

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, pendidikan semakin mendapat perhatian khusus dari pemerintah. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi bagi setiap anak. Hal ini dikarenakan pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Melalui pendidikan diharapkan setiap anak menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, kepribadian dan berakhlak mulia, sehingga dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2011: 79), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, guru dan siswa memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja tapi guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini berlaku pada semua mata pelajaran, termasuk pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Susanto (2013: 167) mengatakan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pembelajaran IPA di SD hendaknya bukan hanya sekedar penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran untuk anak SD memberikan kesempatan anak untuk berekspresi, berpikir dan memperoleh kesempatan berdiskusi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat juga bekerjasama secara kelompok.

Keberhasilan dari proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar menurut Susanto (2013:5), dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu. Jadi hasil belajar adalah tujuan dari proses pembelajaran, hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dan efektif tidaknya suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran

berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Apabila guru tidak mampu memberikan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, maka pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas V di SD Negeri Wanatirta 02 dan SD Negeri Wanatirta 04 melalui hasil analisis awal yang berupa wawancara dan dokumentasi pada tanggal 4 Desember 2021 dan 6 Desember 2021. Permasalahan tersebut antara lain terdapat rendahnya hasil belajar siswa terutama di pelajaran IPA. Hal ini teramati bahwa nilai KKM untuk mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Wanatirta 02 sebesar 70 dan nilai KKM untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri Wanatirta 04 di kelas V sebesar 60. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas V di SD Negeri Wanatirta 02 yang tidak mencapai ketuntasan ada 27% dan di SD Negeri Wanatirta 04 di kelas V ada 56% hal tersebut ditunjukkan dari rendahnya nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) pada semester ganjil, hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa.

Penyebab dari permasalahan tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif atau masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Siswa kurang memperhatikan guru ketika proses kegiatan belajar sedang

berlangsung, masih mendominasi kegiatan belajar dengan menggunakan ceramah dalam proses belajar mengajar di kelas. Partisipasi siswa yang kurang dilibatkan masih kurang maksimal.

Selain itu, tidak ada penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika penyampaian materi pelajaran. Siswa hanya pasif dan menjadi pendengar saja sehingga aktifitas siswa tampak kurang aktif dalam belajar sebagian siswa kurang menyimak apa yang guru jelaskan dan siswa sesekali mengerjakan urusan diluar dari kegiatan belajar contohnya mengganggu kawan serta berbicara satu sama lain. Efek dari permasalahan tersebut secara tidak langsung mengakibatkan banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan diatas, langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang memungkinkan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar adalah model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret.

Model pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai

anggota keluarga dan masyarakat. Sama halnya menurut Trianto, (2011: 104-105) menjelaskan pengertian *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja. Karena melalui model pembelajaran ini dapat membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru karena model CTL ini pembelajaran yang mengaitkan dunia nyata sehingga mendorong siswa antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya sehingga pembelajaran lebih bermakna. Selain itu CTL juga bisa diterapkan melalui pembelajaran *outdoor learning* yang dimana pembelajaran *outdoor learning* itu pembelajaran yang dilakukan diluar pembelajaran yang menarik untuk dapat digunakan selama proses belajar berlangsung atau pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan alam bebas sebagai sumber belajarnya, misalnya bermain di lingkungan sekitar sekolah dan berkemah dilapangan.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* akan lebih efektif karena lebih menarik dan memudahkan siswa untuk belajar. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gaya Kherani (2020) bahwa pembelajaran kontekstual IPA melalui *outdoor learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan berpikir kritis.

Selain menggunakan model pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* juga menggunakan media benda konkret untuk memahamkan materi pada siswa. Benda konkret adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya. Pembelajaran akan mudah dimengerti dan lebih lama tinggal di dalam pikiran anak apabila dipelajari melalui benda asli atau benda konkret. Yuliani (2009 : 93) juga menambahkan bahwa anak akan lebih mengingat suatu benda yang dapat dilihat dan dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori (*long term memory*).

Pendapat diatas sejalan dengan Sudjana & Rivai (2010), yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkret merupakan pembelajaran paling baik dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, permukaan, dan manfaatnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryantari, dkk (2019), bahwa pembelajaran menggunakan media benda konkret berpengaruh positif terhadap sikap ilmiah dan hasil belajar IPA siswa.

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* (OLS) berbantuan media benda konkret merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi dengan dunia nyata. Model pembelajaran CTL membantu siswa untuk belajar lebih bermakna karena siswa dituntut untuk menghubungkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang dialami dalam kehidupan sehari-hari dengan berbasis *outdoor learning* maka pembelajaran yang

dimana guru mengajak siswa dengan belajar diluar ruangan atau di luar kelas sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta membuat siswa menjadi lebih aktif. Dan juga memanfaatkan media benda

konkret dalam proses pembelajarannya siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan. Dengan adanya benda konkret siswa akan lebih termotivasi, rasa ingin tahunya akan bertambah yang pada akhirnya akan berakibat pada hasil belajar yang memuaskan. Dengan menekankan model pembelajaran CTL berbasis *outdoor learning system* dengan berbantuan media benda konkret proses belajar berdasarkan nyata, fakta yang materi pembelajarannya secara langsung sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam melalui objek objek benda nyata yang dihadapinya sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* berbasis *outdoor learning system (OLS)* Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan berfokus pada batasan–batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

- a. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar IPA kelas V
- b. Media benda konkret untuk membantu proses pembelajaran
- c. Model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* berbasis *outdoor learning system*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah maka rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Manakah hasil belajar siswa yang lebih baik antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret atau siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional?
- b. Hasil belajar siswa yang diajarkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret tuntas secara KKM atau tidak?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang lebih baik antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret atau siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret tuntas secara KKM atau tidak.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

- 1) Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- 2) Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbasis *outdoor learning system*

b. Manfaat Praktis

- 1) Guru
 - a) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih model pembelajaran.
 - b) Memperkaya model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa
 - a) Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Mendapat pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret.

3) Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dapat

membuat kebijakan agar guru mampu mengajar dengan berbagai model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran CTL berbasis *outdoor learning system* berbantuan media benda konkret yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut. Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran. Bagian utama terdiri atas bab I, berisi pendahuluan dengan sub-sub: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dan kajian pustaka dengan sub-sub: deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data, dan hipotesis statistik. Pada bab IV, berisi hasil dan pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

