

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Sanjaya (2006:2) adalah upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik, sedangkan Rasyid dan Mujtahidin (2012:3) menyatakan bahwa pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Kedua pengertian tersebut merujuk bahwa pendidikan adalah sebuah cara untuk mengembangkan sebuah potensi dalam diri manusia dimana perkembangan potensi tersebut akan mempengaruhi pertumbuhan. Pertumbuhan yang dimaksudkan yaitu pertumbuhan dalam segala hal baik dalam kognitif (kecerdasan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Tiga aspek tersebut dapat berkembang dalam dunia pendidikan dengan adanya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menurut Susanto (2013:18) merupakan dua aktivitas belajar dan mengajar. Dua aktivitas dimana jika disatukan akan mendapatkan sebuah pengalaman yang baik. Belajar sendiri adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungan menurut Hamalik (dalam Susanto, 2013:4). Mengajar secara moderen menurut Howard (dalam Susanto, 2013:20) adalah aktivitas membimbing atau menolong untuk mengembangkan keterampilan sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan. Berdasarkan tiga pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa

pembelajaran adalah sebuah proses untuk mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan, penguasaan sikap ataupun keterampilan yang bukan hanya di dapat dari buku namun dapat didapatkan melalui pengalaman secara langsung.

Ilmu pengetahuan yang mengajarkan pengamatan secara langsung salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Trianto (2015:142) mengatakan bahwa IPA merupakan hasil kegiatan manusia yang diperoleh dari pengujian pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah seperti penyelidikan, penyesuaian, dan pengujian gagasan. Oleh karena itu, siswa harus dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan, pengalaman, penyusunan gagasan melalui suatu percobaan sangatlah penting.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelas IV SD Mursyidah pada tanggal 8 Oktober 2018. Hasil observasi pada siswa didapatkan bahwa banyak siswa yang bercanda ketika pembelajaran, beberapa siswa sibuk melakukan sebuah kegiatan, banyak siswa yang merasa bosan, beberapa siswa belum dapat mengajukan pertanyaan ataupun jawaban ketika ditanya oleh guru, lambat dalam penyelesaian tugas, belum mampu memberikan sebuah cara dalam menanggapi sebuah masalah, belum mampu memikirkan sebuah karya original, belum mampu memerinci sebuah jawaban, belum mampu menentukan pilihan, dan belum mampu menentukan sebuah tindakan akan sebuah masalah. Hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka bosan dengan penjelasan dari guru dan siswa jarang melakukan praktik di kelas. Kondisi yang telah dipaparkan sebelumnya akan memicu kurangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak.

Hasil wawancara dengan guru, model pembelajaran yang digunakan oleh guru mengarah pada metode ceramah, pembelajaran berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran masih didominasi dengan kegiatan membaca dan menulis. Guru menyatakan bahwa hal tersebut dilakukan karena waktu terbatas sedangkan target penyelesaian daftar ajar atau materi yang akan diajarkan harus sesuai jadwal. Guru menyatakan belum pernah melakukan sebuah percobaan atau eksperimen karena keterbatasan alat dan waktu.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi dan wawancara guru ataupun siswa maka dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan menghubungkan materi dengan pengalaman. Silberman (2013:25) menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran harus memiliki dimensi auditorial dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat. Solusi yang tepat adalah guru harus mencari, memberikan aplikasi teori yang telah dikemukakan oleh para ahli untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan. Model yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik adalah menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*. Fathurrohman (2015:129) menyatakan bahwa “*Experiential Learning* adalah proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”.

Model pembelajaran *eksperiential learning* melibatkan siswa belajar secara langsung dalam masalah atau isu yang dipelajari. Model pembelajaran *experiential learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar tahun 1980-an.

Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap pengalaman nyata, tahap aktif reflektif, tahap konseptualisasi dan tahap eksperimentasi. Tahap pembelajaran tersebut yang nantinya akan memunculkan sebuah keterampilan utama yang harus dimiliki siswa. Menurut Triling dan Fadel (dalam Abidin, 2014:9) mengatakan bahwa keterampilan utama yang harus dimiliki dalam konteks abad ke 21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi. Keterampilan ini berkenaan dengan kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi, dan kemampuan berkreasi dan berinovasi.

Pengalaman belajar pada model pembelajaran *experiential learning* tersebut akan lebih meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Keterampilan berpikir kritis dapat ditumbuhkan sejak dini. Berpikir kritis menurut Susanto (2013:121) adalah suatu kegiatan melalui cara berpikir tentang ide atau gagasan yang berhubungan dengan konsep yang diberikan. Berdasarkan pernyataan tersebut berpikir kritis adalah cara berpikir yang sesuai dengan teori atau fakta yang ada. Keterampilan yang bukan hanya menerima atau menolak sebuah masalah tetapi mencermati maupun menganalisa terlebih dahulu sebuah masalah. Selain berpikir kritis siswa juga dituntut dapat berpikir kreatif menurut Susanto (2013:109).

Berpikir kreatif lebih luas jika dibandingkan dengan berpikir kritis, jika berpikir kritis adalah keterampilan untuk memecahkan sebuah masalah maka berpikir kreatif adalah alternatif dalam memecahkan sebuah masalah. Menurut Kurniati dalam Rachmawati (2010:38) persona dan rasa takjub, mengembangkan imajinasi, rasa ingin tahu serta banyak bertanya merupakan sikap natural anak

yang mendasar yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Potensi ini dapat berkembang jika lingkungan juga mendukung oleh sebab itu guru perlu menciptakan kondisi non-otoriter atau membebaskan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Sholihah,dkk (2016). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *eksperiential learning* terhadap kemampuan berpikir kritis. Menggunakan metode quasi eksperimen yang dilakukan di SMA Assa'adah Gresik. Sampel sebanyak 2 kelas homogen. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi yaitu kelas eksperimen 80,9 sedangkan kelas kontrol 71,2. Berdasarkan nilai tersebut maka model *eksperiential learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *experiential learning* juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nefita Octafiani (2015). Hasil penelitian capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *eksperiential learning* pada indikator lancar 71,15% dan rinci 53,21% sedangkan capaian yang diajarkan menggunakan model konvensional pada indikator lancar 57,50% dan rinci 47,22%. kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa model *eksperiential learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hermawati,dkk (2017) bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilihat dari *pre-test*

dan *post-test* pada tahap penerapan diperoleh N-gain 0,96 dan termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Respon siswa terhadap *Handout* fisika berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan diperoleh presentase 92% dengan kategori sangat baik. *Handout* fisika berbasis Model *Experiential Learning* dapat berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini diambil dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Pembelajaran IPA di SD Mursyidah”**. Diharapkan dengan adanya penelitian ini guru dapat lebih meningkatkan pengetahuan tentang model pembelajaran dan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kemampuan awal keterampilan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah?;
 - 2) Bagaimanakah kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah?;
 - 3) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah?;
- dan

- 4) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah;
- 2) Untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah;
- 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah; dan
- 4) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Mursyidah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa :
 - a. Meningkatkan hasil belajar

- b. Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- c. Meningkatkan minat dalam belajar
- d. Menumbuhkan rasa senang terhadap pembelajaran IPA

2) Bagi guru :

- a. Membantu guru memperbaiki pelajaran
- b. Membantu guru berkembang secara professional
- c. Meningkatkan rasa percaya diri guru
- d. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan

3) Bagi sekolah :

- a. Meningkatkan kualitas perbaikan
- b. Pengelolaan kegiatan sekolah secara keseluruhan
- c. Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah

4) Bagi Peneliti

- a. Pengalaman yang berharga
- b. Referensi dalam memecahkan suatu permasalahan

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan oleh peneliti, dapat diajukan rumusan hipotesis sebagai berikut.

1) Berpikir Kritis

H_o : tidak ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa

H_a : ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa

2) Berpikir Kreatif

H_o : tidak ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa

H_a : ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional disini adalah penjabaran dari variable – variabel dalam judul

- 1) Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui pengalaman belajar secara langsung. Tahapan Model *Experiential Learning* yakni Pengalaman nyata, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif
- 2) Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan siswa menggunakan logika yang terdiri dari indikator memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut dan mengatur strategi atau taktik

- 3) Keterampilan berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang baru yang terdiri dari indikator lancar, luwes, original dan memerinci.