

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses pengembangan daya nalar, keterampilan, dan moralitas sebagai pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan bukan sekedar hal penting dalam hidup manusia tetapi merupakan kebutuhan mutlak setiap manusia yang ada di dunia. Pendidikan mempunyai peranan untuk membentuk karakter manusia. Maka dari itu pendidikan sering diartikan sebagai usaha memanusiakan manusia.

Hasil belajar yang diharapkan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya yaitu cara belajar. Dengan memadukan belajar dan bermain maka hasil belajar dapat menjadi maksimal. Permainan tradisional mempunyai banyak nilai-nilai baik dalam kehidupan yang sesuai untuk pembentukan karakter siswa. Permainan tradisional juga memerlukan alam sebagai pendukungnya sehingga sangat pas bila dipadukan dengan muatan IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam sekolah dasar. 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 (Depdiknas, 2006: 149). Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan

masyarakat; (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (Depdiknas, 2006: 149-150).

Menurut Standar Isi Permendiknas No 22 tahun 2006 mengenai kurikulum IPA, dikemukakan bahwa IPA pada jenjang sekolah dasar sebaiknya dilakukan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*). Sedangkan yang terjadi dilapangan saat ini adalah guru tidak mengajak siswa belajar secara inkuiri namun guru melakukan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Guru kurang melibatkan siswa langsung dalam penemuan sebuah konsep IPA. Guru hanya memberikan penjelasan yang panjang serta meminta siswa untuk mencatat. Metode ceramah yang dilakukan guru juga tidak dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA. Hal ini menempatkan inkuiri menjadi hal yang fundamental dalam pembelajaran IPA.

Dalam mempelajari IPA, peserta didik harus terlibat dalam proses penemuan fakta dan konsep sehingga akan menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Peserta didik menjadi subjek pembelajaran yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif. Pembelajaran kreatif, inovatif dan bermakna akan mendukung tercapainya tujuan-tujuan tersebut.

Dalam kurikulum 2013 terdapat muatan lain selain IPA. Salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki 4 aspek keterampilan, diantaranya keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Siswa harus menguasai 4 aspek keterampilan tersebut untuk meningkatkan keterampilan diri melalui kegiatan berfikir. Dalam aspek keterampilan membaca dan menyimak, siswa harus memahami ide-ide pokok dari apa yang dibaca atau disimak. Hasil dari kegiatan berpikir juga dapat siswa tuangkan dalam bentuk

lisan atau tulisan. Dalam Bahasa Indonesia hal tersebut termasuk dalam aspek berbicara dan menulis.

Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menemukan fakta dan konsep secara mandiri salah satunya adalah Inkuiri. Inkuiri mendorong peserta didik untuk menemukan fakta dan konsep tentang pengetahuan alam secara mandiri. Dalam pembelajaran inkuiri, tidak hanya kemampuan intelektualnya saja yang berkembang tetapi juga aspek lain yang ada dalam diri peserta didik seperti rasa percaya diri, kerjasama, keterampilan motoriknya(psikomotor).

Hal tersebut menunjukkan keutamaan pembelajran inkuiri antara lain mengembangkan seluruh potensi siswa, melibatkan siswa secara aktif,serta keterarahan dalam proses belajar yang dilakukan. Adapun langkah-lagkah pembelajarn inkuiri adalah sebagai berikut : (1) orientasi atau penyajian masalah; (2) mengajukan hipotesis; (3) merancang percobaan; (4) melakukan percobaan; (5) mengumpulkan data dan menganalisis data; (6) menarik kesimpulan.

Permainan tradisional juga merupakan suatu sarana dalam melakukan pembelajaran. Permainan tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam belajar tetapi juga sebagai wujud pelestarian budaya bangsa Indonesia. Permainan merupakan suatu media pembelajaran yang mendorong terjadinya proses belajar secara psikomotorik dan afektif. Nilai-nilai sosial yang biasanya ada dalam permainan adalah kejujuran, kerja sama, kerja keras, dan juga fokus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 3 Bendanpete Nalumsari Jeparapada Senin 7 Januari 2019 diperoleh informasi bahwa guru belum mampu mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Peserta didik sering mengantuk dan juga mengabaikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya.Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif rendah karena siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Penembangan pembelajaran yang menarik sangat diperlukan dalam upaya

meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga hasil belajarnya akan baik.

Adapun hasil tes yang dilakukan guru pada mata pelajaran IPA pada kelas V SDN 3 Bendanpete menunjukkan bahwa dari 29 orang siswa hanya 17 siswa yang tuntas (58,62%) sedangkan 12 lainnya belum tuntas (41,38%). Hal ini sangat memprihatinkan bila mengingat IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional yang artinya mata pelajaran IPA merupakan pelajaran yang penting dalam kehidupan siswa. Menurut Susanto (2013: 165) sebagian peserta didik menganggap bahwa pelajaran IPA sulit terbukti dari hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Selain itu guru juga belum mengembangkan instrumen afektif dan psikomotor untuk mengukur sikap dan keterampilan siswa. Guru melakukan pengamatan namun tidak ada penilaian secara tertulis maupun lembar observasi yang digunakan.

Guru kurang mampu mengembangkan kompetensi yang dimilikinya dalam pengelolaan kelas secara kreatif dan inovatif. Lingkungan sekolah juga sebenarnya sangat mendukung jika guru melakukan pembelajaran diluar kelas atau melakukan observasi secara langsung dilingkungan sekitar sekolah. Dengan hanya melakukan pembelajaran di dalam kelas memang kelas tampak tenang dan tidak gaduh namun siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar karena menganggap pembelajaran yang dilakukan itu membosankan.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran dan melaksanakan diskusi kelompok ataupun percobaan. Guru seharusnya memiliki kompetensi dalam membuat dan mengembangkan instrument pembelajaran serta kompetensi mengelola pembelajaran dikelas dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi keterampilan guru yang berada pada kategori tidak berhasil.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN PERMAINAN LOMPAT TALI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA 1 SD N 3 BENDANPETE”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran Tema 1 kelas V SDN 3 Bendanpete?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Tema 1 kelas V SDN 3 Bendanpete?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Tema 1 kelas V SDN 3 Bendanpete?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan.

1. Mendeskripsikan keterkaitan keterampilan guru dengan penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali pada siswa kelas V SDN 3 Bendanpete.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali pada siswa kelas V SDN 3 Bendanpete Nalumsari Jepara
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Inkuiri berbantuan permainan lompat tali pada siswa kelas V SDN 3 Bendanpete Nalumsari Jepara.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian yang diperoleh dalam penelitian antara lain kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

## **1. Kegunaan Teoretis**

Untuk mengembangkan wawasan pembelajaran tematik khususnya Tema 1 kelas V menggunakan model pembelajaran Inkuiri dan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

## **2. Kegunaan Praktis**

### **a. Bagi siswa**

- 1) Meningkatkan keterampilan dalam melakukan percobaan karena dalam Inkuiri siswa dibimbing untuk menemukan sendiri fakta dan konsep dengan model pembelajaran Inkuiri.
- 2) Menambah pengalaman belajar dengan model pembelajaran Inkuiri.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa karena siswa terlibat langsung dalam penemuan fakta dan konsep sehingga hasil belajarnya meningkat.
- 4) Menumbuhkan kembali kecintaan pada permainan tradisional lompat tali yang tergeser oleh perkembangan teknologi.

### **b. Bagi guru**

- 1) Menumbuhkan potensi guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.
- 2) Menambah wawasan tentang model pembelajaran Inkuiri yang diterapkan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.
- 3) Menambah wawasan bagi guru untuk memadukan suatu model pembelajaran dan permainan guna pembelajaran yang efektif dan menarik misalnya model pembelajaran Inkuiri yang dipadukan dengan permainan tradisional lompat tali.
- 4) Mendorong guru untuk selalu membuat inovasi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

### **c. Bagi sekolah**

- 1) Menambah kajian dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah tersebut sehingga hasil belajar siswa memenuhi standar yang ditetapkan.
- 2) Menumbuhkan wawasan tentang pentingnya pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah tersebut misalnya dengan model pembelajaran Inkuiri dan permainan tradisional lompat tali.

- d Bagi peneliti
- 1) Menambah wawasan tentang penelitian tindakan kelas sebagai bekal menjadi guru SD yang professional.
  - 2) Menambah pengetahuan tentang karakteristik siswa di sekolah dasar.

## **E. Definisi Operasional**

### **1 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik dapat diperoleh selama siswa melakukan percobaan dan juga permainan tradisional dalam pembelajaran guna menemukan fakta dan konsep. Sedangkan hasil belajar ranah kognitif didapatkan setelah pembelajaran selesai. Ranah kognitif merupakan hasil belajar berupa pengetahuan, konsep dan gagasan. Pada ranah afektif, hasil belajar yang berupa sikap seperti sikap percaya diri, kerja sama, dan disiplin. Sedangkan ranah psikomotorik adalah hasil belajar berupa keterampilan atau gerak jasmani.

### **2 Tema 1**

Tema 1 dalam pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar adalah Organ Gerak Hewan dan Manusia merupakan. Muatan dalam tema ini yang digunakan dalam penelitian adalah IPA dan Bahasa Indonesia. Muatan IPA dan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang utama di sekolah dasar. Muatan Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari tentang fakta dan konsep tentang alam sekitar melalui penemuan. Maka pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dalam penelitian ini mencakup materi IPA mengenai sistem gerak pada manusia meliputi sistem rangka ( alat gerak pasif) dan otot (alat gerak aktif) dan Bahasa Indonesia mengenai gagasan utama atau ide pokok paragraf. Kompetensi Inti: (3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif

pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain; (4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Kompetensi Dasar IPA: (3.1) Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia; (4.1) Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia: (3.1) Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis; (4.1) Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

### **3 Model Pembelajaran Inkuiri**

Model pembelajaran Inkuiri adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membimbing peserta didik dalam menemukan fakta dan konsep secara mandiri. Nantinya siswa akan diminta untuk melakukan percobaan guna menguji suatu hipotesis. Hasil dari percobaan merupakan fakta dan konsep yang harus dipahami oleh peserta didik. Pemahaman siswa akan lebih baik karena siswa terlibat langsung dalam penemuan fakta dan konsep. Langkah model pembelajaran Inkuiri dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Penyajian masalah; (2) Mengajukan hipotesis; (3) Merancang percobaan; (4) Melakukan percobaan; (5) Menganalisis data hasil percobaan; (6) Menarik kesimpulan.

### **4 Permainan Lompat Tali**

Permainan lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini mudah dilakukan karena cara mainnya dengan melompati tali dengan ketinggian tertentu. Dalam permainan ini hanya membutuhkan tali yang biasanya dibuat dari karet gelang yang diikat satu sama lain.