

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam kelangsungan hidup serta perkembangan bangsa. Menurut Trianto (dalam Prawita, 2019) tujuan dari pendidikan adalah ialah agar dapat mengembangkan kemampuan manusia melalui pembelajaran dan menjadi pribadi yang lebih dewasa, normal serta beradab. Maka dari itu, diharapkan pendidikan mampu membawa perubahan sikap, perilaku, dan nilai-nilai individu, kelompok, dan masyarakat, serta mampu melatih orang-orang yang berkompeten di bidangnya masing-masing. Selain itu, belajar adalah kewajiban semua manusia, untuk dapat menjadi manusia dan berkembang dalam kehidupan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran serta kondisi belajar agar siswa dapat secara aktif meningkatkan potensi dirinya dan mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan lain penyelenggaraan pendidikan adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu menghadapi persaingan dari negara lain.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat tergantung pada kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru ikut serta dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Guru harus berperan aktif dan memposisikan dirinya sebagai pendidik yang profesional. Guru harus selalu aktif dan inovatif ketika menggunakan metode pembelajaran supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Jihad dan Haris (dalam Anwar & Irhamni, 2021) mengemukakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran adalah hasil belajar. Keberhasilan setiap proses belajar mengajar diukur dari hasil belajar yang

dicapai siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat terlaksana apabila terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Dalam proses belajar mengajar, peran guru ialah mengarahkan bagaimana terlaksananya proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga materi yang disampaikan membuat siswa senang dan merasa perlu untuk mempelajari materi tersebut. Apabila guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar, maka tujuan pembelajaran tidak mudah untuk dicapai. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang tepat untuk tujuan pembelajarannya. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan mata pelajaran dan situasi siswa akan menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa akan berdampak terhadap menurunnya hasil belajar siswa.

Benjamin S. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar yang meliputi pemahaman, pengetahuan, penerapan, penguraian, pemaduan dan penilaian. Dalam ranah kognitif, sejauh mana siswa mampu mendeskripsikan kembali dan menggabungkannya dengan pemahaman yang telah diperolehnya untuk evaluasi/review lebih lanjut. Ranah afektif berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan ketaatan pada moral yang mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian dan karakterisasi. Dalam ranah ini, menilai sejauh mana siswa dapat menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran ke dalam dirinya. Ranah ini erat kaitannya dengan tata nilai dan konsep diri. Ranah psikomotorik berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang mencakup kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan dan menciptakan. Setelah siswa mampu memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai mata pelajaran dalam dirinya, maka tahap berikutnya adalah bagaimana cara siswa dapat menerapkan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari melalui tindakan atau perbuatan (Kasenda et al., 2016).

Pada pembelajaran di jenjang SD terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 31 ayat 1e,

IPA ialah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar khususnya di SD/MI. IPA memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, jadi IPA bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan berdasarkan fakta, konsep atau prinsip tetapi juga proses penemuan (Maftukhah, 2016). Menurut (Sary et al., 2019) IPA adalah ilmu yang berkaitan dengan alam, berlaku secara umum karena berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen dan pembelajaran IPA bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dalam mempelajari fenomena alam atau bisa disebut keterampilan proses sains. Oleh karena itu, IPA bukan hanya kumpulan benda atau makhluk hidup, tetapi juga tentang cara bekerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah.

IPA pada muatan kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran IPA pada tingkat SD mencakup tiga aspek yaitu, afektif untuk meningkatkan sikap ilmiah, kognitif untuk memberikan pengetahuan tentang konsep-konsep materi IPA, dan psikomotorik untuk mengembangkan keterampilan proses melalui konsep pengamatan dan penemuan, serta memberikan kesempatan kepada siswa secara langsung pemahaman terhadap materi pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Pembelajaran IPA dimaksudkan sebagai cara bagi siswa untuk memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta menerapkan IPA pada kehidupan sehari-hari. Proses pengembangan kemampuan dalam rangka mengeksplorasi dan pemahaman tentang lingkungan alam secara ilmiah. Berdasarkan hal tersebut, semangat siswa menurun, serta siswa takut untuk belajar IPA, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

Pada mata pelajaran IPA terdapat materi gaya. Materi gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan

kompetensi dasar mengidentifikasi macam-macam gaya, siswa perlu melakukan diskusi mengenai manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran materi ini sangat diperlukan pemahaman yang baik agar siswa dapat mengenal, membedakan dan mengklasifikasikan macam-macam gaya sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada materi ini siswa masih kurang disiplin saat pembelajaran berlangsung, ada sebagian siswa yang belum mencapai nilai KKM, serta hasil praktikum yang telah dilakukan oleh siswa kurang maksimal karena guru masih menggunakan metode demonstrasi ketika melakukan praktikum. Sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa yang mencakup tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik.

Untuk mencapai tiga aspek tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*. Dalam penelitian yang dilakukan Prawita (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Seluma” mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *giving question and getting answer* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Seluma.

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide-idenya kepada teman dan mendiskusikan konsep-konsep yang belum dipahami dalam suatu mata pelajaran. Hal ini diperkuat oleh Suprijono (dalam Yulianti et al., 2020) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* juga dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya serta menjawab pertanyaan. Hal ini sangat mendukung proses pembelajaran, karena kegiatan tanya jawab sangat penting dalam pola interaksi antara guru dan siswa yang dapat menambah pengetahuan baru dan meningkatkan pemahaman siswa. Keuntungan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* adalah memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mengajukan pertanyaan yang belum di pahamiya baik secara individu maupun kelompok, guru juga dapat memahami penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, mendorong keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat, dan menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa (Yunus & Ilham, 2013).

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* bertujuan untuk menghidupkan kondisi kelas melalui pembelajaran yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik siswa. Selain itu, model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang telah dipahaminya kepada siswa yang lain. Model pembelajaran ini akan meningkatkan keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapat. Menurut Widodo (dalam Chasanah et al., 2012) pada model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan bermanfaat, karena pertanyaan ini akan mendorong siswa untuk mandiri dan mengembangkan keterampilan ilmiah dan pelaksanaannya. Siswa juga harus aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya. Perilaku siswa dihasilkan oleh proses pembelajaran model ini adalah pengetahuan, sikap, keterampilan dan informasi yang baik akan sangat mempengaruhi hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sriamur 01, bahwa proses pembelajaran di kelas IV pada pelajaran IPA terutama materi gaya guru hanya menggunakan metode ceramah. Ketika menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, guru lebih berperan daripada siswa. Siswa hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Pembelajaran IPA tidak luput dari praktik yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana materi hanya dikuasai guru saja dan siswa tidak dapat berpartisipasi, juga tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif ketika mengikuti proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran siswa terlihat kurang antusias, karena masih ada sebagian siswa yang mengobrol, saat guru melakukan tanya jawab banyak siswa yang diam, dan sibuk bermain sendiri,

sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran IPA adalah 75 dan menurut data yang diberikan oleh guru kelas IV dalam satu kelas hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai diatas 75, sehingga tidak lebih dari 70% siswa yang dapat dikatakan memenuhi KKM 75. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* yang memiliki kelebihan yaitu menjadikan suasana belajar lebih aktif, siswa memiliki kesempatan untuk bertanya secara kelompok atau individu, guru dapat menggali penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, dan mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan penjelasan teori dan fakta yang terdapat pada latar belakang penelitian, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Pada Materi Gaya”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPA masih kurang diminati oleh para siswa, karena pembelajaran IPA dirasa sulit untuk dipahami oleh siswa.
2. Saat proses pembelajaran IPA di kelas berlangsung, guru kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena masih kurang memahami mata pelajaran IPA yang dijelaskan oleh guru, sehingga mempengaruhi rendahnya hasil belajar sebagian siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* pada pelajaran IPA materi gaya.

2. Pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap hasil belajar IPA siswa SD pada materi gaya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap hasil belajar IPA siswa SD pada materi gaya?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum di buktikan.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD pada materi gaya.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap hasil belajar IPA siswa SD pada materi gaya.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memperluas pengetahuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran aktif, khususnya pada pelajaran IPA.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan bahan acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang lebih selektif bagi guru dalam memilih model pembelajaran.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Siswa akan lebih termotivasi dan aktif pada pembelajaran IPA dan serta mampu menggali potensi yang ada dalam dirinya untuk dapat memanfaatkan ilmu yang telah dipelajarinya secara maksimal.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mempelajari lebih dalam tentang model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*, dan menggunakannya sebagai bahan referensi serta masukan untuk pengembangan kegiatan proses pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap pembelajaran IPA serta kemampuan berpikir siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi contoh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menerapkan konsep pembelajaran aktif kepada siswa pada pelajaran IPA guna meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian, serta dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.