

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar yang harus diperoleh manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Siapa saja berhak untuk memperoleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, kebodohan dan kemiskinan. Dengan adanya pendidikan, setiap orang akan memiliki bekal yang dibutuhkan dirinya baik dari segi pengetahuan, sikap ataupun keterampilan yang dapat berguna bagi kehidupannya kelak. Setiap orang juga berhak untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan belajar, dimana mengharuskan adanya komunikasi antar guru dan siswa agar tercapainya tujuan belajar. Belajar merupakan sebuah keharusan bagi siswa agar dapat menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari. Dengan belajar, siswa dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Namun, sangat sulit bagi siswa untuk belajar sendiri. Tentunya dalam pendidikan dan pembelajaran siswa dibantu dan dibimbing oleh guru. Guru mentransfer berbagai ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada siswa. Hal ini diharapkan agar siswa nantinya memiliki bekal pengetahuan yang cukup dalam menghadapi berbagai permasalahan yang suatu saat akan ditemukan. Adapun pengertian belajar menurut Susanto (2013: 4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Jadi, dapat dikatakan bahwa seseorang yang belajar itu adalah seseorang yang melakukan sesuatu kegiatan yang berhubungan dengan belajar, dimana akan mengakibatkan adanya perubahan pola pikir, sikap dan tingkah laku pada diri orang yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham

menjadi paham dan mampu menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan belajar tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran yang berkualitas, salah satunya adalah tergantung pada guru itu sendiri, bagaimana cara guru untuk menyampaikan informasi sehingga siswa paham maksud dan tujuan dari informasi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran seharusnya meningkatkan pada pemahaman materi yang harus diiringi dengan kegiatan belajar yang rutin dan berulang, sehingga nantinya siswa akan memiliki berbagai pengalaman dan mengetahui cara untuk menghadapi permasalahan pembelajaran.

Berbicara mengenai permasalahan dalam pembelajaran, peneliti melakukan penelitian pada hari Jumat 2 Agustus 2019 di SDN Boloagung 02, fakta dilapangan menunjukkan masih ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kelas V di SDN Boloagung 02 berjumlah 30 anak, dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Peneliti meminta data hasil belajar siswa berupa ulangan harian kepada guru kelas V. Berdasarkan data nilai Bahasa Indonesia terdapat 10 atau 30% siswa yang mencapai KKM, sehingga 20 atau 70% siswa lainnya belum tuntas. Sementara itu, ulangan harian muatan IPS didapatkan hasil 8 atau 27% siswa yang tuntas KKM, sedangkan sisanya 22 atau 73% siswa lainnya belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas V masih rendah.

Guna memperoleh data tambahan, pada Hari Sabtu 3 Agustus 2019, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V mengenai strategi yang sering digunakan dalam membelajarkan materi tematik, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kurikulum 2013 masih kesulitan mengimplementasikan pembelajaran seperti pada saat BIMTEK, alasannya karena beliau sudah tua dan kemampuannya sudah tidak mumpuni untuk hal tersebut. Sehingga pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan diskusi saja tanpa ada model yang menarik bagi siswa. Guru juga mengungkapkan bahwa anak yang mencapai KKM hanya 4 sampai 5 anak saja dan selalu anak yang sama. Selain itu masih banyak yang di bawah KKM nilainya.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas V SDN Boloagung 02 kelas V sebagai data tambahan. Dari hasil wawancara, siswa

mengaku bahwa mereka tidak suka pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia karena materinya sangat banyak, selain itu mereka juga merasa jenuh karena selalu diminta untuk mengerjakan soal atau tugas yang ada dalam buku siswa. Banyak siswa yang tidak paham namun mereka takut untuk bertanya kembali kepada guru.

Guna menggali potensi anak agar selalu kreatif dan berkembang perlu diterapkan pembelajaran bermakna yang membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman belajar siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri yaitu proses yang melibatkan siswa sepenuhnya. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting karena peneliti ingin membuktikan bahwa model pembelajaran *guided inquiry based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan, karena dalam pembelajaran *guided inquiry based learning* siswa akan melakukan penyelidikan dan pembelajaran yang mengesankan serta memecahkan suatu permasalahan.

Sanjaya (2011: 197) *guided inquiry based learning* merupakan model pembelajaran berbasis *inquiry* yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. David (2009: 209) mengemukakan bahwa model *guided inquiry based learning* merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antar konsep, ketika menggunakan model pembelajaran ini guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru.

. Model pembelajaran *guided inquiry based learning* diterapkan guna meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar serta hasil belajar siswa ranah kognitif dan psikomotorik. Selain menerapkan model pembelajaran *guided inquiry based learning*, peneliti juga melengkapi dengan media kartu soal. Perdana (2014: 76) menyatakan bahwa kartu soal adalah sebuah kartu yang didalamnya terdapat soal/permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa yang

mendapat kartu tersebut. Permainan kartu soal dipilih karena mudah diaplikasikan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakannya dibandingkan dengan apabila siswa diberi soal secara langsung.

Penerapan media kartu soal dapat diaplikasikan dengan cara siswa melemparkan dadu untuk menentukan siapa yang mewakili kelompoknya untuk mendapatkan kartu soal. Kemudian perwakilan kelompok maju melemparkan dadu lagi untuk mengetahui kartu soal nomor berapa yang akan mereka dapat. Setelah mendapatkan kartu soal semua siswa yang mewakili kelompoknya kembali kekelompok masing-masing untuk mengerjakan soal yang didapat. Selesai mengerjakan soal, setiap kelompok melemparkan dadu lagi guna mengetahui siapa yang mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Sesuai dengan penelitian Perdana (2014: 74), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbantuan kartu soal dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Guided Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Kartu Soal pada Tema 6 Kelas V” .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *guided inquiry based learning* berbantuan media kartu soal pada tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPS di kelas V SDN Boloagung 02?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN Boloagung 02 pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS melalui penerapan model *guided inquiry based learning* berbantuan media kartu soal?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *guided inquiry based learning* berbantuan media kartu soal pada tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPS di kelas V SDN Boloagung 02.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN Boloagung 02 pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS melalui penerapan model *guided inquiry based learning* berbantuan media permainan kartu soal.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis:

#### 1.1.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori terdahulu dan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan model *guided inquiry based learning* berbantuan media permainan kartu soal.

#### 1.1.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang terdapat pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS di kelas IV. Selain itu, dengan adanya model *guided inquiry based learning* berbantuan media permainan kartu soal ini dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan melakukan pemecahan masalah secara mandiri namun tetap dengan bimbingan dari guru agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep pelajaran. Hal ini juga dapat melatih keberanian siswa untuk belajar mengemukakan pendapat didepan kelas, sehingga diharapkan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS di kelas V.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran untuk membelajarkan Bahasa Indonesia dan IPS pada siswa. Selain itu, dengan menggunakan model *guided inquiry based learning* berbantuan media permainan kartu soal, dapat meringankan tugas guru karena pembelajaran ini berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi SDN Boloagung 02 dalam membelajarkan Bahasa Indonesia dan IPS.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mempunyai manfaat untuk peneliti diantaranya yaitu peneliti memperoleh pengalaman dilapangan tentang membelajarkan muatan Bahasa Indonesia dan IPS melalui model *guided inquiry based learning* berbantuan media permainan kartu soal.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Ruang lingkup penelitian dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Guided Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Kartu Soal Pada Tema 6 Kelas V Sd Boloagung 02” akan dilaksanakan di SD Boloagung 02 , semester 2 pada kelas V. Penelitian ini diterapkan pada tema Panas dan perpindahannya subtema 1 dan 2 dengan terfokus pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Peneliti akan melakukan penelitian pada kelas V yang berjumlah 30 siswa. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan sebagai berikut.

#### **1.5.1 Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk siptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **1.5.2 Kompetensi dasar (Muatan Bahasa Indonesia dan IPS)**

IPS

3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya

Bahasa Indonesia

3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari mediacetak atau elektronik.

4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakatabaku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, danvisual

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional variable bertujuan untuk memberikan gambaran kearah yang jelas mengenai maksud judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Guided Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Kartu Soal Pada Tema 6 Kelas V Sd Boloagung 02” , maka diberi penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang akan diteliti dalam Penelitian Tindak Kelas ini, pemaparan sebagai berikut.

## **1. Model Guided Inquiry Based Learning**

Model *guided inquiry based learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah secara mandiri namun tetap dengan bimbingan dari guru agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep pelajaran.. Langkah-langkah model *guided inquiry based learning* yang terdiri dari; (1) perumusan masalah; (2) menyusun hipotesis; (3) mengumpulkan data; (4) menganalisis data; (5) menyimpulkan.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah tingkat perkembangan pengetahuan yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Memberikan informasi tentang sejauh mana penguasaan materi pelajaran. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari siswa itu sendiri dan dari lingkungan.

## **3. Media Kartu Soal**

Media kartu soal adalah media yang digunakan sebagai media latihan soal oleh siswa. Siswa mengerjakan soal yang ada di dalam kartu soal tersebut kemudian menuliskan jawaban pada kartu yang telah disediakan. Penggunaan media kartu soal dapat disebut sebagai sebuah permainan dalam suatu pembelajaran yang akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif. Suasana yang demikian dapat memacu siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

## **4. Keterampilan Guru**

Keterampilan guru merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh setiap guru mengenai tentang bagaimana penguasaan kelas dengan berbagai macam gaya untuk menunjukkan kemampuan dalam memahami pengetahuan dan memberikan hasil belajar yang sangat baik