penelitian ini di antara Penelitian Relevan