

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan alam, dimana pembelajaran IPA banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Trianto (2015) menyatakan bahwa pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Hakikat IPA menurut Kemendikbud (2014) merupakan ilmu pengetahuan yang meliputi empat unsur, yaitu: produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; proses berupa prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; aplikasi berupa penerapan konsep IPA; serta sikap berupa rasa ingin tahu tentang gejala alam.

Menurut Trianto (2015) pembelajaran IPA cenderung hanya sebagai produk saja, yaitu menghafalkan konsep, teori, dan hukum. Sholihah (2016) menyatakan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa untuk berpikir kritis. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa fakta di lapangan menunjukkan pembelajaran IPA belum memenuhi hakikat IPA sesuai Kemendikbud. Fakta lain juga terdapat pada penelitian Lestari (2014) bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan mempelajari IPA, keadaan tersebut semakin parah dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, yaitu guru hanya mengandalkan model pembelajaran bersifat informatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu suatu tindakan agar pembelajaran IPA tidak hanya menjadi produk, melainkan juga menjadi proses dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Upaya yang dapat dilakukan, yaitu memberikan pengalaman terhadap siswa sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir melalui penerapan model *Experiential Learning*. *Experiential Learning* menurut David Colb dalam Fathurrohman (2015) adalah proses belajar bagaimana pengetahuan diciptakan melalui pengalaman. *Experiential Learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Bono dalam Tawil (2013) berpikir kritis merupakan keterampilan memilah mana yang bernilai dari sekian banyak pendapat atau melakukan pertimbangan dari suatu keputusan tertentu. Menurut Suprijono (2016) berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pemberian pengalaman bermakna. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) dianggap dapat meningkatkan berpikir kritis.

Penelitian Nurhasanah (2017) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi fluida statis dengan menggunakan model *Experiential Learning* pada kelas X-5 SMAN 1 Rancaekek Kabupaten Bandung. Keberhasilan lain terdapat pada penelitian Astuti (2016) menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD semester 5 yang memperoleh mata kuliah Konsep Dasar IPA SD di STKIP NU Indramayu. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* dianggap dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan cocok diterapkan pada materi IPA.

Materi yang digunakan untuk penelitian adalah pokok bahasan bunyi, materi kelas VIII semester 2. Materi bunyi cocok digunakan untuk penelitian penerapan model berbasis pengalaman, karena dalam materi bunyi terdapat konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi bunyi membahas bagaimana seseorang dapat mendengar bunyi. Materi bunyi bisa dilakukan melalui praktikum yang mengujicobakan perbedaan bunyi pada gelas kosong dan gelas berisi air. Praktikum yang dilakukan bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dilakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPA cenderung hanya sebagai produk saja, yaitu menghafalkan konsep, teori, dan hukum.
2. Sebagian besar siswa belum terbiasa untuk berpikir kritis.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, yaitu guru hanya mengandalkan model pembelajaran bersifat informatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan model *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Bagaimana respon siswa setelah pembelajaran pada model *Experiential Learning*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui keterlaksanaan model *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran pada model *Experiential Learning*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model *Experiential Learning*.
2. Memperoleh pengetahuan mengenai model *Experiential Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Menjadi bahan pertimbangan untuk mengajar menggunakan model pembelajaran yang efektif dan dapat diaplikasikan.

F. Batasan Penelitian

Batasan masalah dari penelitian sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Experiential Learning*.
2. Materi yang dibahas adalah pokok bahasan bunyi kelas VIII semester genap, KD 6.2 mendeskripsikan konsep bunyi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Indikator berpikir kritis yang digunakan adalah interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.
4. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Bangkalan.

G. Definisi Istilah

1. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung (Fathurrohman, 2015).
2. Berpikir kritis adalah proses disiplin secara intelektual aktif mengkonseptualisasi, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang dihasilkan oleh pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, komunikasi, sebagai panduan untuk kepercayaan serta tindakan (Tawil dan Liliyasi, 2013).