

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rekonstruksi pengalaman dalam proses belajar bertujuan agar siswa dapat memperkaya makna dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menjalani kehidupan di masa kini dan di masa yang akan datang. Akibatnya, hal tersebut menjadi hal yang sangat penting karena proses pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa bergerak berkelanjutan untuk menjalani pengalaman yang lebih kompleks dari sebelumnya.

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai pengalaman yang tidak saling terpisahkan. Itu sebabnya, kurikulum menyediakan berbagai mata pelajaran untuk berbagai pengalaman. Hanya saja, selama ini hal itu sering dipisah-pisahkan. Misalkan antara pelajaran Sains dan Seni keduanya cenderung dianggap berbeda, padahal menurut Dewey antara Sains dan Seni tidak dapat dipisahkan karena keduanya selalu berjalan seiring melengkapinya satu sama lain. Jakobson dan Wickman (2008). Misalkan, konsep Bunyi merupakan perpaduan antara pelajaran Fisika dan Musik. Selain itu, ada banyak lagi konsep yang berkaitan antara konsep Sains dan Seni salah satunya pembelajaran Gaya.

Pembelajaran Gaya merupakan salah satu materi Sains yang dipelajari siswa kelas IV SD menjadi penting ketika secara tidak sadar kita melakukan Gaya dalam menjalani kehidupan dan menjadi kompleks ketika kita mengajarkan siswa tentang Gaya dengan penggunaan buku sumber yang dirasa kurang sesuai dengan tujuan dari pendidikan sebenarnya, karena sejatinya proses belajar yang dilakukan sangat memerhatikan kondisi perkembangan siswa yang masih memiliki dunia mereka sendiri, dunia bermain, dunia yang

menyenangkan penuh kreatifitas dan kaya akan pengalaman yang mereka ciptakan. Sejalan dengan itu, penelitian “Seni dalam Kelas Sains dan Sains dalam Kelas Seni” yang dilakukan Jakobson dan Wickman (2008) hanya ditujukan untuk pembelajaran Sumber Daya Alam, hal yang berlainan dengan pembelajaran Gaya.

Senada dengan itu, untuk mengurangi kesenjangan tersebut dalam proses perencanaan pembelajaran perlu dipersiapkan secara matang, dengan menggunakan desain pembelajaran Model PjBL (*Project Based Learning*) yang berbasis proyek dimana siswa dapat meluapkan segala macam kreatifitasnya untuk membuat karya sesuai dengan minat dengan menggunakan plastisin. Senada dengan itu, Dewey dalam Wong, Pugh, dan kolega di Michigan State University (2001) berpendapat bahwa dalam membentuk karakter siswa yang berkarakter ilmuan tercermin dari pikiran, perasaan, dan dinamika proses pembelajaran. Itu sebabnya, guru dirasa sangat perlu menciptakan suasana pembelajaran dimana tidak hanya membutuhkan proses berpikir secara kognitif, tetapi juga melibatkan perasaan dan dinamika pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Maka penelitian ini, berfokus pada “*Relasi Sains dan Seni Pada Konsep Gaya sebagai Referensi Desain Pembelajaran IPA Menggunakan Model PjBL Di Kelas IV SDN Taman Baru 2*”, studi kasus merupakan metode yang peneliti gunakan karena studi kasus merupakan penyelidikan tentang apa adanya suatu situasi yang sedang berjalan dan dibatasi oleh ruang dan waktu, melalui relasi Sains dan Seni pada konsep Gaya yang menggunakan Model PjBL yang dalam konteks ini Gaya tarikan dan dorongan ketika membentuk rupa tertentu pada plastisin melalui kreatifitas siswa, akan mengungkapkan relasi Sains dan Seni baik pada saat mengemas isi pembelajaran, proses mengajar hingga cara siswa belajar. Menjadi penting karena dapat memaknai hakikat belajar, sehingga dapat memperkaya siswa dalam proses belajar dan yang paling esensial dapat menghasilkan

PGSD UPI Kampus Serang

Ristiana Rochmah, 2017

**RELASI SAINS DAN SENI PADA KONSEP GAYA SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN MODEL PJBL DI KELAS IV SDN TAMAN BARU 2**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengalaman estetika baik yang positif maupun negatif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena sejatinya belajar bukan hanya berbicara dengan akal melainkan juga perasaan dan segala lika-likunya.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi pokok permasalahan adalah “Bagaimana relasi Sains dan Seni pada konsep Gaya sebagai referensi desain pembelajaran IPA menggunakan Model PjBL di kelas IV SDN Taman Baru 2”. Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini, dirinci melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pembelajaran berbasis proyek mengenai materi Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika positif siswa pada pembelajaran Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni melalui Model PjBL di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana ekspresi pengalaman estetika negatif siswa pada pembelajaran Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni melalui Model PjBL di Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu rumusan masalah di atas, tujuan utama dari penelitian yang ingin dicapai adalah “Mendeskripsikan relasi Sains dan Seni pada konsep Gaya sebagai referensi desain pembelajaran IPA menggunakan Model PjBL di kelas IV SDN Taman Baru 2.” Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

PGSD UPI Kampus Serang

Ristiana Rochmah, 2017

*RELASI SAINS DAN SENI PADA KONSEP GAYA SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN MODEL PJBL DI KELAS IV SDN TAMAN BARU 2*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan desain pembelajaran berbasis proyek mengenai materi Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menganalisis ekspresi pengalaman estetika positif siswa pada pembelajaran Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni melalui Model PjBL di Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menganalisis ekspresi pengalaman estetika negatif siswa pada pembelajaran Gaya yang direlasikan dengan konsep Sains dan Seni melalui Model PjBL di Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian ini.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat desain pembelajaran Gaya yang menekankan kepada pemerolehan pengalaman estetika bagi guru dengan menggunakan Model PjBL.
3. Menjadi bahan pertimbangan untuk kepala dinas terkait penyelenggaraan proses pembelajaran yang menghubungkan konsep Sains dan Seni pada pembelajaran Gaya melalui Model PjBL dan menekankan pada pemerolehan pengalaman estetika pada saat proses pembelajaran.

E. Konstruksi Penelitian

1. Istilah *Relasi Sains dan Seni* dalam penelitian ini diartikan sebagai keterkaitan antara konsep Sains dan Seni pada pembelajaran Gaya dengan media plastisin dan menggunakan Model PjBL di kelas IV Sekolah Dasar. Dalam mendesain pembelajaran, peneliti melakukan

PGSD UPI Kampus Serang

Ristiana Rochmah, 2017

RELASI SAINS DAN SENI PADA KONSEP GAYA SEBAGAI REFERENSI DESAIN PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN MODEL PJBL DI KELAS IV SDN TAMAN BARU 2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

studi dokumen dan studi literatur, dengan menganalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran Sains konsep gaya, RPP guru, serta menganalisis buku ajar. Kemudian melakukan *Future Mapping* untuk memberikan gambaran pada proses pembelajaran dan kemungkinan-kemungkinan pengalaman estetika yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan PEA.

2. Istilah *Gaya* dalam penelitian ini adalah aktifitas siswa yang termasuk ke dalam kategori tarikan dan dorong dengan menghubungkan konsep Sains dan Seni, Gaya tarik dan Gaya dorong yang dilakukan oleh siswa pada saat membentuk plastisin menjadi sebuah produk atau karya yang mereka buat dan mempunyai nilai seni yang muncul karena kesukaan mereka. Dari sanalah proses pembelajaran dapat dilihat bagaimana respon atau tindakan siswa selama proses pembelajaran dapat kita yakini bukan tentang tindakan kognitif saja, melainkan juga tentang perasaan dan dinamika selama proses pembelajaran itu berlangsung yang dapat menghasilkan pengalaman estetika baik bersifat positif (seperti saat mereka merasa senang) ataupun negatif (seperti saat mereka merasa kesal atau marah). Untuk memperoleh data peneliti melakukan observasi partisipan dan dokumentasi proses pembelajaran.
3. Istilah *Model Project Based Learning (PjBL)* dalam penelitian ini diartikan sebagai model pembelajaran berbasis proyek, dimana terjadinya proses menghasilkan berbagai produk dari tangan-tangan kecil siswa pada saat mereka membentuk plastisin dengan Gaya dorong ataupun Gaya tarik. Untuk mendesain pembelajaran berbasis proyek, peneliti melakukan studi literatur berkaitan dengan Model PjBL.