

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai *humanisasi* (upaya memanusiakan manusia), yaitu suatu upaya dalam rangka membantu manusia (siswa) agar mampu hidup sesuai dengan martabat kemanusiaannya.¹ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Susana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pengertian tersebut memberi arti bahwa dalam pendidikan terjadinya proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan sebaik-baiknya. Pembelajaran yang berlangsung diharapkan dapat berdampak positif bagi siswa karena dapat memberikakn siswa sebuah pengalaman belajar. Pengalaman tersebut akan semakin bermakna jika dalam pembelajaran siswa menggali informasi sendiri dan terlibat langsung di dalamnya, sehingga proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil pemahaman siswa sendiri. Pembelajaran seperti itu yang dapat diaplikasikan untuk setiap mata pelajaran begitu pula pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sesuai

¹ Dinn Wahyudin, dkk. *Pengantar Pendidikan Modul 1* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2010), h. 29

dengan standar proses pada peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab IV pasal 19 yang berbunyi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Sejalan dengan itu, proses pembelajaran tidak sekedar menghafal konsep atau fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan internalisasi antar konsep guna menghasilkan pemahaman yang utuh.³ UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Hal tersebut dapat dilakukan dengan melibatkan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan haruslah memfasilitasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar, misalnya melalui interaksi antara siswa dengan pendidik, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses yang mendasar dalam aktivitas pendidikan di sekolah. Dari proses pembelajaran tersebut siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar.

² Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.117.

³ Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), h.1.

⁴ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2008), h.62.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam suatu situasi.

Tujuan pengajaran adalah mengarah pada peningkatan kemampuan baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kegiatan belajar mengajar tidak lagi sekedar menyampaikan dan menerima informasi, tetapi mengolah informasi sebagai masukan pada usaha peningkatan kemampuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dalam Sardiman yang mengemukakan bahwa ada lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif dan satu lagi bersifat psikomotorik.⁵

Roger dalam Dimiyati mengemukakan bahwa praktik pendidikan di sekolah menitik beratkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktik tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafal saja.⁶ Guru menjalankan peran sebagai informan yang memberikan berbagai informasi kepada siswa tanpa meminta umpan balik dari siswa sendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, saat ini IPS masih dianggap sebagai suatu mata

⁵ Sardiman, A.M. 2008. "Inetaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.h.88

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.16.

pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan karena selama ini dalam pembelajarannya lebih banyak didominasi oleh guru dan hanya mengandalkan buku pegangan siswa sebagai sumber belajar. Proses belajar hanya menekankan pada upaya menjejali siswa dengan konsep yang bersifat hafalan. Siswa hanya duduk, mendengarkan, diminta membaca buku dan menjawab pertanyaan semampu mereka tanpa memahami benar apa yang sedang mereka pelajari, yang pada akhirnya membuat peserta didik jenuh dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu 70. Hal ini dibuktikan dari rendahnya nilai mata pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya di Sekolah Dasar. Salah satu contoh sekolah yang berada di wilayah Kecamatan Jatisampurna yaitu SDN Jatisampurna 5 dan Jatisampurna 9, hasil belajar yang ditunjukkan belum begitu memuaskan. Nilai rata-rata mata pelajaran IPS hanya mencapai rata-rata 65 pada ulangan semester I Tahun pelajaran 2019/2020.

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, secara garis besar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar, faktor ini meliputi jasmani, psikologis, dan kelelahan. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu antara lain keluarga, sekolah dan masyarakat. Sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya guru, metode belajar, fasilitas sekolah dan sumber belajar.

Guru serta segala aspek pembelajaran termasuk sumber belajar merupakan hal yang penting untuk dipersiapkan secara matang. Hal ini dikarenakan memiliki hubungan erat dengan proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Siswa perlu diberi kesempatan untuk ikut berperan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan gairah serta hasil belajar, misalnya mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan menggantinya lebih dalam melalui berbagai sumber belajar. Sumber belajar dapat membantu siswa mempelajari materi pelajaran yang diberikan karena dapat memberikan informasi yang lebih luas dan melibatkan siswa dalam menggali informasi tersebut. Dengan begitu siswa dapat belajar secara bermakna. Untuk mewujudkannya, guru dapat mengemas sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif dan bervariasi. Dengan digunakannya strategi yang bervariasi juga akan menambah minat/antusias peserta didik dan dapat meningkatkan hasil dalam belajar. Cara mengajar yang bervariasi juga akan memelihara minat siswa karena menimbulkan situasi belajar yang menantang serta menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Peserta didik yang

memiliki minat terhadap suatu pelajaran, pasti akan selalu mengikuti proses pembelajaran.⁷

Alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want to Know* merupakan strategi atau teknik yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan merangsang keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran, terutama pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran yang mudah dengan bahan materinya yang sangat banyak. Secara umum, guru juga kurang menyajikan materi secara menarik. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan oleh sebagian peserta didik. Kesalahan persepsi diatas terhadap mata pelajaran IPS menjadi penyebab pembelajaran IPS disekolah kurang bermakna.⁸

Tujuan pembelajaran IPS sekolah dasar adalah memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat. Tujuan tersebut sudah jelas dan

⁷ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinarbaru Algensindo, 2002), h.182

⁸ Supardi, *Dasar-dasar Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Ombak, 2011), h.180

tegas untuk memberikan bekal bagi peserta didik yang begitu lengkap dan paripurna.⁹

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat ada beberapa kekurangan dalam proses belajar mengajar, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang aktif sehingga membuat rendah hasil belajar siswa. Kondisi seperti ini menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sangat kurang, siswa belum mampu menerima makna yang terkandung dalam pembelajaran. Siswa memandang bahwa pembelajaran IPS hanya hafalan, konsep, teori, dan gagasan tanpa ada penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan cenderung hanya ceramah dan mencatat sehingga siswa jenuh dalam pembelajaran, hal ini mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPS peserta didik.

Upaya yang mampu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pembelajaran IPS dengan penerapan strategi atau pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Dalam dunia pendidikan banyak sekali strategi pembelajaran, salah satunya model *Inquiring Mind Want to Know*.

Strategi *Inquiring Mind Want to Know* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dikarenakan dapat membangkitkan keingintahuan siswa dengan

⁹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2014),

meminta mereka membuat satu topic atau satu pertanyaan, serta dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Inquiring Minds Want to Know* dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik dengan mendorong mengenai topik atau persoalan. Membantu siswa menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru, siswa akan lebih memahami ide-ide yang lebih banyak, pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* memberi pengalaman belajar yang otentik pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Strategi *Inquiring Minds Want to Know* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap bidang studi IPS
2. Pembelajaran yang membosankan
3. Kurangnya media pembelajaran
4. Metode pembelajaran hanya dengan ceramah

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah, oleh karena itu peneliti membatasi masalah pada Pengaruh

Strategi *Inquiring Minds Want to Know* terhadap Hasil Belajar IPS pada kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “ Apakah terdapat Pengaruh Strategi *Inquiring Minds Want to Know* terhadap Hasil Belajar IPS pada kelas IV? ”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan Strategi *inquiring minds want to know* di SDN Jatisampurna V Kota Bekasi.
2. Hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan Strategi *inquiring minds want to know* di SDN Jatisampurna V Kota Bekasi.
3. Perbedaan hasil belajar IPS siswa sebelum dan setelah menggunakan Strategi *inquiring minds want to know* di SDN Jatisampurna V Kota Bekasi.

F. Kegunaan Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis, adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini meneliti ada atau tidaknya pengaruh dari *Inquiring Minds Want to Know* terhadap Hasil Belajar IPS peserta didik yang berguna untuk menjadi landasan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membangkitkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan afektif dalam pembelajaran IPS.
- 3) Membantu siswa untuk dapat mengaitkan dan menerapkan ilmu pengetahuan sosial yang diperoleh di kelas dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Memberikan suasana baru yang lebih kondusif dan variatif dalam pembelajaran biologi sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui pendekatan *Inquiring Minds Want to Know*.
- 2) Memberikan alternatif solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya terkait dan hasil belajar.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam menyelesaikan tugas ataupun studi. Semoga penelitian ini membantu peneliti selanjutnya dengan baik

