

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan memberikan manfaat maupun hasil optimal tentulah menjadi harapan guru maupun siswa. Namun, saat harapan tidak sesuai kenyataan maka ini menjadi masalah yang harus segera dipecahkan. Hal ini pula yang melatarbelakangi penelitian di SDN 6 Blingoh pada mata pelajaran IPA kelas 6 materi perkembangbiakan pada tumbuhan. Hasil belajar yang rendah menjadi tolok ukur munculnya permasalahan dalam pembelajaran. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan cara pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan, sehingga kesempatan untuk menggali informasi dari materi kurang. Media yang digunakan hanya gambar dari buku, guru kurang kreatif menggunakan media maupun model pembelajaran yang inovatif. Pengetahuan guru menggunakan model pembelajaran sangatlah minim. Sedangkan faktor dari siswa berdasarkan hasil observasi dipicu karena ketergantungan siswa pada HP atau *gadget*, rendahnya minat siswa menerima informasi baru, cenderung bergantung pada guru atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih baik dalam menyelesaikan tugas. Siswa malas membaca, bagi anak yang memiliki HP lebih suka bermain game daripada dimanfaatkan untuk belajar.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh letak geografis sekolah yang berada di daerah pegunungan di mana akses jaringan sangat

sulit. Hal ini menyebabkan kurangnya informasi terkini terkait pembelajaran dan ilmu pengetahuan baru. Proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan siswa. Banyaknya tugas yang dibebankan sering menjadi penyebab malasnya anak untuk belajar. Mereka lebih mengandalkan HP atau orang terdekat yang lebih pandai untuk membantu menyelesaikan tugas dengan hasil yang bagus, sedangkan siswa tidak memperoleh pengetahuannya sendiri.

Secara umum, pendidikan diyakini menyimpan kekuatan menciptakan keseluruhan visi kehidupan dan melahirkan proses pembelajaran yang potensial melalui transfer pengetahuan dan nilai-nilai. Salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi bagi siswa adalah hal penting untuk menyadarkan kedudukan dalam belajar baik pada kegiatan awal, proses dan kegiatan akhir belajar, menginformasikan tentang kekuatan belajar bila dibandingkan dengan adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja. (Dimiyati dan Mudjiono dalam Suminah, dkk: 2018). Menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar sehingga menjadi kebiasaan merupakan satu cara memberi motivasi kepada siswa. Menurut Sardiman (Suminah, dkk, 2018) menjelaskan bahwa motivasi dalam KBM merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan belajar siswa akan tercapai.

Selain motivasi, pemilihan metode atau media yang tepat juga dapat menjadi alternatif tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Di era revolusi industri 4.0

sistem pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan teknologi informatika (digital) dan kemampuan siswa berdasarkan kegiatan belajar yang dilakukannya. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dikembangkan mengacu pada pembelajaran yang berpusat pada siswa atau student center, di mana siswa diberi kebebasan menggali sendiri pengalaman belajarnya. Namun, di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang selama ini dilakukan masih mengandalkan guru sebagai pusat informasi (teacher center). Guru banyak memberi informasi, siswa kurang memperoleh kebebasan mengemukakan ide-ide, kurang memberi waktu menyelesaikan masalah dan pengalaman-pengalaman abstrak, serta pembelajaran bersifat homogen (Jurnal Inkuiri Vol. 2 No.2 2013: 155 (Sukma, dkk: 2016)). Hal inilah yang menyebabkan motivasi siswa dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan observasi tentang proses pembelajaran diperoleh bahwa pembelajaran secara umum masih menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru. Rendahnya minat siswa dalam literasi juga sangat berpengaruh pada kurangnya memahami kata-kata dalam menerima informasi yang disampaikan baik melalui buku maupun penjelasan guru. Adanya aturan kelas yang ketat terkait pembelajaran dan tugas belajar yang dibebankan sehingga siswa merasa takut dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Hal inilah yang menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Faktor lainnya masih minimnya sarana prasarana sekolah seperti buku pedoman untuk siswa, rendahnya dukungan orang tua terhadap minat belajar anak, dan pembatasan waktu belajar mengajar yang berpengaruh terhadap

rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai kurang maksimal.

Membuat rancangan pembelajaran yang bermakna menjadi tujuan guru agar anak didiknya dapat memahami dan mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata di masyarakat. Pertanyaannya, bagaimana upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa? Adakah model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? Model atau strategi pembelajaran seperti apa yang mampu menggerakkan siswa belajar aktif dan mampu membangun motivasinya sendiri. Masalahnya sebagian besar guru tidak terbiasa dengan strategi, model dan teknik- teknik bahkan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Banyak model dan strategi pembelajaran dapat dimanfaatkan guru dalam merancang pembelajaran, tetapi karena kurangnya praktik dan pengetahuan tentang berbagai macam model maupun strategi pembelajaran maka hal ini dianggap sulit. Agar pembelajaran yang dikelola menunjukkan perubahan yang positif, maka guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran sehingga mampu menerapkan menerapkan model-model pembelajaran yang menarik bahkan dapat mengembangkan model tersebut di kemudian hari.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah inkuiri terbimbing. Menurut Seprianingsih,dkk. (Najwa, dkk:2022) menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing lebih efektif dalam membantu melatih dan membimbing peserta didik membangun pola pikir yang tinggi dan menemukan konsep yang konkret. Model inkuiri terbimbing merupakan model

pembelajaran yang membantu siswa merancang dan menemukan sendiri konsep-konsep pengetahuan sehingga materi lebih mudah terserap dan lama tersimpan dalam ingatan peserta didik. Dalam inkuiri terbimbing peran siswa lebih dominan dan lebih aktif, sedangkan guru mengarahkan dan membimbing siswa ke arah yang tepat (Sukma, dkk: 2016).

1.2 Identifikasi Masalah

Secara umum masalah dapat dipahami sebagai sesuatu yang harus diselesaikan, dijelaskan duduk perkaranya dan dicari jalan keluarnya. (Sulasmono.B.S, 2012: 158). Masalah dapat terjadi jika apa yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan.

Berdasarkan informasi di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor- faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa.
- c. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

1.3 Cakupan Masalah

Pada penelitian ini cakupan masalah yang akan dibahas meliputi :

- a. Pengembangan model inkuiri terbimbing.
- b. Permainan tradisional cublak-cublak suweng
- c. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memperoleh pengetahuannya.

d. Siswa kelas VI SDN 6 Blingoh di Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara.

e. Produk hasil pengembangan.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan model inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak- cublak suweng terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Blingoh Kecamatan Donorojo?
- b. Bagaimana langkah- langkah pengembangan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan Cublak cublak suweng agar motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Blingoh Kecamatan Donorojo meningkat?
- c. Bagaimana efektifitas model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak cublak suweng terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Blingoh Kecamatan Donorojo?

1.5 Tujuan dan Maksud Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah;

- a. Untuk mendeskripsikan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak-cblak suweng dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI.
- b. Dapat menjelaskan faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Blingoh Kecamatan Donorojo.
- c. Menganalisis efektifitas model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak-cublak suweng terhadap motivasi belajar siswa.

- d. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak-cublak suweng (CCS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Menganalisis faktor-faktor yang dapat mendukung tercapainya pengembangan model inkuiri terbimbing berbasis permainan cublak-cublak suweng sehingga dapat menciptakan cara belajar yang bermakna.

1.5.2 Maksud Penelitian

Maksud dilakukan penelitian ini antara lain;

- a. Mengembangkan model pembelajaran inkuiri dengan permainan tradisional untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- b. Mengaplikasikan pengembangan model pembelajaran untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI SDN 6 Blingoh Kec. Donorojo.
- c. Meminimalisir faktor penghambat rendahnya motivasi belajar siswa.
- d. Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik.
- e. Menggali potensi peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan model-model pembelajaran yang

dikombinasikan dengan permainan tradisional yang menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menambah pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan yang dipelajari, bukan lagi menggunakan cara-cara konvensional. Dan yang paling utama dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui model inkuiri terbimbing peserta didik belajar mengonstruksikan daya nalar dalam menemukan pengetahuannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA materi perkembangbiakan tumbuhan khususnya dan muatan pelajaran lain secara umum.

1.6.2.2 Bagi peneliti dan guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah dan memperbaiki pembelajaran yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa yang rendah.
- b. Bahwa hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan pengembangan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif dalam pembelajaran.
- c. Menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam mengaplikasikan model pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang baru.

1.6.2.3 Bagi sekolah

- a. Sebagai bahan referensi dan literatur untuk pengembangan model maupun media pembelajaran lain, sehingga kualitas pembelajaran dapat diperbaiki dan motivasi belajar siswa meningkat.
- b. Rujukan bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan produk- produk pembelajaran sejenis.
- c. Sekolah memiliki keunikan dalam mengembangkan model pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1.7.1 Sintak pengembangan model pembelajaran

Dalam penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan merupakan penggabungan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan permainan tradisional. Produk yang diharapkan antara lain berupa sintak model pembelajaran hasil pengembangan yaitu perpaduan model pembelajaran dengan permainan yang bersifat ilmiah, meliputi kegiatan menemukan dan memecahkan masalah.

Pengembangan model pembelajaran inkuiri dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng menerapkan kerja sama kelompok, menemukan dan menyelesaikan masalah. Melalui permainan diharapkan motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat, karena pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan lebih bermakna.

1.7.2 Modul Pembelajaran.

Modul merupakan salah satu media/ alat pembelajaran yang berbentuk lembaran berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan yang terprogram.

James D. Russel (Das Salirawati) mengatakan bahwa modul berisikan antara lain uraian singkat materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, langkah kerja, pertanyaan untuk didiskusikan, kesimpulan hasil diskusi, dan soal-soal latihan pemahaman. Jadi lembar kerja ini merupakan panduan agar siswa melakukan kegiatan sesuai petunjuk dan memperoleh hasil sesuai rencana.

1.7.3 Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara skematis dan berkesinambungan, sehingga diperoleh informasi tentang kemajuan dan ketuntasan penguasaan kompetensi. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai sumber informasi seberapa besar tingkat keberhasilan yang dicapai. Sebaliknya dapat pula digunakan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki pembelajaran atau pengembangan berikutnya. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari dan menemukan pengetahuan baru, menumbuhkan keaktifan, kreativitas, dan jiwa kerjasama.