

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Triwiyanto (2015: 2) menyebutkan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kualitas kependidikan terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu khususnya di Sekolah Dasar, untuk mencapainya maka perlu adanya usaha dan kiat dari pemerintah bersama kalangan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui kerja keras serta peningkatan sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 dalam Majid (2014: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pemerintah dalam upaya mewujudkan inovasi dan pembaharuan di bidang pendidikan, khususnya Sekolah Dasar (SD) melakukan perubahan kurikulum dari masa ke masa, yang terbaru yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan mempersiapkan manusia di Indonesia agar memiliki pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban di dunia. Pada kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar menerapkan pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, dan penilaian autentik,. Tematik integratif merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema, pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran berpusat pada siswa lebih aktif. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, serta perancang pembelajaran agar siswa aktif mencari pengetahuan baru. Guru sebagai seorang pendidik tidak sekedar membuat siswa menjadi tahu atau berkompeten, tetapi juga membuat

siswa menjadi pribadi yang lebih kreatif. Hal ini dikarenakan perkembangan zaman menuntut seseorang untuk mampu bersaing secara global. Sehingga kemampuan yang diperlukan tidak sekedar memenuhi kompetensi, tetapi juga keterampilan dan kreatifitas dalam menciptakan ide baru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kurikulum dirancang 2013 untuk mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena guru tidak perlu membuat tema, sub tema dan memadukan mata pelajaran sendiri. Tema dan sub tema sudah dirancang sedemikian rupa pada buku guru dan peserta didik, sehingga diharapkan guru bisa lebih berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Majid, 2014: 4).

Berdasarkan hasil wawancara prasiklus yang dilakukan tanggal 15 Januari 2019 di kelas IV SDN 3 Kawak dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 diperoleh data hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Jumlah siswa keseluruhan SDN 3 Kawak sebanyak 15, hanya 7 siswa yang mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa sedangkan 8 siswa masih belum mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai tertinggi hasil wawancara prasiklus 90 sedangkan nilai terendah 55. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan persentase ketuntasan prasiklus siswa sebesar 46.67% sedangkan persentase siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 53.33% yang artinya hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Kawak masih rendah.

Dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Kawak pada tanggal 15 januari 2019, ditemukan beberapa siswa kurang menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Selain itu siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV nilai tersebut bukan hanya berasal dari aspek pengetahuan saja, namun juga digabungkan dengan aspek sikap dan keterampilan juga, itu berarti sebagian peserta didik masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Walaupun memang penilaian sikap dan keterampilan terpisah dengan penilaian pengetahuan pada

kenyataannya pembelajaran sudah berjalan aktif, namun belum terbentuknya kerjasama secara kelompok karena saat dilaksanakan diskusi kelompok, hanya didominasi oleh siswa yang secara kemampuan lebih pandai, sedangkan siswa yang kurang pandai hanya diintruksikan guru bertanya kepada siswa yang pandai tanpa diberi kesempatan untuk mencoba menjawab dan mengemukakan gagasannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, untuk memecahkan masalah diperlukan tindakan alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti merancang pembelajaran kooperatif yang membuat siswa aktif dalam berdiskusi, menganalisis dan mengemukakan gagasannya. Penerapan model pembelajaran juga menjadikan suasana proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar dan semangat keingintahuan yang mendalam. Penggunaan media pembelajaran juga akan memudahkan keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan konsep materi pembelajaran.

Model pembelajaran Inkuiri ini merupakan salahsatu model yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan agar siswa secara aktif dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip yang mereka pelajari dan guru mendorong siswa untuk dapat memiliki pengetahuan dan melakukan percobaan untuk mendapatkan konsep untuk diri mereka sendiri. Metode Inkuiri memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui percobaan maupun eksperimen sehingga melatih peserta didik berkeaktifan dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu konsep pengetahuan yang pada akhirnya mampu menggunakan pengetahuannya tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Langkah pembelajaran Inkuiri menurut Shoimin (2014: 85) terdiri dari beberapa langkah diantaranya, 1) Membina suasana yang responsive diantara siswa. 2) Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya, kemudian, mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahan dari cerita ke gambar. 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut. 4) Merumuskan hipotesis/perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan. 5) Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis. 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.

Hasil penelitian yang relevan memperkuat kegiatan yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jufri (2014) yang berjudul "Penerapan Metode Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Inpres 2 Ambesia" Jurnal Kreatif Tadulako No. 6. Vol 4 Hal 200-211. Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjelaskan bahwa hasil penelitian menggunakan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Ambesia tahun pelajaran 2013/2014. Jumlah siswa kelas IV SD Inpres 2 Ambesia ada 18 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan masing-masing siswa mempunyai daya pemahaman yang berbeda, Pada siklus pertama persentase dimana persentase ketercapaian adalah 67 %. Observasi siswa pada pertemuan kedua, jumlah skor yang diperoleh adalah 36 dari skor maksimal 48, dengan demikian presentase ketercapaian adalah 68%. Maka rerata presentase ketercapaian aktifitas siswa pada siklus I adalah 67,50% dan berada dalam kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua aktivitas siswa semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketercapaian adalah 85%. Observasi aktifitas siswa pada pertemuan kedua, jumlah skor yang diperoleh adalah 46 dengan skor maksimal 48, dengan demikian

presentase ketercapaian aktifitas siswa pada siklus II adalah 96% dan berada dalam kategori sangat baik.

Penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media gambar visual diharapkan dapat membantu siswa mempermudah memahami pembelajaran serta dengan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan pengkajian mengenai permasalahan pembelajaran tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Inkuiri Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN 3 Kawak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media Gambar dalam meningkatkan hasil belajar pada Tema Kayanya Negeriku kelas IV SDN 3 Kawak?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media Gambar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Tema Kayanya Negeriku kelas IV SDN 3 Kawak?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media gambar dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran Tema Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SDN 3 Kawak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dirumuskan tujuan penelitian berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Inkuiriberbantuan media gambar dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran Tema Indahnya Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SDN 3 Kawak.

2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media Gambar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Tema Kayanya Negeriku kelas IV SDN 3 Kawak.
3. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Inkuiriberbantuan media Gambar dalam meningkatkan hasil belajar pada Tema Kayanya Negeriku kelas IV SDN 3 Kawak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan:

1. Dapat menambah pengetahuan dan inovasi yang diperoleh dari penelitian pendidikan kelas.
2. Menjadi sumber reverensi bagi ilmu pengetahuan, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Tema Kayanya Negeriku melalui model pembelajaran Inkuiri berbantuan media gambar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

a) Bagi guru Sekolah Dasar

1. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas, meningkatkan profesionalitas guru dan menambah wawasan serta pengetahuan mengenai model pembelajaran Inkuiridan media Gambar.
2. Sebagai bahan untuk dapat merefleksi diri dan mampu memperbaiki pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

b) Bagi Siswa Sekolah Dasar

1. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Memahami materi lebih rinci dan mendalam melalui model pembelajaran Inkuiri dan media Gambar.

c) Bagi Sekolah Dasar

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran meningkat.
2. Memberikan inovasi metode pembelajaran baru demi kemajuan sekolah dan prestasi di bidang akademik.
3. Sebagai masukan bagi sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

1. Syarat kelulusan menempuh pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.
2. Diharapkan mampu menjadi referensi dalam melakukan penelitian khususnya penerapan model Inkuiri pada pembelajaran tematik bermuatan materi Bahasa Indonesia dan PPKn, serta meningkatkan motivasi untuk melakukan penelitian dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Inkuiri Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN 3 Kawak” memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Lokasi penelitian berada di SDN 3 Kawak.
2. Penelitian dilakukan pada siswa dan guru kelas IV SDN 3 Kawak.
3. Penelitian ini mengkaji tema Kayanya Negeriku.

4. Variabel dalam penelitian ini dibatasi oleh model pembelajaran Inkuiriberbantuan media gambar sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

F. Definisi Operasional

Menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul diatas, maka definisi operasional dijelaskan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran Inkuiri biasa disebut dengan model pembelajaran penemuan. Model Inkuiri ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari dan membangun pengetahuannya secara mandiri melalui serangkaian tahapan-tahapan yang membuat peserta didik secara aktif melakukan penemuan. Metode Inkuiri memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui percobaan maupun eksperimen sehingga melatih peserta didik berkeaktifitas dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu konsep pengetahuan yang pada akhirnya mampu menggunakan pengetahuannya tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Langkah-langkah model pembelajaran Inkuiri diantaranya yaitu: 1) membina suasana yang responsive pada siswa, 2) guru mengemukakan permasalahan untuk di inkuiri (ditemukan) dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan media gambar, 3) guru mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari media gambar yang diberikan, 4) siswa merumuskan hipotesis atau perkiraan dengan bimbingan guru, 5) guru mengkondisikan kelas untuk diskusi terbuka dimana siswa ikut mengajukan pertanyaan yang dijawab oleh siswa yang lain, 6) kegiatan tersebut digunakan untuk menguji hipotesis dengan bimbingan guru yang mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis untuk diambil kesimpulan.

2. Media Gambar Visual

Media gambar visual adalah suatu alat berupa gambar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media gambar ini berguna untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah untuk menangkap informasi dari guru, sehingga diharapkan dengan adanya media gambar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran

3. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah bentuk komunikasi verbal yang di dalamnya terdapat percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Bagian-bagian sebuah teks wawancara yaitu: 1) Pembukaan: berisi ucapan salam pembuka, perkenalan nama, jabatan, dan tujuan wawancara; 2) Urutan Pertanyaan: berisi sejumlah daftar urutan pertanyaan beserta jawaban-jawaban dari narasumber.

4. Hak dan Kewajiban

Kewajiban Warga Negara yaitu: (1) Menjunjung Hukum dan Pemerintahan Indonesia; (2) Menjaga Kelestarian Lingkungan Sekitar; (3) Membayar Pajak; (4) Mengikuti Pendidikan Dasar

Hak Warga Negara yaitu: (1) Menikmati Persamaan Kedudukan dan Kepastian di Muka Hukum dan Pemerintahan; (2) Menikmati Hidup Layak Kehidupan yang layak adalah terpenuhinya kebutuhan hidup dengan baik; (3) Mengeluarkan Pendapat; (4) Beragama dan Beribadah; (5) Membela Negara; (6) Mendapat Pendidikan yang Layak; (7) Mengembangkan Kebudayaan; (8) Hak Menikmati Kekayaan Alam

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian kemampuan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa.

6. **Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran. Aktivitas belajar terdiri dari, kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metric, kegiatan mental, kegiatan emosional.

