

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Peningkatan mutu pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas (harkat dan martabat) manusia sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan bisa diperoleh baik secara formal dan non formal.

Pendidikan formal diperoleh melalui program-program yang sudah dirancang secara struktur oleh suatu Institusi, Departemen, atau Kementrian suatu Negara. Pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari (berbagai pengalaman) baik yang dirasakan sendiri atau yang dipelajari dari orang lain (mengamati dan mengikuti).

Pendidikan tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya proses belajar dan peran seorang guru yang mengajar. Adanya proses belajar yang berkesinambungan, dan adanya seorang guru yang berperan dalam proses belajar maka, seseorang akan berupaya, bersikap dan bertindak lebih baik. Belajar yang menyenangkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di dalam kehidupan setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Belajar merupakan suatu proses yang dibutuhkan oleh

manusia untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Awang (2017: 3), Belajar merupakan aktivitas sadar yang dilakukan seseorang sehingga mengubah pemahaman dan perilaku seseorang yang dilakukan dalam memperjuangkan nilai-nilai kebaikan.

Kurikulum tematik menekankan pada proses dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran menuntut siswa untuk mengeluarkan pendapat dan berperan aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru sebagai fasilitator dan stimulus harus memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran akan menikmati dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif belajar secara mandiri. Guru harus memiliki kualitas, kecerdasan dan keaktifan agar bisa membuat pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami siswa. Guru yang cerdas dan kreatif akan menjadi motivasi tersendiri bagi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum ini menerapkan pembelajaran tema-tema yang jauh lebih aktual dan konseptual dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan kurikulum tematik pada dasarnya adalah penerapan konsep pembelajaran yang menggunakan tema dalam kontekstualisasi beberapa mata pelajaran. Cara ini akan membuat para peserta didik menemukan pengalaman nyata yang sangat bermakna, khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penerapan kurikulum tematik di SD/MI, kegiatan belajar

dan mengajar tidak akan berdiri sendiri, bahkan akan berjalan secara berkesinambungan.

Menurut Rusman (2015: 145), tujuan pembelajaran tematik adalah (1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu. (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama. (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. (4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik. Setiap pembelajaran harus adanya kesan yang bermakna bagi siswa maupun guru. Bahkan guru dapat kreatif mungkin menggunakan berbagai model pembelajaran untuk mengaktifkan siswa saat proses belajar mengajar di kelas.

Namun dalam kenyataan sehari-hari ditemukan fakta yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 17-18 April 2018 di Sekolah Dasar Negeri 23 Sungai Beris Sarai pada pembelajaran tematik kelas III menunjukkan bahwa, masih digunakannya model atau metode yang monoton seperti hanya ceramah yang hanya berfokus pada guru yang banyak menyampaikan informasi sementara itu siswa hanya menerima secara pasif. Hal ini memicu siswa tidak terlibat aktif dan tidak berfokus dalam pembelajaran. Banyak siswa yang sibuk sendiri di dalam kelas mengganggu teman yang lain dalam belajar. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik belum mencapai

ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan ulangan umum pada pembelajaran tematik, siswa yang mencapai ketuntasan yang diharapkan hanya mencapai 50% atau sebanyak 20 siswa dari 40 siswa, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan sebanyak 40 siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menyediakan kondisi belajar yang produktif adalah melalui penggunaan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dipandang perlu untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan mementingkan hasil belajar yang lebih baik. Adanya model pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan partisipasi belajar siswa sehingga, interaksi yang terjadi antara guru dan siswa tidak hanya terjadi satu arah saja melainkan multi arah. Melalui penerapan model pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya inovasi model pembelajaran yang dapat menjadi solusi permasalahan rendahnya hasil belajar serta dapat mengoptimalkan proses pembelajaran tematik di SD. Peneliti melakukan penelitian Eksperimen untuk melihat keefektifan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *Learning Cycle* dengan *Children Learning In Science* terhadap hasil belajar siswa pada subtema perubahan wujud benda di kelas III.

Model Pembelajaran *Learning Cycle* pertama kali dikembangkan pada tahun 1970 dalam SCIS (*science curriculum improvement study*), suatu program pengembangan pendidikan sains di Amerika Serikat. Dalam

pelaksanaannya model siklus belajar terdiri atas tiga fase, yaitu eksplorasi, pengenalan konsep, dan pengenalan konsep. Siklus di sini dapat diartikan bahwa tahap-tahap tersebut dapat berulang (Samatowa, 2010:72).

Pembelajaran *Learning Cycle* merupakan salah satu model pembelajaran konstruktivisme. Menurut Shoimin (Widyanawati 2016:4), model pembelajaran *Learning Cycle* (pembelajaran bersiklus) yaitu suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam model pembelajaran ini guru dituntut untuk memotivasi siswa, sehingga ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran *Learning Cycle* yaitu: (1) Meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran; (2) Siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti oleh orang lain; (3) Siswa mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil dan berguna, kreatif, bertanggungjawab, mengaktualisasikan, dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi; (4) pembelajaran lebih bermakna. Jadi diharapkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 23 Sungai Beris dapat meningkat setelah penerapan model *Learning Cycle*.

Model *Children Learning In Science* (CLIS) dikembangkan oleh kelompok *Children Learning In Science* di Inggris yang dipimpin oleh Driver (1988, Tyler, 1996). Rangkaian fase pembelajaran pada model CLIS oleh Driver (1988) diberi nama *general structure of a constructivist teaching sequence*, sedangkan Tyler (1996) menyebutnya *constructivism and conceptual change views of learning in science* (Samatowa, 2010:74).

Pembelajaran *Children Learning in Science* (CLIS) merupakan pembelajaran yang dilandasi paradigma konstruktivisme. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan memperhatikan pengetahuan awal siswa (Awang, 2017: 36).

Kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran *CLIS* didesain sedemikian rupa sehingga siswa diberikan kesempatan sebesar-besarnya untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Selain itu, pembelajaran *CLIS* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Awang (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *CLIS* efektif dilaksanakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Awang, 2017: 36-37)

Model pembelajaran *CLIS* memiliki karakteristik yaitu, (1) dilandasi oleh pandangan konstruktivisme, (2) pembelajaran berpusat pada siswa, (3) melakukan aktivitas *hands-on/mindson*, dan (4) menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran dengan menerapkan model *CLIS* berusaha menciptakan suasana bebas berpendapat dengan selalu berinteraksi dengan lingkungan serta beraktivitas perpusat pada siswa. Hal ini membuat siswa lebih aktif, kreatif serta kritis dalam berpendapat. Dengan lingkungan sebagai sumber belajar, konsep yang diajarkan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa karena akan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam

bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan “Hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa. Menurut Muslikh (2011:38), hasil belajar adalah sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penelitian, agar tercapai keberhasilan siswa dalam tujuan belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor melalui kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan perubahan tingkah laku karena mengalami interaksi antara individual dan juga dengan lingkungan”. Hasil belajar terdiri dari tiga domain yaitu domain kognitif (*kognitif domain*), domain afektif (*affective domain*) dan domain psikomotorik (*psyscomotoric domain*). Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, dengan indikator yang digunakan yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) yang akan diperoleh dari nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Menurut Sari dan Lubna (Kemendikbud: 2018) menyatakan materi mata pelajaran dalam guru tema benda dan sekitarnya, subtema perubahan wujud benda dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari (mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim). (2) PPKn memaparkan tentang makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar (peran setiap orang di sekolah). (3) SBdP memaparkan tentang unsur-unsur rupa dalam karya seni dekoratif (menggabungkan garis, bentuk, dan warna).

Berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan *Children Learning In Science* (CLIS) Terhadap Hasil Belajar kognitif IPA Siswa pada Subtema Perubahan Wujud Benda di kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Sungai Beris Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *learning cycle* dengan *children learning in science* (CLIS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Subtema Perubahan Wujud Benda di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Sungai Beris Tahun Pelajaran 2020/2021?”.

Secara khusus, masalah tersebut dibagi ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *learning cycle* pada subtema perubahan wujud benda di kelas eksperimen 1?
2. Seberapa besar aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *children learning in science* (CLIS) pada subtema perubahan wujud benda di kelas eksperimen 2?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran awal (*pretest*) pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2?
4. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa pengukuran akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2?
5. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *learning cycle* dan *children learning in science* (CLIS) terhadap hasil belajar siswa?
6. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *learning cycle* di kelas eksperimen 1 dan model pembelajaran *children learning in science* (CLIS) di kelas eksperimen 2?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui Efektivitas Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan *Children Learning In Science* (CLIS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Subtema Perubahan Wujud Benda di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 23 Sungai Beris Tahun Pelajaran 2020/2021. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *learning cycle* pada subtema perubahan wujud benda di kelas eksperimen.

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *children learning in science* (CLIS) pada subtema perubahan wujud benda di kelas eksperimen 2.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran awal (*pretest*) pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2.
4. Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran akhir (*posttest*) penerapan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.
5. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *learning cycle* dan *children learning in science* (CLIS) terhadap hasil belajar kognitif siswa.
6. Mengetahui seberapa besar respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *learning cycle* di kelas eksperimen 1 dan model pembelajaran *children learning in science* (CLIS) di kelas eksperimen 2.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai pedoman guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science* pada mata pelajaran IPA khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah dan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat

digunakan sebagai referensi dalam penelitian mengenai model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science*.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan sikap ilmiah siswa, menerapkan pembelajaran sehari-hari, serta meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah dengan menggunakan model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science*.

### **b. Bagi Guru**

Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan cara belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science* pada subtema perubahan wujud benda SDN 23 Sungai Beris.

### **c. Bagi Sekolah**

Memberikan informasi kepada pihak sekolah dan guru tentang penerapan model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science* pada subtema perubahan wujud benda, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah.

### **d. Bagi peneliti**

Untuk meningkatkan, mengembangkan dan menambah pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran *learning Cycle* dan

*Children Learning In Science*, juga sebagai pengalaman baru dan pengetahuan untuk pengembangan profesi di masa yang akan datang.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan bermanfaat bagi mahasiswa dalam upaya membuat proposal dan skripsi yang berkenaan dengan model pembelajaran *learning Cycle* dan *Children Learning In Science*.

## **E. Definisi Operasional**

Ruang lingkup penelitian ini, perlu diperjelas lagi dengan menguraikan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

### **1. Model Pembelajaran *Learning Cycle***

Model Pembelajaran *Learning Cycle* pertama kali dikembangkan pada tahun 1970 dalam SCIS (*science curriculum improvement study*), suatu program pengembangan pendidikan sains di Amerika Serikat. Dalam pelaksanaannya model siklus belajar terdiri atas tiga fase, yaitu eksplorasi, pengenalan konsep, dan pengenalan konsep. Siklus di sini dapat diartikan bahwa tahap-tahap tersebut dapat berulang (Samatowa, 2010:72).

Pembelajaran *Learning Cycle* merupakan salah satu model pembelajaran konstruktivisme. Menurut Shoimin (dalam Widyanawati 2016:4), model pembelajaran *Learning Cycle* (pembelajaran bersiklus) yaitu suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam model

pembelajaran ini guru dituntut untuk memotivasi siswa, sehingga ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan suatu proses pengajaran yang berpusat pada siswa, berfokus pada pemahaman dan pengalaman belajar siswa secara langsung. Langkah-langkah model pembelajaran *Learning Cycle* yaitu, (1) eksplorasi, (2) pengenalan konsep, dan (3) penerapan konsep (Samatowa, 2010: 72)

## **2. Model *Children Learning In Science* (CLIS)**

Model *Children Learning In Science* (CLIS) dikembangkan oleh kelompok *Children Learning In Science* di Inggris yang dipimpin oleh Driver (1988, Tyler, 1996). Rangkaian fase pembelajaran pada model *CLIS* oleh Driver (1988) diberi nama *general structure of a constructivist teaching sequence*, sedangkan Tyler (1996) menyebutnya *constructivism and conceptual change views of learning in science* (Samatowa, 2010:74). Pembelajaran *Children Learning in Science* (CLIS) merupakan pembelajaran yang dilandasi paradigma konstruktivisme. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan memperhatikan pengetahuan awal siswa (Awang, 2017: 36).

Pembelajaran *CLIS* terdiri atas lima tahapan, yakni (1) orientasi, (2) pemunculan gagasan, (3) penyusunan ulang gagasan, (4) penerapan gagasan (5) pemantapan gagasan. Tahap penyusunan ulang gagasan masih dibedakan menjadi tiga bagian yaitu, pengungkapan dan

pertukaran gagasan, pembukaan pada situasi konflik, dan konstruksi gagasan baru dan evaluasi. Awang (2017: 36-37)

### **3. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa. Menurut Muslikh (2011:38) “Hasil belajar adalah sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penelitian, agar tercapai keberhasilan siswa dalam tujuan belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan perubahan tingkah laku karena mengalami interaksi antara individual dan juga dengan lingkungan”. Hasil belajar terdiri dari tiga domain yaitu domain kognitif (*kognitiv domain*), domain afektif (*affective domain*) dan domain psikomotor (*psyscomotoric domain*). Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, dengan indikator yang digunakan yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) yang akan diperoleh dari nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

### **4. Perubahan Wujud Benda**

Menurut Sari dan Lubna (Kemendikbud: 2018) menyatakan materi mata pelajaran dalam guru tema benda dan sekitarnya, subtema perubahan wujud benda dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu konsep perubahan wujud benda dalam

kehidupan sehari-hari (mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim). (2) PPKn memaparkan tentang makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar (peran setiap orang di sekolah). (3) SBdP memaparkan tentang unsur-unsur rupa dalam karya seni dekoratif (menggabungkan garis, bentuk, dan warna).