

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran formal terjadi berada di kerangka kerja yang dikenal sebagai pendidikan. Interaksi guru dan siswa merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan memiliki upaya dengan mewujudkan kondisi belajar yang memberdayakan siswa. Tujuannya adalah untuk membentuk kerohanian, meningkatkan kemampuan pengendalian diri, mengembangkan karakter, meningkatkan kecerdasan, menanamkan etika yang baik, dan mengembangkan keterampilan yang akan bermanfaat bagi masa depan siswa itu sendiri, keluarga, dan masyarakat serta bangsa yang lebih luas.

Pendidikan memiliki peranan sebagai sebuah suatu struktur yang mencakup berbagai elemen, seperti kepala sekolah, guru, siswa, lingkungan masyarakat, serta wali murid (Purwaningsih dkk, 2022). Dalam konteks pendidikan, guru dan siswa berkolaborasi untuk mengasah dan mengoptimalkan kecerdasan serta kemampuan setiap siswa di berbagai institusi pendidikan (Salahudin, 2011). Pendidikan berperan penting dan juga strategis dalam membangun kehidupan sosial serta menempatkan individu pada posisi yang tepat dalam masyarakat (Salahudin dkk, 2019).

Peningkatan mutu pendidikan diharapkan tercapai seiring dengan kemajuan di bidang pendidikan. Freeman Butt dalam (Anwar, 2017) berpendapat bahwa "Pendidikan adalah suatu proses penyesuaian diri yang bersifat timbal balik, di mana pengetahuan saling diberikan dan diterima, dan melalui penyesuaian ini, akan terjadi perubahan pada diri individu". Sekolah merupakan salah satu institusi yang menyelenggarakan pendidikan serta bertugas membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk nilai dan sikap melalui jalur pendidikan formal maupun non-formal (Asiyah, 2019).

Di sekolah, siswa memperoleh materi pelajaran yang diajarkan dan dibimbing oleh guru dalam suatu kegiatan yang disebut proses pembelajaran. Menurut Eris Trisdianti, Hilman Mangkuwibawa, dan Muhammad Rifqi Mahmud (2024) menjelaskan proses pembelajaran di sekolah bertujuan membentuk seorang siswa mampu memiliki kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, serta berperan aktif dalam lingkungan baik keluarga maupun masyarakat.

Mata pelajaran IPA menjadi bagian dari pengajaran di sekolah. IPA adalah himpunan konsep yang tersusun sistematis dan diaplikasikan untuk memahami fenomena alam. Pengembangan IPA didasarkan pada metode ilmiah, yang meliputi observasi dan eksperimen. Selain itu, IPA juga menekankan nilai-nilai sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang besar, keterbukaan dalam berpikir, kejujuran, toleransi, skeptis, optimis, pemberani, dan kreatif (Rahmadhani dkk, 2021). Mata pelajaran IPA memiliki peran bagi siswa karena relevansinya yang kuat dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021) teori belajar konstruktivisme “siswa perlu mencari dan mengolah sendiri informasi yang kompleks, membandingkan pengetahuan baru dengan konsep sebelumnya, serta menyesuaikan apabila ditemukan ketidaksesuaian. Untuk memastikan pemahaman dan penerapan pengetahuan, siswa perlu berlatih menyelesaikan masalah serta mencari berbagai cara dalam menghasilkan beragam gagasan”.

Selama proses memperoleh pengetahuan ilmiah di MI, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk diberi kebebasan mengeksplor pemahamannya agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Tujuan tersebut tercantum dalam Permendiknas RI No. 2 Tahun 2006, salah satunya yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap suatu konsep IPA dan dihubungkan dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat (Depdiknas, 2006).

Dengan demikian, pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah (MI) idealnya dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mencari, menemukan, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah. Faktanya, banyak siswa di sekolah yang masih merasa kesulitan dalam mempelajari IPA, dan hal ini seringkali berkaitan dengan bagaimana guru menyampaikan materi melalui model pembelajaran. Untuk menjamin pembelajaran yang efektif, terstruktur, dan sukses mencapai tujuan, penting sekali adanya kesesuaian antara model pembelajaran dengan ciri khas siswa (Trisdianti dkk, 2024).

Suasana pembelajaran di kelas V MIS miftahul falah, menurut studi pendahuluan, belum mampu mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa. Proses belajar mengajar saat ini masih banyak didominasi oleh aktivitas membaca buku, penyampaian materi melalui ceramah, diskusi tanya jawab, serta pemberian tugas. Selain itu, fasilitas media pembelajaran, misalnya alat peraga kerangka tubuh manusia, kurang memadai.

Guru kelas V menyatakan dalam wawancara bahwa model pembelajaran yang biasanya digunakan seperti *Direct Instruction* dan *Problem Based Learning* belum bisa memberikan hasil belajar yang optimal, dikarenakan membuat siswa merasa jenuh. Pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, nilai rata-rata mata pelajaran IPA siswa adalah 64,28. Sayangnya, angka ini masih belum memenuhi KKM yang sebesar 75. Minimnya variasi dalam model pembelajaran yang guru gunakan memperburuk keadaan yang sedang terjadi.

Akibatnya, siswa cenderung menghafal istilah tanpa benar-benar memahami konsepnya. Ditambah lagi, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPA juga berkontribusi pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar memegang peranan penting dalam menentukan pengajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil belajar ini mencakup kompetensi khusus yang dikuasai siswa setelah mengikuti

kegiatan belajar mengajar, yang dinilai melalui aspek pemahaman, sikap, dan keterampilan. Inovasi dan kreativitas yang kurang dalam model pembelajaran, guru belum bisa memperbaiki hasil belajar. Pemanfaatan model pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mendorong eksplorasi pengetahuan secara mandiri dengan bimbingan guru (Damayanti, 2022).

Menurut David Kolb (2014) belajar adalah suatu proses di mana pengetahuan diperoleh dan dibentuk melalui pengalaman yang diolah dan dikembangkan. Teori pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pendekatan holistik proses pembelajaran. Proses ini memanfaatkan pengalaman sebagai sarana pembelajaran, bukan hanya dengan mengandalkan materi dari buku atau pengajaran dari guru. Belajar melalui pengalaman langsung dalam *Experiential Learning* memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan cara ini, guru dapat mengaitkannya dengan dunia nyata, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat pula.

Experiential Learning merupakan model pembelajaran tepat untuk materi IPA kelas V tema 7 mengenai sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda, karena memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kegiatan eksploratif seperti percobaan mencairkan es, sehingga siswa dapat mengamati secara nyata proses perubahan wujud benda. Melalui pengalaman konkret ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan peristiwa sehari-hari yang siswa alami, seperti melihat mencairnya mentega saat dipanaskan. Pengalaman ini kemudian didiskusikan dalam kelompok, sehingga siswa bisa saling bertukar pengetahuan, merefleksikan hasil pengamatan, dan membangun pemahaman bersama. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengingat materi lebih lama, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan rasa ingin tahu ilmiah yang menjadi dasar penting

dalam pembelajaran IPA. Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA”.

B. Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini akan berupaya menjawab beberapa pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan model *Experiential Learning* dan model *Direct Instruction*?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dan model pembelajaran *Direct Instruction*?
3. Bagaimana pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model *Experiential Learning* dan model *Direct Instruction*?
4. Apakah pencapaian hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan model *Experiential Learning* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan model *Direct Instruction*?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan model *Experiential Learning* dan model *Direct Instruction*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, terdapat tujuan yang hendak dicapai, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan model *Experiential Learning* dan model *Direct Instruction*.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.
3. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model *Experiential Learning* dan model *Direct Instruction*.

4. Untuk mengetahui Apakah pencapaian hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan model *Experiential Learning* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan model *Direct Instruction*.
5. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa aspek di mana penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif. Berikut adalah sejumlah manfaat yang dihadapkan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan informasi yang menyeluruh dan mudah dipahami mengenai penggunaan model *Experiential Learning* dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa setelah mata pelajaran sains. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menyajikan beragam informasi.

2. Manfaat praktis, untuk:

- a. Siswa

Penggunaan model *Experiential Learning* pada mata pelajaran sains diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, seperti eksperimen, yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara langsung melalui pengalaman.

- b. Guru

Melalui penerapan model *Experiential Learning*, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa. Selain itu, penelitian diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi para pendidik dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa, pembelajaran berbasis pengalaman, dan pengembangan potensi.

c. Sekolah

Diharapkannya penelitian ini menyumbangkan ide model pembelajaran kreatif dan inovatif, serta bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPA.

d. Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman tentang kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga mengusulkan metode memperbaiki hasil setelah pembelajaran melalui variasi model pembelajaran. khususnya *Experiential Learning* dalam bidang sains sebagai persiapan bagi para peneliti untuk mengambil peran sebagai pendidik.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran yang diterapkan pada pelajaran dapat disesuaikan untuk meningkatkan pengajaran sains. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil belajar siswa dapat digunakan untuk menilai seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, penilaian sekali lagi dilakukan melalui tes yang mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan sangat diperlukan untuk mengatasi masalah hasil belajar yang kurang memuaskan. Di Madrasah Ibtidaiyah (MI), memanfaatkan pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif yang berhasil untuk pendidikan IPA. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (2015) mengidentifikasi empat tahapan dalam model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:

1. Pengalaman Nyata
2. Observasi Refleksi
3. Konseptualisasi
4. Experimen Aktif

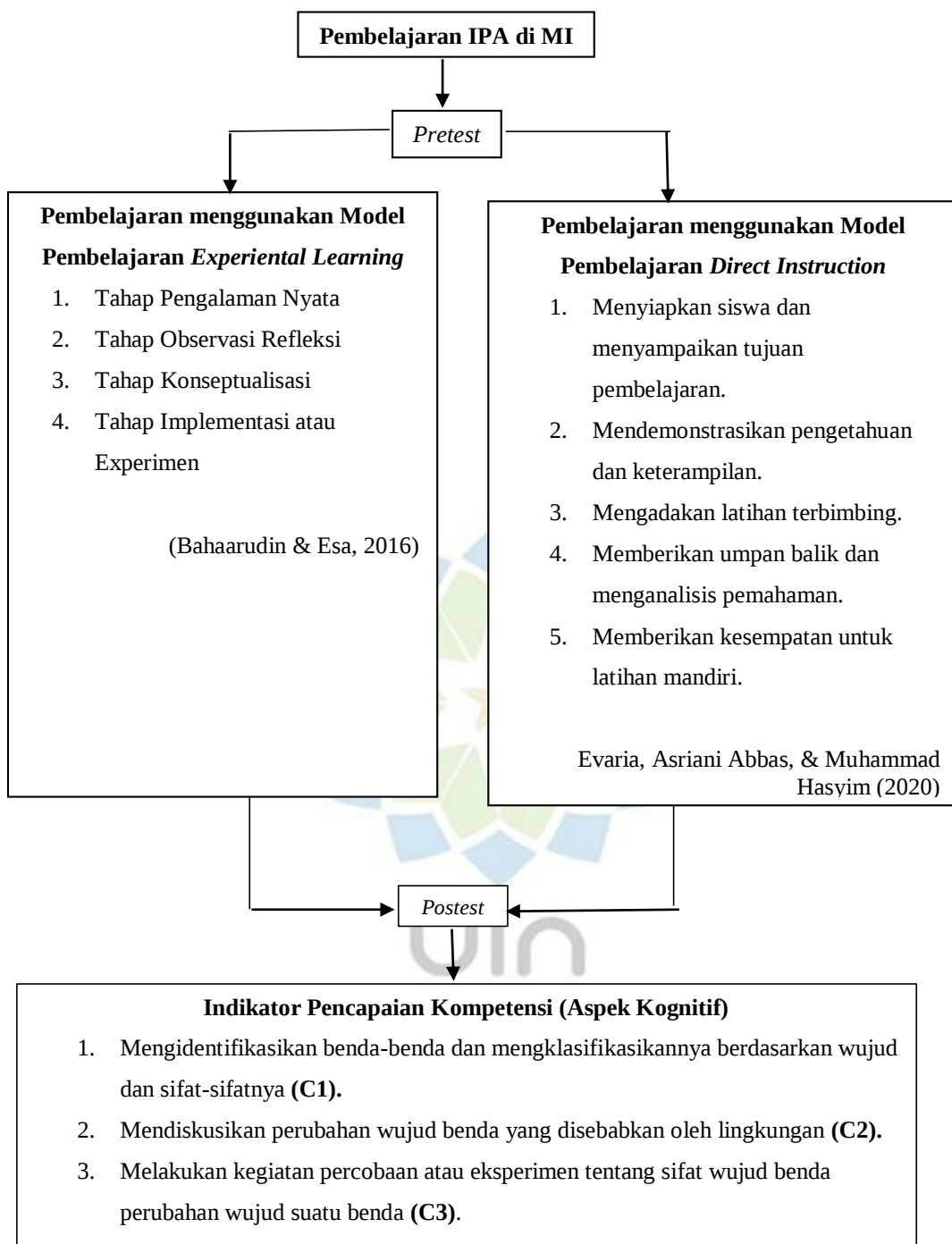
Menurut Kardi, sebagaimana dikutip dalam (Trianto, 2010), model pembelajaran *Direct Instruction* dapat diimplementasikan melalui menggunakan berbagai metode, termasuk ceramah, demonstrasi, pelatihan, praktik, dan kerja kelompok. Model ini diterapkan untuk menyampaikan materi pelajaran secara langsung dari guru kepada siswa. Evaria, Asriani Abbas, dan Muhammad Hasyim (2020) menjelaskan empat langkah utama model *Direct Instruction*, yaitu:

1. Menyiapkan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Mempraktikkan guru menyampaikan pembelajaran
3. Mengadakan latihan terbimbing.
4. Memberikan umpan balik dan menganalisis pemahaman.
5. Memberikan peluang untuk latihan individu.

Dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, hasil belajar menjadi tolak ukur utama perkembangan siswa yang mencerminkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai, diperlukan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan perkembangan siswa. Indikator berfungsi menilai pemahaman dan penerapan materi oleh siswa.

Indikator mencakup aspek kognitif misalnya kemampuan siswa dalam menyebutkan dan menjelaskan konsep. Adapun pada penelitian indikator pencapaian kompetensi yang digunakan yaitu aspek kognitif. Berikut ini indikator pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan dengan kompetensi dasar kelas 5, yaitu:

1. Mengidentifikasi benda-benda dan mengklasifikasikannya berdasarkan wujud dan sifat-sifatnya (C1).
2. Mendiskusikan perubahan wujud benda yang disebabkan oleh lingkungan (C2).
3. Melakukan kegiatan percobaan atau eksperimen tentang sifat wujud benda perubahan wujud suatu benda (C3).



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian:

H_0 : Hasil belajar kognitif siswa kelas V MIS Mifathul Falah yang menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* sama dengan yang menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

H_a : Hasil belajar kognitif siswa kelas V MIS Mifathul Falah yang menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih baik dari pada dengan yang menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Hipotesis Statistik:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berfokus pada implementasi model pembelajaran *Experiential Learning* di kelas menunjukkan bahwa model ini dapat mendukung guru dalam menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Melalui pengalaman yang dialami, siswa dapat memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Rahmadani, 2023).

Model pembelajaran *Experiential Learning* menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung siswa. Pengalaman ini akan memotivasi siswa untuk berperan aktif dan berpikir, yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Wahyuni, 2019).

Penerapan model ini tidak hanya memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman nyata yang mengembangkan keterampilan melalui tugas-tugas praktis. Selain itu, model ini juga menyediakan mekanisme umpan balik dan mengevaluasi pencapaian berdasarkan tolak ukur yang ditetapkan (Maulana, 2015).

Pembelajaran yang efektif adalah proses di mana siswa terlibat aktif, sehingga siswa mampu berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman nyata (Nuzulia, 2024). Model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*), memiliki empat tahapan, yaitu: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Sutriana, 2019). Sesuai dengan Sutriana (2019), tahapan pengalaman konkret dan refleksi observatif diklarifikasikan sebagai bagian dari proses *discovery*, (menemukan), sedangkan tahapan konseptualisasi abstrak dan eksperimen aktif berada di bawah proses aplikasi (melakukan).

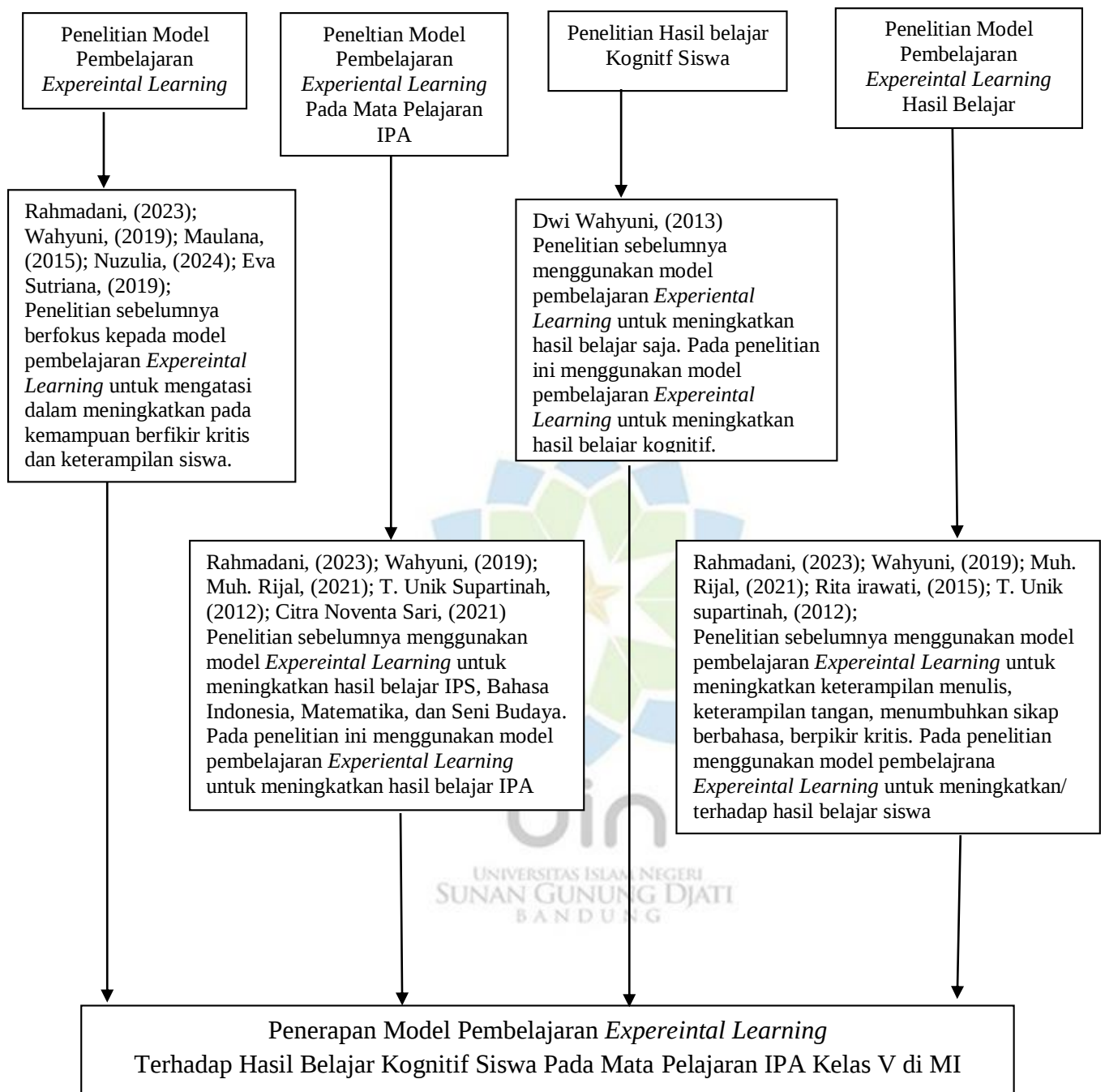
Model pembelajaran berbasis pengalaman atau yang disebut dengan *Experiential Learning*, sering kali diartikan sebagai “*learning by doing*” yang pembelajaran yang menekankan proses belajar dengan cara langsung melakukan. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam situasi nyata, dan seluruh hasil belajar diperoleh melalui aktivitas yang dilakukan secara mandiri (Rahmadani, 2023). Hasil belajar dilakukan melalui tes yang mengukur tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Umumnya, hasil belajar ini direpresentasikan dalam bentuk angka dan cenderung lebih fokus pada ranah pengetahuan (Wahyuni, 2013).

Beberapa faktor yang dapat berdampak pada hasil belajar dapat dibagi dua kategori utama. Pertama, ada faktor internal yang berasal dari individu siswa dan berdampak pada kemampuan belajarnya, serta faktor yang bersumber dari lingkungan sekitarnya yaitu eksternal, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat (Rijal, 2021). Sejumlah penelitian lain turut memperkuat gagasan model pembelajaran *Experiential Learning*

memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar siswa. Sebagai gambaran, Rit Irawati (2015) menggunakan model ini untuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SD, Supartinah (2012) mengimplementasikannya untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD, dan Sari (2012) mengimplemntasikannya ada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan keterampilan proses sains dan menumbuhkan karakter ilmiah pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, model ini dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan mendorong keterlibatan aktif siswa, *Experiential Learning* memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan langsung dari pengalaman, sehingga dapat lebih memahami dan menganalisis materi yang telah siswa amati sebelumnya.





Gambar 1.2 Penelitian Terdahulu