

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemberian pengalaman langsung dalam pembelajaran IPA saat ini sangat ditekankan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara ilmiah dengan mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam dengan memanfaatkan dan mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Permendikbud Nomor 22, 2006). Siswa dalam menggunakan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah, siswa dapat menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang ada, sehingga siswa tidak hanya menghafal pengetahuan, tetapi sebagai penemu dan pemilik. Berdasarkan kurikulum 2013 mengenai pembelajaran IPA yang mengharuskan pembelajaran IPA dilakukan melalui penelitian ilmiah dimana siswa dapat menumbuhkan sikap ilmiah, kemampuan berpikir, mengkomunikasikan dan bekerja sebagai bentuk implementasi dalam kehidupan (Rustam, Ramdani, & Sedijani, 2017). Keikutsertaan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menemukan informasi dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan. Sehingga siswa diharuskan dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran agar dapat membangun sendiri pengetahuan yang diperoleh dan membuat pengetahuan itu lebih bermakna serta lebih mudah diingat.

Hasil penelitian (Machin, 2014) dengan memaparkan bahwa salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna adalah dengan menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan

yang mengajak siswa secara langsung dalam menginferensi masalah yang ada terhadap rumusan masalah dan hipotesis, gemar membaca dan rasa ingin tahu (Fauziah,2013).Pelaksanaan pada pendekatan saintifik ini siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan penyelidikan serta mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang akan menimbulkan perilaku kreatif, bertanggung jawab dengan hasil karya dan dapat berkomunikasi dengan baik. Pelaksanaan tahap akhir ini siswa diminta untuk menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, siswa akan berpikir pada level analisis dan evaluasi karena siswa diharuskan untuk merefleksikan proses yang sedang mereka lakukan.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Sooko Mojokerto diperoleh bahwa metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan dalam pembelajaran masih dominan dengan kegiatan menulis dan membaca. Beberapa guru menyatakan bahwa hal tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu, alat dan target penyelesaian materi yang diajarkan harus sesuai dengan jadwal. Guru menyatakan masih jarang menggunakan kegiatan praktikum. Tanpa melakukan kegiatan praktikum, keterampilan generik sains siswa tidak akan tampak dan pemahaman siswa terhadap materi akan kurang maksimal (Mahmudatun, 2017). Pembelajaran seperti ini akan memberikan dampak negatif pada prestasi siswa dalam bidang sains.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan guru mata pelajaran maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktif siswa, mengaitkan materi dengan pengalaman dan meningkatkan

keterampilan generik sains siswa. Solusi yang tepat yaitu guru harus memberikan aplikasi konsep yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan membangun sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran *Experiential learning* yaitu model yang cocok digunakan dalam pembelajaran .

Model pembelajaran *Experiential learning* ini yang dapat digunakan untuk membangun sebuah pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Kastawaningtyas, A., (2017) menyatakan bahwa “*Experiential learning* adalah pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar dari suatu pengalaman dan dapat menciptakan pengetahuan yang dicari”. Model pembelajaran dimana siswa belajar secara langsung dalam masalah atau isu yang dipelajari yaitu model pembelajaran *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential learning* yang dari 4 tahapan yaitu tahap pengalaman langsung (*Concrete Experience*), tahap merefleksikan observasi (*Reflective Observation*), tahap konsep yang abstrak (*Abstract Conceptualization*) dan tahap eksperimentasi aktif (*Active Experimentation*) (Kolb, 2014). Berdasarkan tahap pembelajaran tersebut yang nantinya akan memunculkan sebuah keterampilan utama yang harus dimiliki oleh siswa. Pembelajaran dengan model *experiential learning* ini menggunakan kegiatan ilmiah, dimana dalam proses pembelajaran siswa terlibat secara langsung sehingga keterampilan generik sains siswa dapat berkembang dan terlatih.

Berdasarkan abad 21 keterampilan utama yang harus dimiliki siswa yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi

dan komunikasi (Redhana, 2019). Keterampilan tersebut berkaitan dengan keterampilan generik sains siswa. Keterampilan generik sains dapat diterima siswa apabila siswa memiliki keterampilan dasar meliputi mengamati atau mengukur dan keterampilan proses lainnya (Agustina, 2016).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi getaran, gelombang dan bunyi. Materi getaran, gelombang dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mengerti konsepnya saja tetapi siswa dapat memahami pembelajaran IPA dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari dan mengembangkan keterampilan generik sains dengan menggunakan angket dan tes keterampilan generik sains. Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini diambil judul “ **penerapan model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik sains**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa hanya belajar menghafal dari suatu konsep.
2. Siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPA.
3. Siswa kurang praktik dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik siswa ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik sains siswa?
3. Bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik sains siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik siswa.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik sains siswa.
3. Mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran *experiential learning* terhadap keterampilan generik sains siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mendukung siswa agar lebih aktif dalam menerapkan keterampilan generik sains siswa melalui model pembelajaran *experiential learning*.

2. Menjadi referensi model pembelajaran yang memotivasi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik saat pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar IPA.
3. Memberikan informasi terhadap guru tentang perlunya mengukur keterampilan generik sains siswa yang sebelumnya sudah ada dalam diri siswa dengan model yang inovatif dan kreatif.
4. Sebagai sarana belajar melakukan observasi dan bekal yang nantinya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar yang nyata.

F. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP kelas VIII semester genap tahun 2021/2022
2. Keterampilan yang diamati dalam penelitian ini adalah keterampilan generik sains siswa dengan menggunakan 5 indikator yaitu pengamatan langsung dan tidak langsung, hukum sebab akibat, pemodelan matematis dan membangun konsep.
3. Materi yang digunakan adalah getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari KD 3.11 semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMP Negeri 1 Sooko Mojokerto.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini antara lain :

1. Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar dari pengalaman yang sudah dilalui dan menekankan pada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja dan aktivitas lainnya dalam menemukan pengetahuan yang dicari (Kastawaningtyas, A., 2017).
2. Keterampilan generik sains adalah kemampuan dasar (generik) yang digunakan untuk melatih kerja ilmiah siswa sehingga siswa mampu memahami konsep, menyelesaikan masalah, kegiatan ilmiah yang lain. (Rosidah, Astuti & Wulandari., 2017).