

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dilaksanakan oleh seluruh manusia yang ada di muka bumi ini, pendidikan pada hakikat nya merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan nya (Riski, Riyanti, & Lubis, 2023). Pendidikan juga tidak akan ada habisnya karena pendidikan merupakan akar untuk menjadikan manusia lebih baik dari segi karakter, berpikir, dan bertindak (Marwiah, Sunanih, & Hendrawan, 2023). Pendidikan ialah proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang agar dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. (Dahlia, Fakhruddin, & Lubis, 2023) pendidikan adalah proses yang melibatkan kepemimpinan, arahan, dan bimbingan yang mencakup aspek-aspek seperti instruktur, siswa, tujuan, dan hal-hal lain. Sebagai bagian penting dalam pendidikan, Sekolah Dasar (SD) memainkan peran utama dalam memberikan dasar pendidikan yang mendalam kepada anak-anak.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal. Sekolah ini menyelenggarakan pendidikan dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Tujuan dari penyelenggaraan sekolah dasar adalah untuk menyiapkan para lulusan yang dapat mengikuti pendidikan di tingkat menengah pada masa mendatang (Angga& Iskandar, 2022). Sekolah Dasar adalah salah satu tingkatan dalam pendidikan formal di Indonesia. Pada tingkatan ini perlu mendapat perhatian khusus, karena siswa pada masa Sekolah Dasar akan membawa konsep

pemahaman nya ke tingkatan-tingkatan pendidikan selanjutnya (Ningsih, Kuswidyankoko, & Lubis, 2022). Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan formal pertama yang diberikan kepada anak-anak, biasanya mulai usia 6 atau 7 tahun. SD memiliki kurikulum yang mencakup mata pelajaran dasar seperti bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam, dan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan (Marimar, Fakhrudin, & Lubis, 2023). Pendidikan di SD bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan bagi perkembangan akademis dan sosial anak sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah. Dalam konteks pembelajaran di SD, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Septiana & Winangun, 2023). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Sudiar, Lubis, & Kesumawati, 2023). Pembelajaran IPA penting untuk dipelajari siswa karena dapat dikaitkan secara langsung dalam proses kegiatan sehari-hari kita.

IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran di SD yang mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara pengamatan dan pengumpulan konsep-konsep alam yang logis, dan sistematis (Rosada, Fakhruddin, & Lubis, 2023). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mendekatkan siswa dengan lingkungan sekitar dan memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kejadian alam (Wiradarma & dkk, 2021) dalam (Alfina, Fakhruddin, & Lubis, 2023). Sedangkan IPAS adalah hubungan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang lingkungan alam, sosial, dan hubungan keduanya.

Untuk memahami konsep-konsep ilmiah tersebut, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan, seperti model *Inquiry Learning*. Model pembelajaran inkuiri adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam menemukan suatu konsep dan guru hanya berperan membimbing siswa untuk menemukan suatu konsep pembelajaran (Calesta, Lubis, & Sugiarti, 2021). Penggunaan model pembelajaran *Inquiry Learning* ternyata memiliki dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses belajar, mereka merasa lebih termotivasi dan memiliki kemauan untuk mencari jawaban dari pertanyaan atau masalah yang diajukan. Dengan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya diberi informasi, tetapi juga diberi ruang untuk mengeksplorasi, bertanya, dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Dalam model *Inquiry Learning*, siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran. Mereka diajak untuk berpikir secara mandiri, mengajukan pertanyaan, serta melakukan eksperimen untuk

mencari jawaban. Model pembelajaran ini bisa sangat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Ketika siswa merasa bahwa mereka memiliki kendali atas pembelajaran mereka, mereka lebih memiliki keinginan untuk berusaha lebih keras dan mencari pemahaman yang lebih dalam. Salah satu aspek penting dalam penerapan model ini adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa akan memicu rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi lebih jauh, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat terjaga dan berkembang, karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki control atas proses pembelajaran mereka sendiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media belajar ialah alat bantu non personal (bukan manusia) yang digunakan guru saat melaksanakan proses belajar mengajar (Pak pahan, et al., 2020, p. 54) dalam (Hikmah, Kuswidyanarko, & Lubis, 2022). Selain itu media pembelajaran juga merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran cukup efektif karena memungkinkan peserta didik belajar tanpa tekanan dan peserta didik dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan belajar mengajar (Hikmah, Ilhamdi and Astria, 2023) dalam (Maretha, Suryani, & Lubis, 2024). Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru

harus bias memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta guru pun harus menyesuaikan dengan karakter dari siswa-siswa nya dalam memilih media pembelajaran (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media kartu domino, yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Menurut Nurhamidin dalam (Aprilianti, Muzani, & Setianingsih, 2023) media kartu domino merupakan media pembelajaran permainan, yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, karena konsepnya adalah belajar sambil bermain, yang memungkinkan materi mudah dipahami. Kartu domino sebagai media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam membantu siswa dalam memahami konsep atau materi tertentu, seperti matematika, bahasa, ipa, atau logika, melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Namun, selain pemilihan media, faktor motivasi juga tidak kalah penting, karena motivasi belajar dapat menjadi pendorong utama bagi siswa untuk berusaha dan mencapai hasil belajar yang maksimal dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 01 Gajah Mati pada bulan oktober 2024, ditemukan beberapa masalah. Pertama, di kelas yang menjadi fokus penelitian, guru masih cenderung mengandalkan metode pembelajaran ceramah yang dominan, sementara pendekatan berbasis praktik lebih jarang diterapkan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang cenderung bersifat *teacher-centered*. Yang mengakibatkan kurangnya

keaktifan pada siswa karena lebih cenderung hanya mendengarkan atau mengikuti instruksi tanpa banyak berpartisipasi secara aktif, serta proses pembelajaran cenderung lebih monoton yang menyebabkan proses pembelajaran bisa terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Kedua, penggunaan media pembelajaran belum dioptimalkan dengan baik. Pembelajaran sebagian besar masih disampaikan melalui buku cetak dan papantulis, penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi langsung antara siswa.

Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media kartu domino. Adapun keunggulan model pembelajaran *inquiry* diantaranya yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik berkembang secara seimbang. Peserta didik mendapatkan pengetahuan lebih mendalam, serta peserta didik dapat belajar dengan bersumber dari berbagai jenis sumber belajar dan bukan hanya terbatas pada penjelasan guru saja. Dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar berdasarkan kemampuannya dan mampu mengembangkan segala kemampuannya (Dewi, Solo, & Ernaningsih, 2024). Sedangkan keunggulan media domino menurut Rivai dalam (Ramdhani, Lestariningsih, & Kusumawati, 2024) bahwa kartu domino memiliki keunggulan yaitu. Peserta didik merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain, tanpa disadari peserta didik melakukan latihan soal berulang kali sehingga tingkat

pemahaman peserta didik semakin meningkat. Dan hasil belajar peserta didik juga akan lebih meningkat karena sering melakukan latihan soal dengan permainan. Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait masalah tersebut. Yaitu pada penelitian di SDN 1 Awirarangan, yang dilakukan oleh peneliti terdahulu Aroffa (2023) membandingkan penggunaan model *inquiry* berbantuan media kartu domino dengan papan kartu pecahan. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan, di mana kelas eksperimen (media kartu domino) mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dengan kriteria *N-Gain* sedang (0,55), sementara kelas kontrol (media papan kartu pecahan) menunjukkan peningkatan dengan kriteria rendah (0,29). Penggunaan model pembelajaran *inquiry* dalam kelas eksperimen ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif berinteraksi, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi materi dengan cara yang menyenangkan. Selanjutnya, hasil yang sama juga ditunjukkan oleh peneliti yang dilakukan Aprilianti, Muzani, & Setianingsih, (2023), di SMAN 3 Tangerang, menunjukkan bahwa penggunaan model *inquiry* berbantuan media kartu domino secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi litosfer. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen (82,34) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,66).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dianggap penting untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbasis Media Kartu Sambung Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 01 Gajah Mati”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS SDN 01 Gajah Mati, peneliti dapat mengenali masalah sebagai berikut :

- a. Guru yang lebih dominan dalam pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum dilakukan secara efektif dan maksimal.
- c. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

1.3 Pembatas Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas, penulis membatasi lingkup masalah sebagai berikut:

- a. pengaruh yang di maksud dalam penelitian ini adalah untuk melihat adanya hubungan model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu domino terhadap hasil belajar siswa.
- b. Pada subjek penelitian ini yang di teliti yaitu kelas IV SDN 01 Gajah Mati.
- c. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen.
- d. Materi yang digunakan yaitu tentang mengapa wujud benda berubah
- e. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Gajah Mati?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui “pengaruh dari model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Gajah Mati”

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, maka diharapkan dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar untuk menunjukkan pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Gajah Mati.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Mendukung inovasi pembelajaran di sekolah, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan kreatif. Serta menjadi referensi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Mengenai pengaruh model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino.

b) Bagi Guru

Untuk mengembangkan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *inquiry* yang lebih efektif. Dengan menggunakan media kartu

sambung domino, guru akan lebih terampil dalam merancang kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar.

c) Bagi Siswa

Peningkatan hasil dan Antusiasme Belajar Dengan menggunakan media kartu sambung domino dalam model *inquiry*, siswa akan merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka diberikan kesempatan untuk belajar melalui eksplorasi dan interaksi.