

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inquiry dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.<sup>2</sup>

Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan prestasi belajar yaitu hasil kemampuan kecakapan dan keterampilan serta sikap yang dinilai pada siswa berupa angket-angket dari hasil pengukuran dengan test.<sup>3</sup> Untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maka proses pembelajaran IPA harus mengarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, ketrampilan, pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam rangka pengembangan anak.<sup>4</sup> Untuk mendapatkan penguasaan materi dalam proses pembelajaran dibutuhkan cara belajar yang baik yang dipergunakan guru dan siswa karena turut menentukan hasil belajar yang diharapkan. Cara yang tepat akan membawa hasil yang

---

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 417

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hlm. 269

<sup>4</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), Cet. 1, hlm. 4.

memuaskan, sedangkan cara yang tidak sesuai akan menyebabkan belajar itu kurang berhasil.<sup>5</sup>

Semestinya pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sangat penting, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Kenyataan yang ada di sekolah-sekolah termasuk di kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang tampaknya bukanlah demikian. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, mata pelajaran IPA bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan melainkan membosankan yang hanya dilakukan dengan ceramah dan resitasi. Selain itu juga kurang menarik dan cenderung membuat siswa gaduh dalam mengikutinya, dilihat dari prestasi belajar siswa pada ulangan Mid Semester genap 2013 dengan KKM 70, ketuntasan klasikal hanya berkisar 53% dari seluruh jumlah siswa. Padahal ketuntasan minimal yang harus dipenuhi dalam pembelajaran IPA di kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang adalah sebesar 80% dari jumlah seluruh siswa.<sup>6</sup>

Faktor yang dipandang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar IPA disebabkan oleh faktor guru kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang, yaitu guru tersebut kurang mampu mengembangkan ketrampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Dengan kata lain pembelajaran yang mereka lakukan masih bersifat konvensional, yaitu hanya terbatas pada penyampaian materi tanpa menggunakan kekuatan mimik dan verbal untuk menarik perhatian siswa ketika belajar.<sup>7</sup>

Menurut Edgar Dale sebagaimana dikutip Azhar Arsyad oleh membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam symbol jenjang

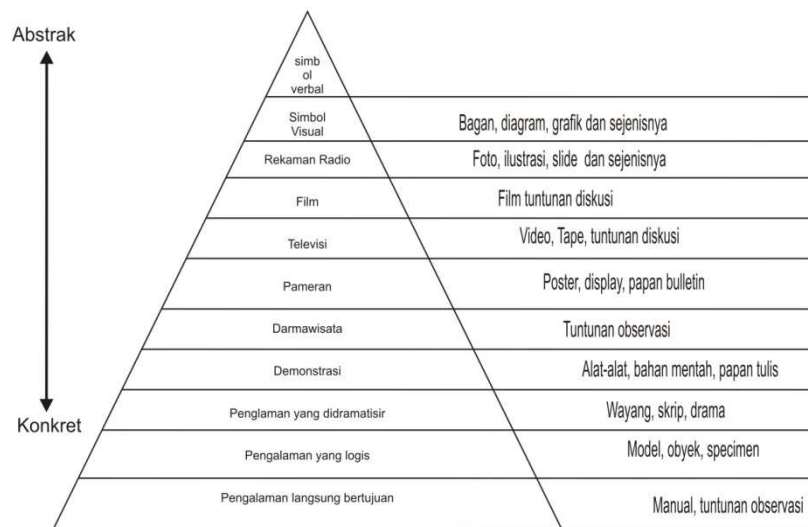
---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 2000), hlm. 30.

<sup>6</sup> Dokumentasi Nilai Murni Mid Semester genap kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang tahun pelajaran 2013 yang dikutip pada tanggal 3 Maret 2013

<sup>7</sup> Observasi pada tanggal 23 Februari 2013

konkrit-abstrak. Ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut yang disebut kerucut pengalaman (*cone of experience*) sebagai berikut:<sup>8</sup>



**Kerucut pengalaman Edger Dale**

Dari pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan keabstrakan, jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini di kenal dengan *learning by doing* dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan teori di atas maka untuk membentuk keaktifan siswa yang nantinya menjadikan prestasi belajar meningkat adalah guru lebih banyak memberikan pengalaman belajar pada anak dan mampu menarik minat siswa untuk belajar, salah satu metode yang bisa diterapkan adalah metode *expository learning*. Metode *expository learning* merupakan salah satu bentuk metode yang dapat diberikan kepada siswa dalam pembelajaran IPA karena metode pembelajaran ini menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.

dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.<sup>9</sup>

Metode *expository learning* adalah cara pembelajaran dengan menyampaikan materi secara langsung oleh guru dan siswa dituntut untuk menemukan materi tersebut, oleh karena itu metode *expository learning* lebih menekankan kepada proses bertutur kata secara langsung.<sup>10</sup>

Menurut Wina Sanjaya, metode *expository learning* merupakan menjadikan ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik.<sup>11</sup>

Aliran psikologi belajar yang sangat mempengaruhi strategi pembelajaran *expository learning* adalah aliran belajar behavioristik. Aliran ini lebih menekankan kepada pemahaman bahwa perilaku manusia pada dasarnya keterkaitan antara stimulus dan respons, oleh karenanya dalam implementasinya peran guru sebagai pemberi stimulus merupakan faktor yang sangat penting. Dari asumsi semacam inilah muncul berbagai konsep bagaimana agar guru dapat memfasilitasi pembelajaran, sehingga hubungan stimulus-respons itu bisa berlangsung secara efektif. Dalam teori belajar koneksionisme contohnya, dikembangkan hukum-hukum belajar seperti hukum kesiapan, hukum pengaruh, dan hukum latihan; sedangkan dalam teori belajar *classical conditioning* dijelaskan bagaimana hubungan keterkaitan stimulus-respons bisa dipengaruhi oleh munculnya stimulus persyaratan.<sup>12</sup>

Kontribusi Metode *expository learning* dalam pembelajaran dapat membantu guru pada penjelasan, penafsiran dan memudahkan berbagai kesulitan dalam memahami sebuah ilmu pengetahuan serta menambah wawasan siswa

---

<sup>9</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 14

<sup>10</sup> Trianto, *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 87

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 179

<sup>12</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, hlm. 14

sehingga pada akhirnya akan menjadikan siswa memahami materi dan meningkatkan prestasi belajar dan di dapat oleh siswa.<sup>13</sup>

Dari latar belakang diatas peneliti ingin mengkaji lebih jauh tentang upaya meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPA materi pengaruh cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari dengan metode *expository learning* kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan penulis angkat adalah sejauh mana penerapan metode *expository learning* dapat meningkatkan prestasi belajar aspek kognitif pada mata pelajaran IPA materi pokok materi pengaruh cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari di kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar aspek kognitif pada mata pelajaran IPA materi pokok materi pengaruh cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari di kelas II MI Clapar Kecamatan Subah Kabupaten Batang setelah menggunakan metode *expository learning*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori metode *expository learning* pada pembelajaran IPA.

---

<sup>13</sup>Trianto, *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, hlm. 87

## 2. Secara praktis

### a. Bagi sekolah

Sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan peserta didiknya terutama dalam hal proses pembelajaran, khususnya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar.

### b. Bagi peserta didik

Diharapkan para peserta didik dapat terjadi peningkatan prestasi belajar pada pembelajaran IPA

### c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya proses pembelajaran dengan metode *expository learning* pada pembelajaran IPA.