

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bentuk bimbingan yang memberikan dampak perubahan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat mewujudkan pendidikan yang lebih bermutu. Seperti yang didefinisikan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif antara pendidik dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai. Dalam hal ini pendidik memiliki peran yang sangat penting, selain sebagai fasilitator, pembimbing, pendidik juga berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar (Wulandari & Agustika, 2018). Pembelajaran dikatakan baik, apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, di mana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman dari proses pembelajaran tersebut salah satunya berupa prestasi belajar yang baik. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga memiliki daya

saing. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk memajukan kualitas pendidikan adalah dengan cara pengembangan kurikulum.

Dalam pendidikan saat ini kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka dirancang karena adanya krisis pembelajaran yang berkepanjangan disebabkan oleh pandemi COVID 19. Kurikulum merdeka merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk esensi penilaian yang semakin dilupakan. Didalam kurikulum ini terdapat projek untuk menguatkan pencapaian profil belajar Pancasila untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu sehingga tidak terikat pada mata pelajaran (Sherly, Dharma. E, dan Sihombing, 2021). Dijenjang SD, ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPA dan IPS digabung karena anak usia SD lebih melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Siswa SD masih dalam berpikir konkret atau sederhana, komprehensif dan holistik. Menurut (Anggraen dkk, 2021) IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun kemampuan literasi sains dasar. Mata pelajaran ini akan menjadi fondasi untuk menyiapkan siswa mempelajari IPA dan IPS lebih kompleks di jenjang SMP. Saat mempelajari lingkungan sekitar, siswa dapat melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang terintegrasi, dan siswa mulai membiasakan diri untuk mengobservasi, mengeksplorasi, dan melakukan kegiatan yang mendorong kemampuan *inquiry*. Pembelajaran IPAS ini dapat memicu siswa untuk mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial menjadi satu kesatuan.

Setiap guru pasti mengharapkan siswanya dapat menerapkan dan menerima materi yang telah disampaikannya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru wali kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu khususnya tentang

kompetensi IPAS dapat dikatakan bahwa pembelajaran di kelas belum terpusat pada siswa. Siswa masih banyak yang kurang percaya diri dalam menyampaikan suatu pendapat, selain itu guru juga masih kurang dalam mendesain model dan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *inquiry*.

Pembelajaran *inquiry* merupakan pembelajaran dimana siswa diminta untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, kemudian melakukan review berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, mengenali pola, mencari keterkaitan secara perlahan membangun pemahaman akan suatu konsep. Dalam pembelajaran ini, guru berperan menjadi fasilitator untuk membangun pemahaman siswa (Anggraeni, 2021). Pada teori perkembangan anak yang dipakai dalam mengembangkan Kurikulum Merdeka usia SD merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan *inquiry* anak. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu karena dasar dari kedua mata pelajaran tersebut merupakan pengembangan keterampilan *inquiry* atau yang lebih sering dikenal dengan kemampuan berpikir ilmiah. Pembelajaran *inquiry* juga berkaitan dengan keterampilan aktif dan aktivitas yang berfokus pada menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.

Selain memperhatikan penggunaan model pembelajaran, guru juga harus mendesain pembelajaran di kelas secara kreatif dan inovatif dengan memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi

kualitas proses serta nilai yang dicapai. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan suatu media pembelajaran sangatlah penting karena media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan akan berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Model pembelajaran *inquiry* jika dipadukan dengan media pembelajaran *flash card* dapat membuat pembelajaran di kelas jadi lebih bermakna dan siswa menjadi lebih aktif. Menurut (Munthe, 2018) media pembelajaran *flash card* merupakan sebuah media yang berbentuk kartu yang memiliki dua sisi. Sisi satu bertuliskan kata dan sisi lainnya ada gambarnya yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari media *flash card* ini adalah untuk melatih daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalah di SD yang diajukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurang antusias dan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.
- 1.2.2 Perlu pengembangan cara berpikir kritis siswa dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah.
- 1.2.3 Masih sulitnya siswa dalam memahami materi ajar dan belum mampu menerapkan pengetahuan yang diperolehnya khususnya dalam muatan materi IPAS.
- 1.2.4 Model pembelajaran serta media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran masih jarang dipergunakan di SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada indentifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran, khususnya pada kompetensi pengetahuan IPAS masih belum sesuai dengan diterapkan sehingga kurang efektifnya siswa dalam belajar, kemampuan siswa dalam kegiatan berpikir kritis dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan guru masih belum optimal. Dengan demikian diujicobakan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan

media *Flash Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *flash card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1.5.1 untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model *inquiry* berbantuan media *flash card* pada siswa kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023.

1.5.2 Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023.

1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *flash card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas IV SDN 1 Sebatu dan SDN 2 Sebatu Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan guru dalam menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *flash card* dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media flash card dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi guru mengenai model pembelajaran *inquiry* berbantuan media *flash card*, meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Melalui penerapan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media *flash card* diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu lulusan di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan yang dapat dijadikan referensi untuk menggunakan model pembelajaran *inquiry learning* berbantuan media *flash card* dan dapat dijadikan masukan dan saran dalam penelitian dengan jenis yang sama.

