

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu hal yang sangat penting bagi manusia untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan akhlak mulia yang diperlukan dirinya dan masyarakat sekitar. Pendidikan diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta membentuk karakter yang baik. Hal tersebut, dapat diperoleh melalui pembelajaran dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik terpadu yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Permendikbud 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan yang terdiri dari lima langkah pembelajaran yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Salah satu aspek dari pendekatan saintifik yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan bertanya.

Keterampilan bertanya merupakan keterampilan untuk memperoleh jawaban dari orang lain mengenai persoalan yang diajukan. Keterampilan bertanya dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa dalam meminta penjelasan kepada guru berupa pengetahuan dan guru dapat memberikan respon dengan menjawab pertanyaan. Rahmawati (2017: 73) menyatakan bahwa keterampilan bertanya merupakan kecakapan untuk mencari tahu akan

jawaban yang tidak (belum) diketahuinya, yang mana rasa ingin tahu merupakan dorongan atau rangsangan yang efektif untuk belajar dan menantang untuk memberi jawaban. Kegiatan bertanya akan membuat siswa mempunyai pikiran terbuka, meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, serta melatih siswa untuk memutuskan suatu hal dengan lebih baik.

Keterampilan bertanya pada siswa perlu didukung dengan pembelajaran yang memfokuskan pada kebebasan siswa untuk aktif bertanya ataupun berpendapat. Keterampilan bertanya siswa yang rendah dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Astuti (2015) bahwa permasalahan dalam pembelajaran tematik khususnya keterampilan bertanya masih sangat rendah, siswa jarang mengajukan pertanyaan kepada guru, hampir seluruh siswa tidak berani mengacungkan tangan untuk menjawab. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan tertarik dengan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga peningkatan ketrampilan bertanya pada siswa sangat dibutuhkan karena dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Locondong yang menyebutkan bahwa keterampilan bertanya siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari jumlah siswa yang bertanya hanya 1 sampai 3 siswa dari 21 siswa. Pertanyaan yang disampaikan oleh siswa masih kurang jelas karena menggunakan bahasa sehari-hari dan dengan volume suara yang tidak begitu keras. Sebagian besar siswa masih ragu untuk mengajukan

pertanyaan karena ketika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa melihat teman sekelilingnya terlebih dahulu, siswa lebih sering berkomunikasi atau bertanya kepada sesama temannya di kelas, terutama dengan teman duduknya. Selain itu, siswa juga banyak yang memilih untuk diam mendengarkan penjelasan dari guru dan menulis materi pada buku ketika diberi kesempatan untuk bertanya. Hasil wawancara dengan siswa kelas IV yaitu siswa enggan untuk bertanya karena merasa bahwa pertanyaan yang akan disampaikan salah dan takut akan dimarahi. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa siswa merasa bingung dan tidak mengetahui materi yang akan ditanyakan ketika diberikan kesempatan untuk bertanya.

Kondisi tersebut berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang mengarah pada rendahnya pengetahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membuat prestasi belajar siswa rendah. Rendahnya prestasi disebabkan karena siswa tidak antusias dan tidak tertarik dengan pembelajaran dan siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik. Prestasi belajar yang rendah ditunjukkan dari hasil nilai ulangan akhir semester siswa kelas IV SD Negeri Locondong belum sepenuhnya mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Hasil tersebut ditunjukkan dari 21 siswa yang mengikuti ujian akhir semester, untuk pelajaran PPKn dengan KKM 72 hanya 7 siswa yang mencapai KKM atau 33%, untuk mata pelajaran IPS dengan KKM 69 hanya 9 siswa yang mencapai KKM atau 42%, dan untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan KKM 67 hanya 11 siswa yang mencapai KKM atau 52% dari jumlah siswa. Hasil ujian akhir semester yang

telah diperoleh memberikan penjelasan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Locondong belum maksimal, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Prestasi belajar perlu diperbaiki dengan adanya pembelajaran yang menarik melalui penggunaan metode atau model serta media yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, faktor utama yang harus segera diselesaikan yaitu meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan, menyampaikan gagasan atau pendapat dengan baik. Peningkatan keterampilan bertanya siswa akan berpengaruh kepada prestasi belajar siswa. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas siswa dan guru.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah keterampilan bertanya dan prestasi belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa yaitu model pembelajaran *Problem Posing*. Model pembelajaran *Problem posing* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bertanya, karena dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk menyusun pertanyaan sendiri. Agustina, Puji (2015: 288) dalam penelitian yang berjudul "*Problem Posing Card (PPC): Meningkatkan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa*" menyatakan bahwa "*Problem Posing Card* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah keterampilan bertanya dan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran dengan menerapkan *PPC* siswa diberi

kesempatan untuk membuat soal dan menyelesaikan soal yang dibuat”. Hasil tersebut sesuai dengan model *problem posing* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan suatu masalah, menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang diberikan serta dapat menyelesaikannya secara berkelompok. Shoimin (2014: 135) menyatakan bahwa keunggulan lain dari model pembelajaran ini adalah dapat melatih ketrampilan bertanya siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Problem Posing* dengan menggunakan media *puzzle* dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatnya minat dan rasa percaya diri siswa untuk mengajukan pertanyaan. Candiasa (2017: 1) menyatakan bahwa pembelajaran *problem posing* dengan didahului oleh *puzzle* dapat memberikan minat dan rasa percaya diri siswa karena *puzzle* dianggap sebagai kegiatan informasi sehingga membuat siswa merasa santai dan tidak terbebani dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat memacu pikiran terbuka siswa untuk memunculkan ide-ide baru. Media *puzzle* diharapkan dapat menarik rasa ingin tahu siswa untuk mengetahui arti dari setiap potongan-potongan gambar yang akan dirangkai sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin bertanya kepada guru. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Eka (2014) mengenai “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Media *Puzzle* pada Pembelajaran IPS di SD” bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa, ditunjukkan dari banyaknya siswa yang cukup antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Siswa yang sebelumnya tidak pernah bertanya menjadi berani bertanya dan menjawab

pertanyaan dari guru. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dibuktikan pada nilai rata-rata kelas, walaupun ada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai, namun hal tersebut tidak berpengaruh karena nilai yang diperoleh masih berada diatas diatas KKM.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti beserta guru kelas perlu melakukan upaya perbaikan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* berbantu media *Puzzle*. Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* dengan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa Pada Tema 8 kelas IV di SD Negeri Locondong”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Posing* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas IV pada Tema 8 di SD Negeri Locondong?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Posing* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada Tema 8 di SD Negeri Locondong.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai dua tujuan yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan bertanya melalui model pembelajaran *Problem Posing* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV Tema 8 di SD Negeri Locondong.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Posing* dengan media *puzzle* pada siswa kelas IV Tema 8 di SD Negeri Locondong.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai peningkatan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Posing* dengan bantuan media *puzzle* sehingga dapat menambah wawasan untuk dijadikan pedoman dalam pembelajaran maupun untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa.
- 2) Siswa tidak cepat bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Mendapat pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* dan menggunakan media *puzzle*.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperoleh pengalaman yang baru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu melalui penggunaan *puzzle*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman guru dalam menerapkan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa.
- 3) Meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kemampuan kerja guru dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan mendapatkan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* dan media pembelajaran *puzzle*.