

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan suatu bangsa dapat diceminkan melalui tingkat pendidikan bangsa tersebut. Hal itu dikarenakan pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia yang bermutu tinggi. Kompleksnya masalah kehidupan menuntut Sumber Daya Manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Salah satunya dengan melakukan kajian-kajian dan pengembangan kurikulum di Indonesia secara bertahap, konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan guna meningkatkan Sumber Daya Manusia untuk mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini pendidikanlah yang dititikberatkan, karena sebagai penentu keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Selain itu, program pendidikan harus dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Jalur pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membangun manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus mendapatkan perhatian, baik oleh

pemerintah dan masyarakat pada umumnya, serta para pengelola pendidikan pada khususnya.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan perubahan pola pikir yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Pada masa lalu proses belajar mengajar berfokus pada guru. Sementara siswa kurang diperhatikan keberadaannya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengujian daripada pembelajaran.

Belajar atau pembelajaran adalah merupakan sebuah kegiatan yang wajib kita lakukan dan kita berikan kepada anak-anak kita. Karena ia merupakan kunci sukses untuk menggapai masa depan yang cerah, mempersiapkan generasi bangsa dengan wawasan ilmu pengetahuan yang tinggi. Yang pada akhirnya akan berguna bagi bangsa, negara, dan agama. Melihat peran yang begitu vital, maka menerapkan strategi yang efektif dan efisien adalah sebuah keharusan agar proses belajar mengajar dapat berjalan menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan model pembelajaran yang monoton dimungkinkan siswa akan mengantuk dan perhatiannya kurang karena membosankan. Seharusnya model pembelajaran harus bisa mengubah siswa yang pasif menjadi siswa yang aktif. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA. Mata

pelajaran IPA memerlukan model pembelajaran yang mampu membuat IPA lebih berarti, masuk akal, menantang, menyenangkan dan tidak membosankan.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama antara siswa satu dengan lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual siswa tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berupa hafalan dan hitungan. IPA berhubungan dengan cara mencari pengetahuan tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu penemuan.

Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran IPA di SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta pada proses pembelajaran yang terjadi masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan (*Teacher Centered*). Ternyata hal ini merupakan salah satu kelemahan proses pembelajaran di sekolah tersebut, artinya

pembelajaran yang dilakukan oleh para guru kurang melibatkan dan mengembangkan proses kemampuan berpikir siswa. Dalam kelas, siswa cenderung ramai dan sulit diatur, kemampuan untuk bertanya dan sikap kritis terhadap pelajaran sangat kurang, pemahaman siswa juga kurang, serta suara guru kurang menguasai kelas. Setelah dilakukan evaluasi menunjukkan 50% hasil belajar IPA dibawah KKM.

Berakar dari permasalahan tersebut, penulis sebagai calon guru Sekolah Dasar berusaha semaksimal mungkin untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* dengan pernyataan *True or False* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas IV di SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta.

Strategi *Inquiring Minds Want to Know* merupakan teknik sederhana yang dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan (Mel Silberman, 2007: 104). Untuk mendukung strategi ini, penulis menambahkan soal pernyataan *True or False* diakhir pembelajaran sebagai evaluasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Strategi *Inquiring Minds Want To Know* dengan Pernyataan *True Or False* Pada Siswa Kelas IV di SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam pembelajaran IPA.
2. Pengkondisian kelas kurang optimal.
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.
4. Hasil belajar IPA yang dicapai siswa 50% masih di bawah KKM.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi terlebih dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah yang dapat dikemukakan adalah:

1. Strategi pembelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Inquiring Minds Want to Know* dan pernyataan *True or False*.
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan strategi pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* dengan pernyataan *True or False* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah dalam kegiatan penelitian. Agar penelitian dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan strategi pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* dengan pernyataan *True or False* pada siswa kelas IV di SDN Karangasem 1 Laweyan Surakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian perlu dirumuskan manfaat penelitian, karena akan mengarahkan jalannya penelitian yang dilakukan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembelajaran IPA terutama pada usaha untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran IPA yang berupa penggeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil menjadi pembelajaran yang mementingkan proses.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Proses pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal pernyataan *True or False* melalui strategi pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know*.

### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan masukan kepada guru, khususnya guru IPA bahwa model pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* ini dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif terutama mengaktifkan siswa yang pasif menjadi aktif.

### c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman melakukan Penelitian Tindakan Kelas sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa

setelah di lakukan proses pembelajaran melalui strategi pembelajan *Inquiring Minds Want to Know* dengan pernyataan *True or False*.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA.