

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Berdasarkan pernyataan di atas bahwa suatu proses penyelenggaraan pembelajaran akan lebih bermakna apabila dalam pembelajaran tersebut siswa dapat ikut berperan aktif, tidak hanya guru yang menjadi satu-satunya sumber ilmu.

Jika hanya dengan menggunakan pembelajaran konvensional saja, guru tidak dapat mengembangkan potensi lain yang dimiliki oleh siswa. Metode yang biasa para guru gunakan hanya dengan menerapkan metode ceramah. Dengan menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran memungkinkan siswa hanya dapat menghafalkan konsep dan fakta, tetapi tidak dapat menggunakannya untuk menjelaskan dalam kehidupan yang berhubungan dengan konsep tersebut.

Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan dapat memberikan pengalaman langsung. Proses pembelajaran tidak hanya satu arah, yaitu hanya guru yang menjelaskan isi materi pelajaran, akan tetapi siswa juga harus ikut serta dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian pembelajaran tidak akan monoton dan dapat mengatasi beberapa kemungkinan yang dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai, seperti siswa bosan dan mengantuk saat guru menjelaskan serta hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada proses pembelajaran IPA, siswa akan lebih bermakna apabila pembelajaran tersebut siswa melakukan secara langsung konsep yang sedang dipelajarinya. Sehingga metode ceramah kurang cocok jika digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi IPA kepada siswa. Tujuan belajar IPA yaitu

siswa diharapkan dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dimana dalam proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung (siswa melakukan praktik) untuk mengembangkan kompetensi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas sehingga siswa merasa senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, tidak ada tekanan dari siapapun termasuk dari seorang guru.

Oleh karena itu, suatu kegiatan pembelajaran harus didesain dengan menengahkan peran aktif siswa sebagai subjek pembelajaran untuk secara langsung mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Namun bertolak belakang dengan pembelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Cikidang. Berdasarkan observasi peneliti, saat guru mengajarkan materi IPA ditemukan beberapa permasalahan yaitu diantaranya terlihat banyak siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru berupa fakta dan konsep, sehingga tidak memahami materi secara mendalam. Kegiatan siswa hanya mencatat materi pelajaran dan siswa berperan pasif dalam proses pembelajaran seperti siswa tidak mau bertanya dan tidak berani mengemukakan pendapat. Siswa tidak menemukan sendiri konsep mengenai materi yang dipelajari karena guru tidak mengadakan praktikum.

Saat guru melaksanakan diskusi, siswa dapat mengetahui konsep IPA yang telah diberikan oleh guru, akan tetapi siswa kurang mampu mengkomunikasikan konsep tersebut kepada siswa-siswa lain. Di sampai akhir pembelajaran IPA, terlihat guru masih mendominasi. Guru mengajukan pertanyaan “Ada yang ditanyakan?”, siswa menjawab “Tidak”. Seolah-olah siswa sudah memahami materi yang sudah diberikan oleh guru. Permasalahan lain juga ditemukan saat peneliti mengajarkan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode demonstrasi, siswa mengalami kesulitan saat diminta untuk menuliskan kesimpulan dari beberapa percobaan yang guru demonstrasikan di dalam kelas. Dan pada kegiatan penutup, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran berupa tes

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum yaitu untuk mengetahui metode eksperimen dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik di kelas IV SDN 1 Cikidang.

Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode eksperimen pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik di kelas IV SDN 1 Cikidang.
2. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menerapkan metode eksperimen pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik di kelas IV SDN 1 Cikidang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkompeten dibidang pendidikan, khususnya bagi guru dan siswa kelas IV SDN 1 Cikidang yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran IPA di kelas.

Manfaat hasil penelitian ini terbagi ke dalam manfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai penggunaan metode pembelajaran IPA khususnya di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah dan Pengawas.

Hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesionalisme para guru secara lebih efektif dan efisien.

b. Bagi para Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para guru untuk menggunakan metode pembelajaran eksperimen sebagai salah satu inovasi cara mengajar pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

c. Bagi siswa

Memudahkan siswa dalam memahami pelajaran IPA di kelas dengan materi perubahan lingkungan fisik sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa.

d. Bagi SD Negeri 1 Cikidang

Hasil penelitian dapat dijadikan alat evaluasi dan refleksi, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai prestasi belajar yang optimal.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis ini diambil untuk memberikan jawaban sementara pada rumusan masalah di atas, yaitu sebagai berikut:

“Dengan menerapkan metode eksperimen dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik di kelas IV semester 2 SDN 1 Cikidang tahun ajaran 2013/2014.”

F. Definisi Operasional

1. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah salah satu cara mengajar yang digunakan oleh guru dimana siswa diberikan kesempatan untuk melakukan suatu percobaan dengan dibimbing oleh guru. Dalam melakukan percobaan tersebut siswa seolah-olah menjadi ilmuan dan melakukan proses ilmiah. Clxton, dalam Samatowa (2011: 9) bahwa ‘pendidikan sains akan dapat ditingkatkan, bila anak dapat lebih berkelakuan seperti ilmuan bagi diri mereka sendiri, dan jika mereka diperbolehkan dan didorong untuk melakukan hal itu.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan eksperimen, adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan permasalahan yang berkaitan tentang materi yang akan dieksperimenkan. (*Tahap 1*)
- b. Guru bersama siswa mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, seperti alat dan bahan untuk melaksanakan eksperimen. (*Tahap 2*)

- c. Guru menjelaskan tahap-tahap pelaksanaan eksperimen. (*Tahap 3*)
- d. Siswa melaksanakan kegiatan eksperimen secara berkelompok.
(*Tahap 4*)
- e. Setelah selesai setiap individu dapat melaporkan hasil pekerjaannya secara lisan atau tulisan. (*Tahap 5*)

2. Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa untuk menguasai materi pelajaran yang sedang diberikan guru. Untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai konsep dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukan tes untuk mengukur penguasaan konsep tersebut yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Indikator capaian kompetensi pada penelitian ini yang akan dikembangkan berpedomana pada rujukan taksonomi Bloom revisi (1956). Terdapat enam domain yaitu diantaranya mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Namun pada penelitian ini, domain kognitif yang akan dikembangkan dibatasi menjadi tiga domain saja, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan.