

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas dari setiap individu. Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum yang mengaturnya. Tanpa kurikulum suatu sistem pendidikan tidak dapat dikatakan sebagai sistem pendidikan yang sempurna. Pasal UU Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 1 (9) menyebutkan bahwa:

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. (Depdikbud, 1989: 3).

Menurut pasal UU tersebut bahwa Pendidikan memerlukan suatu perangkat sebagai pedoman dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk menunjang perkembangan pendidikan. Kurikulum yang sedang dijalankan dalam pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi yang mewajibkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajarannya. Kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang dengan baik akan membuat pembelajaran semakin efektif dan efisien.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Trianto (2014: 11) mengungkapkan bahwa “Kurikulum 2013 sebagai hasil pembaharuan KTSP yang menghendaki, bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori,

dan fakta, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari". Penjelasan tersebut bermaksud bahwa dalam kurikulum 2013 merupakan suatu pembaharuan dari KTSP yang dalam proses pembelajarannya peserta didik tidak hanya terpaku pada konsep dan teorinya saja melainkan dengan memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Proses pembelajaran di dalam Kurikulum 2013 berubah menjadi *student center* atau pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dan tugas guru di dalam Kurikulum 2013 adalah menjadi seorang fasilitator dalam pembelajaran. Keaktifan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dapat menjawab dan mengemukakan gagasannya sendiri. Menurut Mustari (2014: 85) mengungkapkan bahwa:

*Kuriositas* (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Penjelasan tersebut bermaksud bahwa rasa ingin tahu diciptakan dari tindakan mencari atau melakukan sesuatu untuk mengetahui atau membuktikan suatu informasi. Munculnya rasa ingin tahu yang tinggi membuat peserta didik memahami informasi secara jelas. Perilaku yang menunjukkan rasa ingin tahu dengan melakukan beberapa kegiatan, antara lain: kegiatan eksplorasi, investigasi, dan belajar. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik tersebut membuat peserta didik semakin kritis dalam menanggapi suatu masalah. Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh manusia merupakan tanda utama dari adanya masalah. Masalah senantiasa ada dalam

kehidupan manusia. Permasalahan yang muncul dari rasa ingin tahu manusia memerlukan jawaban. Sehingga jawaban tersebut diperoleh dari rasa ingin tahu yang tinggi. Keingintahuan manusia merupakan emosi yang dimiliki manusia untuk mendorong terwujudnya perilaku seperti belajar, wawancara, dan mencari dari berbagai sumber lainnya.

Observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas V SD Negeri 3 Kotayasa, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kendala-kendala yang sering dialami guru dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik yang tidak membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru saja terjadi bersama teman sejawatnya, kemudian peserta didik juga tidak bertanya tentang beberapa peristiwa yang baru saja didengarnya, dan peserta didik tidak bertanya tentang materi pelajaran di luar kelas. Tindakan selanjutnya yaitu peneliti dan guru kelas V berkolaborasi untuk menentukan permasalahan yang paling penting, kemudian peneliti dan guru kelas menetapkan bahwa rasa ingin tahu peserta didik yang merupakan sumber dari permasalahan tersebut. Jika rasa ingin tahu peserta didik tinggi, tidak akan memunculkan permasalahan tersebut karena peserta didik sudah cukup memiliki informasi secara lengkap.

Peneliti dan guru kelas V kemudian melihat prestasi belajar peserta didik melalui hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang menunjukkan bahwa ada beberapa mata pelajaran yang perlu ditingkatkan lagi, yaitu mata pelajaran PPKn, IPS, dan Bahasa Indonesia pada tema 7, dimana tercatat pada Tabel 1.1, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS)**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Rata-Rata Nilai</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>KKM</b>
PPKn	21	69	91	41	70
IPS	21	49	65	32	70
Bahasa Indonesia	21	74	88	56	70

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) SD Negeri 3 Kotayasa pada tabel di atas dengan jumlah peserta didik sebanyak 21, tercatat hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada mata pelajaran PPKn yang tuntas adalah 10 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 11 peserta didik, mata pelajaran IPS yang tuntas adalah 0 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 21 peserta didik, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang tuntas adalah 13 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 8 peserta didik. Keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran dapat ditunjukkan dengan dikuasainya materi pelajaran oleh peserta didik. tercapainya tujuan pembelajaran dapat diukur dengan evaluasi prestasi belajar.

Peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik perlu ditingkatkan lagi dengan melakukan upaya perbaikan dan inovasi dalam pembelajaran. Peneliti dan guru kelas V kemudian mencari sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik. Peneliti dan guru kelas V memutuskan bahwa untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar perlu menerapkan strategi pembelajaran *Example Non Example*. Diterapkannya strategi pembelajaran *Example Non Example* diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan tersebut.

Kegiatan belajar mengajar, guru sering dihadapkan pada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga pada penerapannya strategi pembelajaran *Example Non Example* menurut Huda, Miftahul (2019: 234) merupakan “Strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong masalah-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar peserta didik dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar”. Penjelasan tersebut bahwa strategi pembelajaran *Example Non Example* pada pelaksanaannya dalam menyampaikan materi menggunakan gambar-gambar yang bertujuan untuk mendorong peserta didik menganalisis contoh-contoh gambar tersebut perihal isi dari sebuah gambar tersebut. Contoh gambar-gambar tersebut akan memunculkan pertanyaan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Meningkatnya rasa ingin tahu juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Permasalahan yang timbul di lapangan, maka akan dilakukannya sebuah inovasi berupa penerapan strategi pembelajaran *Example Non Example* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik kelas V pada tema 7 SD Negeri 3 Kotayasa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah strategi pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan rasa ingin tahu kelas V pada Tema 7 SD Negeri 3 Kotayasa?
2. Apakah strategi pembelajaran *Example Non Example* dapat meningkatkan prestasi belajar kelas V pada Tema 7 SD Negeri 3 Kotayasa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang diinginkan adalah:

1. Meningkatkan rasa ingin tahu di kelas V pada Tema 7 di SD Negeri 3 Kotayasa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*.
2. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V pada Tema 7 di SD Negeri 3 Kotayasa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

1. **Manfaat Teoretis**
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

- b. Adanya inovasi yang di ciptakan diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik melalui strategi pembelajaran *Example Non Example*.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan strategi pembelajaran *Exampel Non Example* dapat memberikan manfaat bagi:

### a. Peserta Didik

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu menggunakan strategi pembelajaran *Excample Non Example*.
- 2) Meningkatkan prestasi peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*.

### b. Guru

- 1) Guru dapat menerapkan strategi pembelajaran *Example Non Example* dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru dapat menambah wawasan mengenai cara meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*.

### c. Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mampu menangani peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu dan prestasi belajar yang rendah.

### d. Peneliti

Mampu menambah wawasan mengenai cara mengatasi peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu dan prestasi yang kurang dengan menggunakan suatu model pembelajaran