

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah program yang terdiri dari beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah sistem untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yang dimaksud adalah kompetensi yang harus dicapai dalam upaya pendidikan. Pendidikan menjadi satu hal penting bagi individu untuk mempelajari apa yang perlu diketahui agar dapat berpikir cerdas dan logis serta mampu bertindak dengan cekatan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan sebuah pendidikan, antara lain guru, siswa, kurikulum/materi, media dan metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

Salah satu yang menjadi faktor utama adalah guru, sebab guru adalah seseorang yang berada di garis terdepan untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia yang kompeten di masa depan. Sistem kompetensi dalam suatu pembelajaran, menuntut guru untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (*enjoyable learning*), melibatkan siswa secara langsung, mampu memotivasi siswa dalam belajar, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru tidak hanya mengajar, melainkan dituntut untuk mendidik siswanya dengan memberikan pengetahuan yang nantinya tidak hanya dikuasai secara teoritis, tetapi diwujudkan dalam bentuk sikap dan keterampilan yang dihayati dan diterapkan secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pendidikan tergantung pada tingkat keberhasilan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak

pendidikan harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

Pengaturan mengenai sistem pendidikan nasional telah diatur dalam Undang-Undang No. 22 Tahun 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada panduan penyusunan kurikulum sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari isi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disusun secara terpadu, sistematis, dan komprehensif dalam pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD) tujuan pembelajaran IPS berdasarkan KTSP antara lain: (1) mengenal berbagai konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan bermasyarakat, (2) memiliki kompetensi dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan persoalan, dan *skill* dalam kehidupan sosial, (3) memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) memiliki kompetensi dalam berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam skala lokal, nasional, maupun global. Tujuan-tujuan tersebut merujuk pada satu kesimpulan bahwa pembelajaran IPS di SD memberikan bekal dan wawasan kepada siswa berupa hasil belajar yang mencakup pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kesadaran nilai-nilai sosial kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat.

Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar (Purwanto,

2013:47). Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar (Purwanto, 2013:46). Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap pengajaran yang disampaikan melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa tersebut berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Klasifikasi hasil belajar menurut Benjamin Bloom (*Taxonomy Bloom*) (dalam Sudjana, 2011:22) secara garis besar dibagi menjadi tiga domain atau ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Ranah psikomotor berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan kemampuan fisik, seperti berenang dan mengoperasikan mesin. Tiga ranah ini pada umumnya dikaitkan dengan *Knowledge, Skill, and Attitude* (KSA). Kognitif menekankan pada *knowledge*, afektif menekankan pada *attitude*, dan psikomotor menekankan pada *skill*. Hasil belajar yang diperoleh siswa, khususnya dalam hal ini adalah pembelajaran ilmu sosial akan sangat berguna bagi siswa dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi sesuatu yang bersifat sosialisasi. Tiga domain hasil belajar ini baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor diharapkan ada dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Pembelajaran dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruang kelas. Istilah lain untuk pembelajaran yang dilakukan di dalam ruangan dikenal dengan istilah

indoor learning sedangkan istilah lain untuk pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan adalah *outdoor learning*. *Indoor learning* adalah pembelajaran di dalam kelas dengan mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar berupa benda-benda yang ada di dalam ruangan, sedangkan *outdoor learning* adalah pendidikan yang berlangsung di luar kelas dan melibatkan pengalaman yang membutuhkan partisipasi siswa untuk mengikuti tantangan petualangan yang menjadi dasar dari aktivitas luar kelas (Husamah, 2013:20).

Pembelajaran di luar kelas diharapkan dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di dalam kelas dengan melibatkan banyak aktivitas dan interaksi, seperti saling berkomunikasi dan saling bertukar pendapat, sehingga para siswa tidak hanya menerima dari guru saja tetapi dapat menggali dan berbagi pengetahuan yang mereka miliki melalui kegiatan tersebut. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memberikan pengalaman baru bagi siswa, apalagi pembelajaran ini menggunakan pendekatan bermain yang sangat cocok bagi dunia anak namun guru harus dapat merencanakan dengan baik pembelajaran ini sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian sebelumnya (Rachmawati, 2013) menunjukkan bahwa hasil belajar setelah pembelajaran IPS terpadu berbasis *outdoor learning* sebesar 96% siswa mencapai ketuntasan belajar dan ada peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran IPS berbasis *outdoor learning*. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *outdoor* secara signifikan lebih besar daripada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *indoor*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran IPS Terpadu Berbasis *Outdoor Learning* terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Faktanya sejauh ini masih banyak pembelajaran yang fokusnya dilakukan hanya untuk formalitas pencapaian akademik. Pembelajaran masih dilakukan dengan fokus mengenalkan konsep IPS dengan cara mentransfer seluruh pengetahuan guru kepada siswa sehingga dalam prosesnya siswa hanya berperan sebagai objek pembelajaran. Keterlibatan siswa cenderung minim karena guru mendominasi kegiatan pembelajaran, akibatnya siswa terlihat pasif dan jenuh dalam belajar. Dampak dari proses pembelajaran tersebut adalah siswa menjadi bergantung sepenuhnya terhadap guru, cenderung malas untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan bertindak yang seharusnya dikuasai siswa. Pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya dikonsep dengan menyenangkan karena mempelajari ilmu sosial erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menyikapi kondisi tersebut maka melakukan pemilihan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa memiliki peranan yang sangat penting. Pembelajaran IPS di sekolah dasar seharusnya terkonsep sesuai tujuan kurikulum dan berlangsung menyenangkan karena mempelajari ilmu sosial erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi pola-pola pembelajaran yang cenderung konvensional menjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa dibimbing untuk membangun pemahaman mereka sendiri sehingga diharapkan siswa tidak hanya mencerminkan namun juga merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme oleh Piaget (dalam Suprihatiningrum, 2013:22) yang menyatakan peran serta guru bukan hanya sekadar memberikan pengetahuan bagi siswa, namun guru juga berperan untuk mengembangkan

komptensi siswa sehingga siswa dapat membangun sendiri ilmu pengetahuan yang ada dalam pikiran mereka.

Hasil observasi pada tanggal 28 November 2015 di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran IPS yang dilakukan guru hanya berfokus pada tujuan pengenalan konsep masyarakat dan sosial. Tujuan pembelajaran IPS yang lain, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, pengembangan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, kesadaran nilai sosial, keterampilan dalam kehidupan sosial, dan sebagainya tidak mendapat perhatian. Tidak tercapainya tujuan tersebut jelas bertentangan dengan tujuan pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar. Banyak materi dalam IPS yang sifatnya tidak hanya sebatas pemahaman konsep tetapi juga membutuhkan praktik sehingga tidak cukup jika hanya disampaikan melalui pembelajaran konvensional. Siswa pada dasarnya bukan hanya menerima konsep melainkan juga harus mampu mengaplikasikan konsep tersebut sehingga apa yang dipelajarinya menghasilkan hasil belajar yang maksimal baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan tidak semua ranah hasil belajar tersebut terkondisi dengan baik dalam pembelajaran IPS, hanya ranah kognitif yang tampak dimatangkan untuk siswa, sedangkan ranah afektif dan psikomotor belum dikondisikan secara maksimal dalam pembelajaran. Siswa cenderung difokuskan mengetahui konsep dengan cara mengenalkan atau menghafal. Guru menyampaikan materi dan siswa mencatat hal-hal yang perlu untuk dicatat, dilanjutkan dengan pemberian tugas. Pembelajaran memang berlangsung dengan cukup tenang, hanya saja siswa terlihat pasif, tidak ada interaksi yang signifikan antar-siswa dengan siswa, siswa dengan guru, ataupun

siswa dengan materi pembelajaran. Cara seperti ini mungkin cocok untuk sebagian siswa, tetapi belum tentu bisa membantu siswa lainnya, sehingga siswa mudah jenuh dan memungkinkan timbul masalah dengan hasil belajar siswa.

Sekolah Dasar Negeri Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan dipilih sebagai objek penelitian sebab berdasarkan kondisi sekolah, kondisi pembelajaran, dan kondisi lokalisasi kelas sekolah tersebut cocok untuk dijadikan objek dalam penelitian ini. Kondisi sekolah yang terletak di daerah pedesaan memungkinkan untuk diterapkan *outdoor learning* yang pada dasarnya dalam penelitian membutuhkan lingkungan alam untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Selain itu, dari segi kondisi pembelajaran sekolah ini masih menggunakan pembelajaran konvensional, belum pernah diterapkan inovasi proses pembelajaran, khususnya *outdoor learning*. Berdasarkan lokalisasi kelas, SDN Morombuh 03 memiliki kelas paralel yaitu kelas III-A dan III-B dengan jumlah yang sama rata, hal ini cocok untuk populasi dan teknik pengambilan sampel penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Outdoor Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Jual Beli Kelas III di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan”.

1.2 Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. “Bagaimana pengaruh *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas III di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan?”

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas III di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Siswa
 - a. Hasil belajar yang memuaskan khususnya dalam pembelajaran ilmu sosial mengartikan bahwa siswa telah menyiapkan diri untuk terjun sebagai masyarakat yang cerdas, sosialis, dan memiliki berbagai keterampilan sosial yang nantinya juga akan sangat berguna untuk pendidikan selanjutnya.
 - b. Penggunaan *outdoor learning* akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Bagi Guru
 - a. Aspek-aspek penilaian hasil belajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor yang selama ini belum tampak dalam pembelajaran, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dimunculkan dan diaktifkan pelaksanaannya sehingga menjadi pertimbangan saat guru melakukan penilaian.
 - b. Penggunaan *outdoor learning* akan membantu guru dalam mengupayakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan dalam memilih pembelajaran yang tepat

untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan.

3. Bagi Sekolah

Apabila dalam penelitian ini memberikan nilai positif terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS, maka sekolah dapat mengambil nilai positif tersebut dengan menerapkan *outdoor learning* dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi upaya dalam memaksimalkan hasil belajar siswa di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memperluas wawasan mengenai *outdoor learning* dan hasil belajar siswa, menambah khazanah pustaka dalam pengembangan ilmu mengenai *outdoor learning* dan hasil belajar siswa, serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas III di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan.
2. Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas III di SDN Morombuh 03 Kwanyar Bangkalan.

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]