

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut sumber daya manusia untuk memperbaiki mutu kehidupan dalam mengembangkan dirinya, yang terdiri dari beberapa program komponen yang bekerja dalam sistem untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini harus mencapai kompetensi dalam upaya pendidikan. Pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi setiap individu untuk mempelajari apa yang harus diketahui agar menjadikan manusia dapat berfikir cerdas dan logis. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa, fungsi pendidikan nasional memfokuskan pada pembentukan watak, mengembangkan pengetahuan dan membangun peradaban bangsa bermatahat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, dengan tujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, mandiri, cakap, sehat, dan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengalami perubahan tingkah laku maupun pengetahuan ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidikan tidak bisa lepas dari proses belajar dan pembelajaran. “Belajar adalah upaya yang dilakukan individu agar terjadi perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap, perolehan perubahan tersebut bukan sebagai akibat dari kematangan (*maturity*)”

(Karwono dan Mularsih, 2018:16). Belajar tersebut dikatakan telah berhasil apabila individu mengalami perubahan tingkah laku secara kognitif, afektif dan psikomotor dari tidak tahu menjadi tahu, tidak terampil menjadi terampil, berdasarkan kecocokan informasi yang akan dipelajari sesuai dengan kognitifnya. Kesiapan belajar berkaitan dengan kemauan untuk belajar, apabila siswa belum siap belajar, mereka akan mengalami kesulitan untuk melakukan adaptasi dengan informasi yang akan dipelajarinya. Sedangkan pembelajaran yaitu upaya mempengaruhi siswa untuk mewujudkan proses belajar sehingga mencapai pada tujuan pembelajaran (Karwono dan Mularsih, 2018). Proses belajar dan mengajar (pembelajaran) terjadi jika terdapat guru dan siswa, di mana guru dan siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aspek tersebut yaitu materi dan karakteristik siswa sehingga terjadi interaksi pembelajaran yang saling mempengaruhi antara siswa dan guru. Berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di bangku sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di bangku sekolah dasar yaitu matematika.

Menurut Isrok'atun dan Rosmala (2019:3) “matematika yakni suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berfikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika dikatakan sebagai suatu ilmu karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena”. Berdasarkan uraian di atas maka matematika merupakan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, bahasa yang menggunakan simbol,

dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak terdefinisikan ke unsur yang terdefinisikan. Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada di jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan matematika dalam tujuan pembelajarannya harus praktis dengan tidak mengabaikan keharusan pemahaman konsep yang merupakan pola struktur matematika. Mata pelajaran matematika pada umumnya kurang diminati karena siswa cenderung berfikir bahwa matematika merupakan pelajaran tentang berhitung dan dianggap oleh siswa pelajaran yang membosankan dan menakutkan, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Menurut Isrok'atun dan Rosmala (2019:37) "Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran". Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk lebih memahami kebutuhan anak didik mereka, terutama dalam penyampaian dan pelayanan mata pelajaran. Model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan kelas akan sangat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan. Guru dapat mencoba dua model pembelajaran untuk diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran *outdoor learning* dan *inkuiri*. Model *outdoor learning* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat selama mengikuti pembelajaran karena suasana yang berbeda dari biasanya lebih menyenangkan. Siswa melakukan pembelajaran di luar kelas dengan

memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar, hal ini secara tidak langsung melatih kerja sama siswa di luar kelas. Sedangkan model *inkuiri* dapat membuat siswa lebih aktif dengan menyelidiki permasalahan yang ada, kebanyakan siswa lebih muncul rasa penasaran jika pembelajaran tersebut memecahkan masalah sendiri, secara tidak langsung model ini juga dapat melatih kerja sama siswa. Kedua model pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang kelas lima.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas yang dilakukan pada tanggal 19 September 2019 di SD MIN 1 Bangkalan pada siswa kelas V yang memiliki kelas paralel yaitu kelas V A, V B, dan V C. Ketiga guru menyampaikan bahwa beliau mengalami kesulitan dalam mengajar matematika dibandingkan dengan tematik khususnya pada BAB bangun ruang. Di kelas V A didapati dari 29 siswa, masih ada 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) matematika yaitu 75. Sedangkan kelas V B didapati dari 28 siswa, masih ada 13 siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimal). Kelas V C didapati dari 27 siswa, masih ada 12 siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimal). Hasil belajar yang belum mencapai KKM itu disebabkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu kurang bermakna dalam proses pembelajaran matematika, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga proses belajar yang berlangsung sangat monoton menyebabkan siswa mudah untuk bosan.

Selain wawancara peneliti juga memberikan angket pada tanggal 02 Oktober 2019 untuk siswa kelas enam dan lima terkait dengan materi yang

dianggap lebih sulit dari materi lainnya. Kelas VI A jumlah pengisian angket 23 siswa, kelas VI B jumlah pengisian angket 21 siswa dan kelas VI C jumlah pengisian angket 23 siswa, pada angket siswa ada 9 poin yang berisi minat belajar siswa matematika pada BAB bangun ruang dengan rekap hasil poin pertama 37% siswa menyatakan menyukai pelajaran matematika, poin kedua 36% siswa menyatakan merasa senang belajar matematika, poin ketiga 28% siswa merasa bosan belajar matematika, poin keempat 66% siswa sudah mempelajari BAB bangun ruang di kelas lima, poin kelima 35% menyukai materi bangun ruang, poin keenam 19% masih mengingat pelajaran tersebut, poin ketujuh 30% menyatakan guru memberikan materi bangun ruang dengan bermain, poin kedelapan 35% menyatakan materi bangun ruang sangatlah sulit, poin ke sembilan 22% menyatakan materi bangun ruang adalah materi paling sulit di kelas lima

Berdasarkan rekap data angket dari kelas VI A sampai VI C materi bangun ruang dianggap lebih sulit dari pada materi lainnya, matematika merupakan pembelajaran yang tidak begitu di minati sehingga perolehan hasil belajar yang cukup rendah. Siswa pada umumnya di kelas enam sudah melupakan materi bangun ruang, karena kurang bermaknanya penyampaian materi yang dianggap sulit ini.

Rekap angket untuk kelas V A sampai V C, di kelas V A pengisian angket berjumlah 29 siswa, kelas V B 25 siswa dan V C 26 siswa dengan 8 poin angket tentang bangun ruang yang telah dipelajari di kelas empat. Poin pertama 47% siswa menyukai pelajaran matematika, poin dua 48% merasa senang belajar matematika, poin ketiga 35% merasa bosan belajar matematika, poin keempat 72% sudah mempelajari sedikit materi bangun ruang di kelas empat, poin lima 37% menyukai

pelajaran bangun ruang, poin enam 34% masih mengingat materi tersebut, poin tujuh 35% menyatakan ketika memberi materi bangun ruang guru menggunakan cara bermain, poin delapan 33% menyatakan matematika materi bangun ruang sangat sulit. Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas V A sampai V B menyukai pelajaran matematika namun, masih sedikit yang mengingat materi tersebut dan sedikit siswa yang menyukai materi tersebut.

Selain angket, peneliti juga melakukan penilaian dengan menggunakan soal HOTS untuk mengetahui tingkat pemahaman materi bangun ruang pada tanggal 12 Oktober 2019 di kelas VI A hingga VI C dengan keseluruhan jumlah 69 siswa. Hasil yang diperoleh rata-rata seluruh siswa 23,5, hasil ini memasuki kategori kurang. Faktor yang membuat mereka mendapatkan nilai yang rendah dalam soal HOTS ketika peneliti mengawasi kelas, siswa mengeluh kesusahan, sulit memahami soal, dan bingung menggunakan kalimat matematika. Kurang terbiasa membuat mereka kesulitan mengerjakan, karena selama ini ketika siswa diberikan soal cerita mereka tidak menjawab dengan kalimat matematika. Bahkan kelas VI A yang terkenal dengan kelas unggulan dari beberapa guru yang menginformasikan kepada peneliti rata-rata siswanya memiliki tingkat kecerdasan lebih dari kelas VI B dan VI C juga tidak ada yang mendapat nilai di atas 60.

Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas dikenal dengan istilah *indoor learning* sedangkan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas disebut dengan *indoor learning*. Model pembelajaran diluar kelas (*outdoor learning*) adalah suatu kegiatan pembelajaran di luar kelas yang dapat menambah aspek kegembiraan dan kesenangan bagi siswa

sebagaimana layaknya seorang anak yang sedang main di alam bebas (Widiasworo, 2017:80). Sedangkan pembelajaran di dalam kelas bisa menggunakan model pembelajaran *inkuiri*. Pembelajaran *inkuiri* bisa membuat siswa untuk mencari dan menyelidiki masalah dengan cara sistematis, logis, kritis dan dianalisis dengan baik. Model pembelajaran *inkuiri terbimbing* yaitu di mana guru membimbing siswa yang sedang melakukan kegiatan dengan memberi pertanyaan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi dan guru juga dapat memberikan penjelasan-penjelasan seperlunya pada saat siswa melakukan percobaan (Ertikanto, 2016:39). Siswa tidak akan merasa bahwa dirinya sedang melaksanakan pembelajaran karena tertutupi oleh suasana yang menyenangkan maka menerapkan kedua model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa bertambah khususnya dalam soal *higher order thinking skills* (hots). Pelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna dan dapat membuat siswa memecahkan masalah sendiri.

Higher order thinking skills (HOTS) merupakan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan pada masa yang akan mendatang. Di era revolusi industri 4.0 keterampilan menganalisis dan mengambil keputusan yang cepat dan tepat sangat dibutuhkan pada masa mendatang, agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini. Keterampilan ini diprediksi mampu membantu siswa bersaing, proses pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Aryani, Akhlis dan Subali (2019) dengan Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata pretest (37,35) dan nilai rata-rata posttest (93,38). Tingkat korelasi antara minat dan pemahaman konsep

IPA menunjukkan nilai (0,81) dengan koefisien determinasi sebesar 64 %. Peningkatan pemahaman konsep IPA ditunjukkan dengan nilai uji N-gain (0,89) dengan kriteria tinggi. Disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media Augmented Reality dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPA pada peserta didik. Berdasarkan penelitian yang mendukung dilakukan oleh Karmila (2016) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran IPS antara kelas siswa yang mengikuti model pembelajaran *outdoor learning* dan kelas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV di SDN KIP Maccini Makasar. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh t_{hitung} 6,51, jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan 68 dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,99. Penelitian lainnya dilakukan oleh Linawati dan Mintohari (2015) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *outdoor learning* siswa kelas V di SDN Ngantru-Bojonegoro pada konsep IPA. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} (13,42) > t_{tabel} (2,045)$.

Berdasarkan permasalahan di atas, dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “***Studi Komparatif Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Outdoor Learning Terhadap HOTS siswa kelas V MIN 1 Bangkalan***”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *inkuiri terbimbing* dan model pembelajaran *outdoor learning*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikembangkan di atas, maka tujuan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *inkuiri terbimbing* dan model pembelajaran *outdoor learning*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan pengetahuan kepada pendidik mengenai penggunaan model pembelajaran *inkuiri* dan *outdoor learning* dalam pembelajaran matematika sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya serta meningkatkan mutu pembelajaran matematik. Selain itu, dapat dijadikan referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan bidang pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dapat memotivasi siswa agar lebih giat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan HOTS.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dan sumbang pemikiran guna untuk memperluas wawasan pendidik dalam mengetahui, menggunakan, dan memilih model pembelajaran yang tepat khususnya dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dan motivasi bagi sekolah dalam usaha mengembangkan model pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan dan kemajuan sekolah dalam prestasi belajar.

1.5.Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, dapat ditemukan hipotesis masalah seperti berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *inkuiri terbimbing* dan model pembelajaran *outdoor learning*.

Ha : Ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir tingkat tinggi antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *inkuiri terbimbing* dan model pembelajaran *out door learning*.