

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing adalah pendidikan (Hasibuan & Prastowo, 2019; Kurniawan & Febbia, 2021; Sakban et al., 2019; Sodikjonov, 2020; Tang et al., 2021). Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) tahun 2003 Nomor 20, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dan kemampuannya. Negara Republik Indonesia juga menjamin untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tertuang pada pembukaan UUD 1945. Pemerintah telah melaksanakan program-program untuk mencedaskan kehidupan bangsa, terutama yang ditujukan untuk meningkatkan standar pendidikan nasional, namun demikian menurut laporan yang dikeluarkan oleh UNESCO melalui Education For All Global Monitoring Report, menunjukkan bahwa Negara Republik Indonesia menempati posisi ke-64 dari 120 negara, ini menyiratkan bahwa kualitas pendidikan di negara republik Indonesia masih tergolong rendah (Wartoyo, 2022). Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Pendidikan Tinggi telah berupaya melakukan sejumlah penyesuaian dan perbaikan terhadap sistem pendidikan, salah satunya adalah merevisi kurikulum (Fery Irianto Setyo Wibowo, 2023; Mawati et al., 2023; Saputro & Hadi, 2022).

Realita dilapangan yang secara umum kondisi yang diciptakan, ditawarkan dan dilakukan oleh pendidik untuk pembelajaran selama proses belajar mengajar masih kurang baik (Hardiansyah & AR, 2022; Rikmasari & Rosesa, 2022; Schmid et al., 2023; Sulastri et al., 2022). Proses pembelajaran masih satu arah, mengakibatkan kecenderungan monoton sehingga memperkecil minat belajar peserta didik karena peserta didik hanya diharapkan berperan sebagai pendengar ceramah dari pendidik, peserta didik hanya menjadi pendengna yang baik tidak ada interaksi antara keduanya (Hidayati & Samsiyah, 2022). Peserta didik lebih sering menunjukkan sikap pasif di

hampir semua mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Legvart et al., 2022; Lund & Cyvin, 2022). Proses pembelajaran di kelas dengan sumber belajar yang minim juga dapat mengakibatkan berkurangnya aktivitas peserta didik, sehingga dapat mengakibatkan proses dan hasil belajar yang buruk bagi peserta didik yang belajar IPA (Anggraini & Nazip, 2021; Rizky & Ami, 2023). Selain itu aktivitas peserta didik dalam mempelajari suatu pelajaran akan dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik (Dewi et al., 2019; Johanis et al., 2023; Sukmanasa et al., 2020). Dikarenakan tidak ada kegiatan peserta didik yang menarik di dalam kelas dan guru menjelaskan topik hanya di papan tulis, siswa terpaksa menonton menyimak dan mendengarkan ceramah pendidik, yang membuat peserta didik menjadi bosan, jenuh selama proses belajar mengajar. (Basit & Fadila, 2020; Magdalena et al., 2021; Saragih, 2019).

Hasil belajar IPA atau sains peserta didik yang rendah muncul dari persepsi sains sebagai mata pelajaran yang menantang yang menuntut bukti yang dapat diandalkan. (Solehah, 2020). Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah aktivitas peserta didik (Alyahyan & Düştögör, 2020; Jansen et al., 2019; Tokan & Imakulata, 2019). Peserta didik diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dengan aktivitas yang menumbuhkan *team work* dan dalam waktu singkat dapat membuat mereka berpikir dan memahami apa yang sedang dipelajari pada mata Pelajaran IPA (Thoma et al., 2023). Ketika siswa belajar secara pasif, mereka melanjutkan tanpa antusiasme, tanpa pertanyaan, dan tanpa keinginan untuk memahami. Tetapi ketika siswa benar-benar terlibat dalam studi mereka, mereka ingin memahami topik tertentu dan mungkin menjadi cemas ketika ditanyakan pertanyaan. Ketika belajar IPA, sangat penting bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif jika mereka ingin belajar dan memahami apa yang telah mereka pelajari. (Jayawardena et al., 2020; Lamb et al., 2022; Szymkowiak et al., 2021).

Tolak ukur kemajuan suatu negara adalah pencapaian Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Hamidi et al., 2022; Hendrix, 2019; Rinaldi et al., 2023). Selain itu, IPTEK terus berkembang sepanjang waktu (Chen et al., 2023; Yang et al., 2023; Zhao et al., 2023). Sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas akan sangat

dibutuhkan karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Choi et al., 2020; Litvinenko, 2020; Ozkeser, 2019; Sima et al., 2022; Vrontis et al., 2022). Pendidikan mempunyai peran penting dan strategis dalam menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Pendidikan ilmu sains adalah salah satu kunci untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing karena sains adalah ilmu dasar dan sangat mendukung serta sangat penting bagi kemajuan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan (Himanen et al., 2019; Mensah, 2019; Secundo et al., 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan sains itu sendiri, maka perlu terus diupayakan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan sains pada semua jenjang pendidikan, dari jenjang dasar sampai dengan jenjang pendidikan tinggi (Gafil et al., 2019; Supriani, 2022). Tentunya, agar negara kita mampu berkompetisi di pasar dunia, maka penguasaan ilmu pengetahuan (IPA) yang menjadi tumpuan teknologi harus terus ditingkatkan dan dikembangkan.

Guru atau pendidik memiliki dan memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pemerintah untuk meningkatkan standar sumber daya manusia (SDM) pada bidang pendidikan (Mukhlison Effendi, 2021; Sudarma, 2022; Wahyuni et al., 2023; Winulyo et al., 2023). Guru merupakan salah satu pemeran kunci kesuksesan pembelajaran di kelas (Imants & Van der Wal, 2020; Niemi & Kousa, 2020; Sun & Gao, 2019; Zhang et al., 2023). Peran utama guru bukan sekedar menjadi penyampai informasi yang hendak dipelajari oleh peserta didik, melainkan membelajarkan peserta didik tentang cara-cara mempelajari sesuatu secara efektif (Shah, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Anggraeni & Effane (2022) menyatakan bahwa guru harus dapat memposisikan dirinya sebagai *multiplier, communicator, fasilitator, transformer, organisator, promotor, motivator dan evaluator* untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dinamis, kreatif, inovatif dan menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik. Namun dalam kenyataan dilapangan, peserta didik hanya dijadikan objek pembelajaran selama pembelajaran IPA berlangsung di dalam kelas konvensional. Untuk mencegah peserta didik memiliki cukup waktu untuk merenungkan apa yang dikatakan pendidik, pendidik berusaha menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya. Yang penting bagi pendidik adalah peserta didik mampu memecahkan

masalah berdasarkan contoh soal (permasalahan) yang sudah diberikan, sehingga pembelajaran dapat terjadi (Mahfudz, 2023).

Menurut Gulo (dalam Nisa et al, 2021) pendidik yang mempunyai kompetensi profesional lebih siap mengembangkan para peserta didik, dapat menyimpulkan tujuan pembelajaran dan bidang keahliannya sendiri saat melakukan kegiatan proses belajar mengajar. Kenyataan dilapangan, pendidik saat ini, bagaimanapun, sering kurang memiliki kemampuan untuk memahami bagaimana siswa memandang proses pembelajaran (Nisa et al., 2021). Akibatnya, pendidik sering menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat, yang berdampak pada kesenjangan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas karena peserta didik kurang memiliki keterampilan proses, kemandirian, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang berikan. Pemilihan dan penentuan model pembelajaran memberikan dampak yang signifikan bagi peserta didik. Dengan demikian, pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat melibatkan semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu mendeskripsikan dan mengembangkan kemampuannya sendiri, menemukan fakta dan konsep pengetahuan untuk dirinya sendiri, dan mengembangkan sikap (Pitriani et al., 2022).

Pendidik harus dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajarinya dan mendorong dan memotivasi peserta didiknya melalui pengalaman yang dihasilkan dari lingkungan peserta didik (Tohet et al., 2021). Menurut David Kolb, pembelajaran *experiential* adalah jenis pembelajaran yang melibatkan pembentukan pengetahuan melalui kejadian nyata. John Dewey juga mengemukakan bahwa agar pembelajaran pengalaman berhasil, seyogianya peserta didik wajib diberi kebebasan untuk menginterpretasikan pengalaman mereka dengan cara peserta didik sendiri. Model pembelajaran *experiential* berfungsi sebagai alternatif. Menurut Dewey, sebuah pengalaman mampu memperoleh pembelajaran dan bahkan perubahan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat mengambil sesuatu dari proses belajar mengajar sampai dengan akhir pembelajaran dan selanjutnya diharapkan dapat implementasinya dalam kehidupan sehari-hari (Siswadi & Putri, 2023).

Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran terhadap hasil belajar telah banyak dilakukan, penulis juga mengkaji dan membandingkan dengan penelitian akan

peneliti lakukan. Penelitian berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran *experiential* dengan pemanfaatan media video compact disc pada tema makananku sehat dan bergizi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV MIN Jantho Aceh Besar yang dilakukan oleh Syarifah Diva Mastura (2017). Penelitian ini meneliti hasil belajar tetapi tidak meneliti atau mengaitkannya dengan aspek gaya kognitif, pada penelitian ini juga dilakukan di lakukan di Madrasah Ibtidaiah bukan di Sekolah Dasar umum. Kelas yang di teliti kelas IV bukan kelas V dan temanya makananku sehat dan bergizi bukan tentang Cahaya dan bunyi.

Hasil belajar sains yang telah dilakukan oleh Arum Haryanti (2019) yang menggunakan model *experiential learning* meningkat pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SDN 3 Waluyo, tetapi penelitian Arum Haryanti tidak meninjau hasil belajar sains dari aspek gaya kognitif dan juga tidak meneliti pada tema Cahaya dan Bunyi. Hasil penelitian Afief Zyhryzal dan Mur Fatimah (2019) meneliti tentang efektifitas model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V. Pada penelitian Afief Zyhryzal dan Mur Fatimah, para peneliti hanya meneliti terkait dengan motivasi dan hasil belajar saja, namun tidak meneliti ataupun mengaitkan dengan aspek gaya kognitif. Penelitian Ni Luh Intan Suryantini dan I Ketut Ardana (2020) penelitian *experiential learning* ini berbantuan video dan melihat pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan IPA, penelitian ini juga tidak meneliti aspek gaya kognitif, tidak dilakukan di sekolah program sekolah penggerak. Penelitian Ni Made Satarini, dkk (2020) hanya meneliti tentang model *experiential learning* berbantuan media konkret dan melihat pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa SD. Penelitian ini tidak meneliti tentang aspek gaya kognitif peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Yemima Alokafani dan Arifin (2022) merupakan penelitian yang menerapkan model *experiential learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah I Kota Kupang, pada penelitian ini juga peneliti tidak meneliti tentang aspek gaya kognitif peserta didik dan topik yang diteliti bukan topik cahaya dan bunyi. Pada penelitian pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *experiential learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar buak kota Padang yang dilakukan oleh Febriani Ivo dan

Gusmaweti (2022). Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian pengembangan bukan penelitian korelasi, peneliti juga meneliti pada jenjang sekolah dasar kelas IV bukan kelas V. Peneliti ini hanya melihat valid dan kepraktisan dan tidak meneliti tentang hasil belajar apalagi meneliti tentang gaya kognitif. Hasil penelitian Aprilia (2015) menerapkan pembelajaran *experiential* di kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPA diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan model *experiential learning* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga disarankan dapat diterapkan terutama pada pembelajaran IPA. Selanjutnya pada penelitian Winda Garina (2019) melakukan penelitian tentang penerapan pendekatan *experiential learning* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan Winda Garina (2019) ini hanya meneliti tentang berpikir kritis bukan meneliti hasil belajar, tidak meneliti aspek gaya kognitif. Ketika model pembelajaran *experiential* diterapkan, peserta didik diberikan kebebasan untuk menginvestigasi pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya yang di peroleh dari pengalaman masing-masing peserta didik, dapat menghangatkan/menghidupkan suasana kelas, dan menjadi pembelajar yang aktif dan dinamis, sehingga memungkinkan pendidik melakukan tugasnya sebagaimana mestinya, yaitu sebagai fasilitator dan mengarahkan proses belajar mengajar sebagaimana mestinya. (Iis, 2022).

Kebaharuan atau novelty dari penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* adalah (1) penelitian hasil belajar ditinjau dari aspek gaya kognitif, (2) penelitian dilakukan dengan subjek disekolah pilihan dan sekolah yang lulus menjadi sekolah pilot proyek penerapan kurikulum Merdeka (program sekolah penggerak Angkatan I), (3) Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan Modul Ajar bukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (4) Model pembelajaran *experiential* berbantuan LKPD.

Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal dengan nama Kurikulum Prototipe telah diterapkan pada 2.500 satuan pendidikan pelaksana Program Sekolah Penggerak. Pemerintah berencana menerapkan Kurikulum Merdeka di semua jenjang pendidikan pada 2024. Dari pengamatan dan wawancara peneliti dengan beberapa guru Sekolah Dasar dan juga pelatih ahli/fasilitator sekolah penggerak ditemukan

bahwa pembelajaran di kelas sekolah penggerak menggunakan teori konstruktivisme dan model pembelajaran aktif serta berfokus kepada peserta didik.

Kolb (dalam Muhammad, 2015:128) menjelaskan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah merupakan belajar sebagai proses mengkontruksi (membangun) pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Amaliah (2022) mengungkapkan bahwa belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Apabila seorang peserta didik aktif maka peserta didik tersebut akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut peserta didik secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Penerapan model pembelajaran konstruktivisme yang peneliti maksud adalah menerapkan sebuah model dalam proses belajar mengajar dimana siswa lebih diaktifkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara mereka sendiri (Viktor Purhanudin et al., 2023).

Salah satu konsep terbaru dalam bidang psikologi perkembangan dan pendidikan adalah gaya kognitif. Konsep ini berawal dari studi tentang bagaimana manusia memproses dan menyusun informasi dari lingkungannya. Setiap individu mempunyai cara khas sendiri-sendiri, sehingga setiap individu berbeda satu dengan lainnya. Kemampuan setiap individu untuk memahami dan menyerap pelajaran juga berbeda, ada yang cepat, sedang, dan ada yang lambat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa individu menangani tugas eksperimental secara berbeda, tetapi perbedaan ini bukan karena perbedaan kecerdasan atau pola kemampuan yang unik. Menurut Woolfok & Nicolich dalam Desmita (2014), mereka sebenarnya melakukannya dengan cara yang disukai oleh berbagai orang untuk menyerap dan mengatur informasi serta bereaksi terhadap rangsangan lingkungan.

Saifulloh dan Darwis (2020) menyampaikan bahwa gaya kognitif ini penting karena mampu mempengaruhi gaya belajar peserta didik dalam menerima dan mengelola informasi. Menurut Witkin et al (1977) ada dua jenis gaya kognitif yaitu *field dependent* (FD) dan *field independent* (FI). Gaya kognitif *field dependent* cenderung belajar dalam kelompok dan sesering mungkin berinteraksi dengan siswa lain dan guru serta memerlukan penghargaan dan penguatan. Sedangkan siswa yang

memiliki gaya kognitif *field independent* (FI) cenderung belajar secara individual, berkinerja baik dan merespon secara mandiri.

Penelitian yang telah dilakukan terdahulu, seperti yang telah dilakukan oleh Srimurni et al., (2023), mengklaim bahwa peserta didik dapat memproses dan mengolah informasi melakukan pemecahan masalah dengan berbagai cara sesuai dengan gaya kognitif masing-masing. Selanjutnya menurut Wulan & Anggraini (2019), peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI) lebih mudah memahami dan menyelesaikan permasalahan yang sulit dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (FD). Demikian juga menurut Himmah & Fitriyah (2022), bahwa peserta didik dengan gaya kognitif *field independent* (FI) dapat menyelesaikan masalah matematika lebih rumit daripada peserta didik dengan gaya kognitif *field dependent* (FD) yang pendekatannya lebih global.

Dari uraian dan penjelasan di atas, ada hubungan (korelasi) antara jenis gaya kognitif dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sehingga peserta didik dengan berbagai jenis gaya kognitif akan menunjukkan level kemampuan pemecahan masalah yang berbeda-beda pula. Peserta didik yang mempunyai gaya kognitif *field independent* (FI), misalnya akan menggunakan berbagai teknik untuk menyelesaikan permasalahan. Peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (FD), lebih cenderung mengandalkan strategi atau metode atau langkah-langkah yang telah ditetapkan, dipelajari, atau diketahui sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dan juga merujuk pada hasil temuan-temuan dan hasil studi yang telah banyak dilakukan, maka dipandang penting sekali untuk melakukan riset yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sains Peserta Didik di Sekolah Dasar Ditinjau dari Gaya Kognitif”**

1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dan berfokus untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inquiry* terbimbing dan model pembelajaran *experiential* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar (SD) ditinjau dari gaya kognitif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan sebelumnya di atas, Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar sains peserta didik antara model pembelajaran *experiential* (MPE) dengan model pembelajaran *inquiry* terbimbing (MPIT)?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar sains peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI) dengan gaya kognitif *field dependent* (FD)?
3. Apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar sains peserta didik?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar sains antara model pembelajaran *inquiry* terbimbing dengan model pembelajaran *experiential* (MPE) peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (FD) ?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar sains model pembelajaran *experiential* (MPE) dengan model pembelajaran *inquiry* terbimbing (MPIT) peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI)?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sains peserta didik antara model pembelajaran *experiential* (MPE) dengan model pembelajaran *inquiry* terbimbing (MPIT).
2. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sains peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI) dengan gaya kognitif *field dependent* (FD).
3. Mengetahui apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar sains peserta didik.
4. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sains antara model pembelajaran *inquiry* terbimbing (MPIT) dengan model pembelajaran *experiential* (MPE) peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (FD).
5. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sains model pembelajaran *experiential* (MPE) dengan model pembelajaran *inquiry* terbimbing (MPIT) peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik itu secara praktis maupun bermanfaat secara teoritis.

1. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, mendapatkan informasi berbasis data yang dapat dipertanggung jawabkan terkait pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar sains peserta didik sekolah dasar ditinjau dari gaya kognitif.
- b) Bagi peserta didik, memperoleh pengalaman proses belajar mengajar berlandaskan pengalaman yaitu menggunakan model pembelajaran dengan menghubungkan hasil belajar sains dan juga ditinjau dari gaya kognitif.
- c) Bagi Guru, Model pembelajaran yang menghubungkan hasil belajar sains peserta didik yang ditinjau dari gaya kognitif yang diteliti dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan untuk dapat diimplementasikan dikelas program sekolah penggerak yang dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Riset ini memberikan kontribusi pada pendidikan dasar yakni dapat dijadikan rujukan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran sesuai dengan gaya kognitif peserta didik. Menambah referensi model pembelajaran aktif yang menjadikan pengalaman sebagai salah dasar peserta didik untuk mengambil keputusan dan menjadikan pengalaman menjadikan pemahaman yang lebih matang sehingga keberkesanan pada peserta didik semakin kuat.