BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Indonesia mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi yang dilandasi tantangan masa depan yaitu tantangan abad 21. Perubahan yang terjadi beberapa tahun terakhir adalah perubahan kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berorientasi pada lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif dan inovatif serta berkarakter. Dengan kreativitas, anak-anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin rumit dan kompleks (Mulyasa,2014:39). Inti dari proses pendidikan adalah belajar mengajar atau pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam bertingkah laku dari hasil latihan dan pengalaman. Mengajar adalah kegiatan memberi pelajaran kepada siswa yang dilakukan oleh guru. Aspek dalam pembelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik yaitu aspek kognitif (berfikir), afektif (sikap) dan psikomotorik (pengetahuan). Salah satu bagian dari aspek kognitif yaitu pengetahuan yang perlu disampaikan oleh guru adalah pengetahuan IPA. Pentingnya IPA dalam jenjang pendidikan karena ilmu pengetahuan alam dapat memasuki seluruh segi kehidupan manusia dari yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari sampai kepada yang kompleks. Namun dalam kenyataannya, pelajaran IPA menurut peserta didik masih sulit, sehingga perlu adanya dorongan dari guru.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuan,

aspek sikap maupun aspek keterampilan. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah/aspek kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah akrena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Proses pembelajaran di Indonesia masih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru banyak beraktivitas dan peserta didik hanya menerima ilmu yang disampaikan oleh guru. Hal ini tidak sesuai dengan hakikat peserta didik sebagai subjek belajar, pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga peseta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada Materi ilmu pengetahuan alam yang objek pembelajarannya yaitu alam (Ibrohim dkk 2014:2). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bervariasi tidak menggunakan metode yang monoton, akibatnya peserta didik cenderung bergantung pada penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik terlihat pasif sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Permasalahan seperti itu juga terjadi pada siswa kelas V sekolah dasar segugus jenderal sudirman kecamatan pulokulon.

Guru dalam mengajar cenderung menggunakan model pembelajaran secara langsung dan proses kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru, sedangkan materi sistem pernapasan manusia merupakan materi yang memerlukan kemampuan peserta didik untuk berfikir secara logis, tetapi guru kurang mengarahkan sehingga peserta didik kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik masih dibawah nilai ketuntasan maksimal (KKM), sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Masalah di atas dapat diatasi dengan banyak cara yang dapat diterapkan guru dalam mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar, salah satunya yaitu pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) berbantuan puzzle picture. Guru sebagai fasilitator dan motivator dalam mengoptimalkan proses belajar siswa harus dapat memilih suatu pembelajaran yang dapat

mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Puzzle picture merupakan media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat dan juga sangat menarik digunakan sebagai media belajar siswa. Media puzzle picture dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan melatih koordinasi mata dan tangan ketika menyusun puzzle picture. Media puzzle picture dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesabaran dimana saat siswa dilatih untuk saling menghargai dan membantu dalam berdiskusi karena dalam menggunakan puzzle picture memerlukan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu berfikir dalam menyelesaikannya.

Penggunaan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture akan membantu siswa dan mempermudah pemahaman siswa, setiap pembelajaran yang dilakukan di dalam ruang kelas sesuai dengan buku pegangan pemerintah, serta kurikulum 2013, dimana dalam pembelajarannya melibatkan pembelajaran aktif dan inovatif. Selain itu dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran dituntun agar siswa yang lebih aktif dari pada guru, dalam kata lain guru hanya sebagai penyedia fasilitas (*Student Center*).

Dengan pembelajaran inquiry terbimbing (guided inquiry) peserta didik belajar lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru sehingga dapat memahami konsep-konsep pelajaran. Pada model pembelajaran ini peserta didik akan dihadapkan pada tugas-tugas yang relevan untuk diselesaikan baik melalui diskusi kelompok maupun secara individual agar dapat menyelesaikan masalah dan menarik kesimpulan secara mandiri, karena guided inquiry menekankan pada proses berfikir melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik yang dilakukan secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang ditanyakan. Kelebihan guided inquiry yaitu memberikan semangat kepada peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri untuk berkreatifitas sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Dengan penggunaan metode guided inquiry membuktikan bahwa mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk

mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan metode ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Puzzle Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pernafasan Manusia Siswa Kelas V Kecamatan Pulokulon Tahun 2021."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran guided inquiry terhadap hasil belajar kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model guided inquiry dan model guided inquiry berbantuan puzzle picture terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia ?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menemukan pengaruh model pembelajaran guided inquiry terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia.

2. Menemukan pengaruh model pembelajran guided inquiry berbantuan puzzle picture terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Segugus Jenderal Sudirman Kecamatan Pulokulon materi organ pernapasan manusia
3. Menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran guided inquiry dan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture terhadap hasil belajar kelas V SD segugus Jenderal Sudirman Kecamatn Pulokulon materi organ pernapasan manusia

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, baik bagi siswa dan guru yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Penjabaran manfaat penelitian ini baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya mata pelajaran IPA tentang penggunaan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture. Mengingat pada masa sekarang ini siswa lebih tertarik untuk belajar dengan melakukan observasi atau terjun langsung kelapangan dan penggunaan metode serta model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor siswa pada materi organ pernafasan manusia

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memotivasi dalam mengelola pembelajaran, terutama dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi, termasuk diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture dengan baik, supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan kajian dan diskusi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada Penelitian "Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Puzzle Picture Terhadap Hasil Belajar Materi Organ Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Segugus Sudirman Kecamatan Pulokulon Tahun 2021" sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar segugus jenderal sudirman Kecamatan Pulokulon Tahun pelajaran 2021/2022
3. Penelitian ini dibatasi oleh pemanfaatan metode pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture terhadap hasil belajar materi organ pernapasan manusia

1.6 Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran Guided Inquiry

Model pembelajaran guided inquiry merupakan tingkatan dalam pembelajaran inquiry yang dalam tahapannya tetap peseta didik yang berperan aktif namun tidak lepas dari bimbingan seorang guru dalam memecahkan masalah agar tidak adanya kesalahan dalam proses pembelajaran

2. Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Puzzle Picture

Model pembelajaran guided inquiry berbantuan puzzle picture akan membantu dan mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan keterampilan sosial dan kesabaran dimana siswa dilatih untuk saling menghargai dan membantu dalam berdiskusi, karena puzzle picture

memerlukan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu berfikir dalam menyelesaikannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada diri peserta didik akibat adanya proses belajar, hasil tersebut berupa perubahan pada aspek berfikir, aspek sikap dan aspek psikomotorik. Hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Siswa yang berhasil dalam pembelajaran adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa dalam pembelajarn dengan mencapai kriteria dan tujuan belajar yang ditentukan.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS