

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam kehidupan setiap manusia adalah kebutuhan yang harus dimiliki dan dipenuhi selama hidupnya. Kehidupan pada setiap manusia mustahil dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-citanya untuk maju, bahagia dan sejahtera menurut konsep hidup mereka tanpa melakukan suatu pendidikan (Ihsan, 2011: 2). Dengan itu manusia menganggap bahwa pendidikan menjadi sarana utama untuk mengembangkan potensi yang ia miliki dan untuk mewujudkan cita-citanya, baik itu melalui pendidikan formal ataupun non formal. Di dalam sebuah pendidikan sudah pasti ada proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik, dimana menurut Mujtahidin (2014: 1) belajar merupakan kegiatan berproses yang ada pada setiap jenjang pendidikan yang merupakan unsur yang sangat fundamental. Dalam suatu proses pendidikan yang paling penting dan paling pokok yang harus dilakukan yaitu kegiatan belajar.

Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada dasarnya dilakukan secara massal dan klasikal serta lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan dengan berorientasi pada kuantitas pendidikan agar dapat melayani sebanyak-banyaknya peserta didik, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individu di luar kelompok (Ningsih dan Andriani, 2017: 88). Pendidikan seharusnya mampu dan bisa mengembangkan bakat serta potensi kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal sehingga dengan potensi peserta didik yang telah dikembangkan tersebut mampu menjadi prestasi

yang mempunyai nilai jual (Ningsih dan Andriani, 2017: 88). Jadi untuk dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik, seorang pendidik sebelum melaksanakan proses pendidikan atau pembelajaran harus merencanakan pembelajaran terlebih dahulu supaya tujuan dari pendidikan yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014: 6). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran tidak hanya mengacu pada guru saja melainkan siswa juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Jadi dalam proses pembelajaran guru dan siswa harus sama-sama aktif. Untuk memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran tidaklah mudah jadi tugas guru yaitu harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu membuat siswa aktif dikelas, misalnya dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik.

Pendidikan IPA merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa yang berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Peran penting tersebut mengacu pada luaran siswa yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat sebagai dampak perkembangan IPA dan teknologi (Megawati, dkk, 2014). Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia seorang guru mempunyai peranan yang sangat penting dan tanggung jawab yang

besar. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang bermakna yaitu dengan mengaitkan konsep-konsep IPA dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari siswa dan juga menjadikan siswa pusat dari pembelajaran yang harus berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model-model pembelajaran inovatif sehingga mampu membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan dari pembelajaran IPA itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4 pada tanggal 17 Oktober 2018 ditemukan beberapa masalah yaitu: 1) Proses pembelajarannya masih berpusat pada guru karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau bisa juga disebut metode ceramah, 2) Guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar, 3) Siswa pasif sehingga aktivitas belajarnya rendah karena dalam proses pembelajarannya siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas diakhir pembelajaran, 4) Banyak siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan meskipun ada materi yang belum ia pahami, hanya satu atau dua siswa yang bertanya dan menjawab jika ada pertanyaan dari guru, 5) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan masih bermain-main atau berbicara sendiri.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V di UPTD SD Negeri Bancaran 4. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi penyebab

rendahnya aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran IPA yaitu: 1) Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dimana guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, tanya jawab dan diakhiri dengan pemberian tugas atau PR kepada siswa karena guru merasa metode tersebut merupakan metode yang sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran, 2) Pada saat proses pembelajaran siswa banyak yang pasif dan seperti tidak antusias untuk belajar, 3) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan meskipun ada materi yang belum dipahami, 4) Nilai siswa pada mata pelajaran IPA masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Melihat masalah yang dihadapi siswa ditemukan solusi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang proses pembelajarannya lebih berpusat pada siswa. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *Inside Outside Circle*. Namun solusi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut tidak hanya dengan menerapkan model pembelajaran inovatif saja namun juga menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Huda (2015: 144) dalam Megawati, dkk (2014) keunggulan model ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur. Selain itu, model ini memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan berkomunikasi. Siswa akan lebih paham apabila berbagi informasi dengan teman sejawatnya. Hal ini

dikarenakan karena apabila siswa berkomunikasi dengan siswa lain dapat menggunakan bahasa yang mudah mereka pahami.

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* menurut Shoimin (2017: 87) adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar yang diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari kelompok lingkaran dalam dan kelompok kelompok lingkaran luar. Dimana dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa bisa saling bertukar informasi secara bersamaan dengan pasangan (lingkaran luar dan lingkaran dalam) yang berbeda secara singkat dan teratur. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* ini merupakan model pembelajaran inovatif yang menuntut siswa untuk lebih aktif karena pembelajarannya lebih berpusat kepada siswa dan siswa diminta mencari informasi sendiri kemudian didiskusikan. Jadi dengan model pembelajaran *Inside Outside Circle* ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep materi, dimana pemahaman konsep siswa akan tercapai melalui aktivitas belajar yang baik.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 4). Media pembelajaran digunakan untuk membantu dan memudahkan guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan

yaitu media kartu. Media kartu adalah media yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa. Media kartu yang digunakan berbentuk media grafis bidang datar yang memuat tulisan dan gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Media kartu tersebut akan gunakan siswa untuk berbagi informasi kepada pasangannya sesuai dengan langkah-langkah dari model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Megawati, dkk (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 19,44 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 15,40. Selain itu, analisis data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 14,49$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,007$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, model pembelajaran koognitif *Inside Outside Circle* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V tahun pelajaran 2013/2014 di gugus VII kecamatan Sawan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ningsih dan Andriani (2017) dengan hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan $t_{hitung} = 1,619 < t_{tabel} = 2,012$. jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran *Inside Outside Circle* lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan

menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Lala.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hani Agustin (2017) berdasarkan hasil pengolahan data perhitungan koefisien determinasi dengan menggunakan IBM SPSS 20,0 *for windows* yaitu sebesar 51,6%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berkaitan erat dengan model pembelajaran *Inside Outside Circle*, sedangkan sisanya 48,4% dipengaruhi oleh faktor lain misalnya motivasi, minat, disiplin belajar, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat. Sebagai akhir penelitian penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Berbantu Media Kartu Terhadap Aktivitas dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diambil peneliti yaitu:

1. Bagaimana aktivitas awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *inside outside circle* berbantu media kartu pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4?

2. Bagaimana pemahaman konsep awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *inside outside circle* berbantu media kartu pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4?
3. Adakah perbedaan aktivitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4?
4. Adakah perbedaan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *inside outside circle* berbantu media kartu pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4
2. Untuk mengetahui pemahaman konsep awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *inside outside circle* berbantu media kartu pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SD Negeri Bancaran 4

3. Untuk mengetahui adakah perbedaan aktivitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4
4. Untuk mengetahui adakah perbedaan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis 1

Ho: Tidak ada perbedaan aktivitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4

Ha: Ada perbedaan aktivitas siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan

model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4

2. Hipotesis II

Ho: Tidak ada perbedaan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4

Ha: Ada perbedaan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana antara kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berbantu media kartu di UPTD SD Negeri Bancaran 4

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh mamfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu permasalahan yang sedang dihadapi siswa dikelas serta mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu atau menjadi acuan guru dalam merencanakan pembelajaran yang lebih menarik jika terdapat masalah

yang serupa dengan penelitian yang telah dilakukan atau ada permasalahan lain yang sedang dihadapi siswa

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau pedoman oleh guru yang lain untuk mengajar dan mengatasi masalah yang serupa dan juga diharapkan dapat memotivasi guru-guru yang lain untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini sangat bermamfaat untuk peneliti sebagai calon pendidik yang profesional untuk lebih mampu mengatasi masalah yang dihadapi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* adalah model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok besar yang terdiri dari kelompok lingkaran luar dan lingkaran dalam kemudian saling bertukar informasi secara bersamaan. Pergerakan memutar searah jarum jam sampai seluruh siswa selesai berbagi informasi. Perputarannya berhenti ketika pasangan antara kelompok lingkaran luar dan dalam bertemu dengan pasangan yang pertama.

2. Media Kartu

Media kartu adalah salah satu media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dimana media ini berbentuk media grafis bidang datar dan didalam kartu tersebut memuat tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pesawat sederhana.

3. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas Belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran guna untuk mendapatkan ilmu dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa yaitu sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru.

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan menyerap arti dan mengingat materi serta mampu mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan kata-kata sendiri tetapi tidak mengubah makna dari materi tersebut.