

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran harus menciptakan suasana yang dapat membina serta mengembangkan kreativitas, karena dengan mengembangkan kreativitas berarti menimbulkan perasaan dihargai serta mendorong keberanian dalam menciptakan gagasan kreatif bagi peserta didik. Piaget menyatakan anak harus berperan secara aktif didalam kelas (Dalyono, 2009 : 62). Oleh karena itu, untuk mempersiapkan peserta didik menjadi sumber daya manusia berkualitas yang aktif dan kreatif diperlukan adanya perubahan praktik dan proses pembelajaran dari yang klasikal menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Tugas utama guru diantaranya adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Karena mengajar tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan seperti yang diungkapkan oleh Usman (2009 : 6) mengajar bukan sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan, melainkan mengandung makna yang lebih luas dan kompleks yaitu terjadinya komunikasi dan interaksi manusiawi dengan berbagai aspek. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif serta melibatkan peserta didik dalam belajar, akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, tanpa hal itu apapun yang dilakukan guru tidak akan mendapat respon siswa secara aktif. Untuk itu, sebaiknya guru memiliki kemampuan dalam memilih sekaligus menggunakan model dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Tujuan belajar menurut paradigma konstruktivistik mendasarkan diri pada tiga fokus belajar, yaitu proses, transfer belajar, dan bagaimana belajar. Jadi pembelajaran seharusnya dilakukan sesuai dengan pemahaman awal siswa kemudian guru menguatkan pemahaman siswa tersebut dan akhirnya mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna dan siswa pun mudah memahami materi yang diajarkan dengan demikian hasil belajar siswa bisa sesuai dengan apa yang diharapkan. Implikasi dari konstruktivisme ini di sekolah adalah bahwa pengetahuan itu tidak dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke siswa. Pengetahuan itu harus secara aktif dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman nyata.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan proses belajar dan kondisi belajar, dimana pembelajaran dengan proses dan kondisi belajar yang mendukung perkembangan peserta didik akan memberikan hasil yang maksimal. Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2007 : 3). Jadi pembelajaran tidak terbatas pada hafalan dan pemahaman, tetapi harus bisa diaplikasikan dalam keseharian peserta didik. Pembelajaran konstruktivistik merupakan suatu pembelajaran dengan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pemahamannya dengan mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Adanya paradigma konstruktivistik berpengaruh kepada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar aktif sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada

guru tetapi berpusat pada siswa (*student centered*). Untuk memperbaharui proses pembelajaran sesuai dengan yang telah digambarkan pada penjelasan di atas maka pelaksanaan proses pembelajaran IPA diharapkan menggunakan model pembelajaran yang berorientasi konstruktivistik, yang salah satunya adalah model pembelajaran *Learning Cycle*.

Learning Cycle merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), berupa rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi- kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif (Fajaroh dan Dasna, 2007). *Learning Cycle* yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu 5 fase yang terdiri dari terdiri atas *engagement*, *exploration*, *explanation* *elaboration/extension* dan *evaluation*.

Dari studi kasus di beberapa sekolah, konten sains bagi kebanyakan guru diberikan melalui metode ceramah dan kegiatan pembuktian praktikum, dengan sedikit fokus menggali pengetahuan awal yang ada pada siswa. Menurut paradigma konstruktivistik, pembelajaran lebih mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi solusi dan algoritma ketimbang menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh satu jawaban benar. Pembelajaran lebih dicirikan oleh aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, investigasi, hipotesis, dan model-model yang dibangkitkan oleh siswa itu sendiri dari pengetahuan awal yang pernah didapatnya.

Hasil observasi ke sekolah, bahwa masih banyak siswa SDN 11 Lembang hasil belajarnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan

di kelas itu yaitu 63. Bahkan dari hasil pre test, 72,5% siswa hasil belajarnya masih di bawah KKM, hal ini merupakan masalah yang harus dipecahkan oleh guru pada saat ini. Selain itu masih banyak siswa yang tidak dapat menemukan suatu konsep dari hasil pembelajaran di sekolah. Kondisi pembelajaran yang demikian menyebabkan perlu adanya penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk lebih aktif, meningkatkan kemampuan berpikir, kerjasama serta memahami konsep pembelajaran yang dianggap sulit.

Permasalahan di atas sangat menarik untuk dicermati bagaimana upaya kita untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatan yang tepat sehingga dapat mengaktifkan siswa sepenuhnya dalam belajar, oleh sebab itu penulis mencoba suatu strategi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dari keempat aspek, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi harus dipahami bukan sebagai langkah-langkah yang statis, dan dapat selesai dengan sendirinya, tetapi lebih merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, dan refleksi (Kasbolah, 1999 : 14).

Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Dimana dengan model pembelajaran *learning cycle* ini, pengetahuan awal siswa bisa tergali sehingga pembelajaran lebih menarik dan pemahaman siswa pun meningkat yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah penggunaan model pembelajaran *learning cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada konsep gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda?”

Untuk lebih memfokuskan penelitian, maka dijabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *learning cycle* pada konsep gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *learning cycle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada konsep gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda dengan menggunakan model *learning cycle*.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa
 - a) Memberi pengalaman belajar menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan model pembelajaran *learning cycle*.
 - b) Memberi dasar kemandirian belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
2. Bagi Guru
 - a) Memberikan gambaran penerapan model pembelajaran *learning cycle* yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa.
 - b) Memberi alternatif pembelajaran di dalam kelas yang bervariasi.
 - c) Memberi gambaran tentang pengelolaan kelas menggunakan pendekatan percobaan pada topik gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda.

E. Definisi Operasional

1. *Learning Cycle* adalah suatu model pembelajaran berbasis konstruktivisme dengan mengikuti pola tertentu yang terdiri dari tiga tahapan yaitu eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep (Trinawati, 2008 : 17). Namun sekarang sudah berkembang menjadi 5 fase yang terdiri dari *engagement* yaitu fase awal pengenalan terhadap pelajaran yang akan dipelajari bertujuan untuk menggali pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, *exploration* yaitu fase dimana siswa menggali pengetahuannya dengan pengalaman langsung dan bekerjasama dengan teman-temannya untuk membuktikan tentang

pengetahuan awal yang didapatnya, *explanation* yaitu fase dimana guru mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dengan kalimatnya sendiri, *elaboration/extension* yaitu fase siswa harus mengaplikasikan konsep dan kecakapan yang telah mereka miliki terhadap situasi lain dan *evaluation* yaitu fase penilaian terhadap seluruh pembelajaran dan pengajaran (Lorsbach, 2002 dalam Fajaroh dan Dasna, 2007). Pembelajaran ini menekankan kepada pengetahuan awal yang dimiliki siswa yang kemudian dieksplorasi dan siswa bisa menemukan konsep dari materi yang diajarkan.

2. Hasil belajar adalah hasil dari serangkaian dari proses kegiatan yang dialami siswa dalam melakukan berbagai kegiatan. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Rohani, 2004 : 179). Sedangkan sasaran atau objek evaluasi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif dibatasi pada hasil belajar aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aspek penerapan (C3) dan analisis (C4) dengan alat penilaian berupa tes berbentuk essay diberikan sebelum dan setelah pembelajaran. Aspek afektif meliputi kemampuan mengajukan pertanyaan, peningkatan kehadiran siswa, kemampuan mengajukan gagasan atau ide saat berdiskusi, alat penilaiannya berupa pengamatan lembar observasi siswa selama pembelajaran. Aspek psikomotor meliputi peningkatan aktivitas siswa dalam menyiapkan alat praktikum, menggunakan alat praktikum, melakukan

pengamatan dan membuat kesimpulan dari praktikum, alat penilaiannya berupa lembar kerja siswa dan pengamatan selama pembelajaran.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka hipotesis tindakan ini adalah:

“Proses pembelajaran pada konsep gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda dengan model pembelajaran *Learning Cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.”

