

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik.

Pembelajaran (*instructon*) bermakna sebagai upaya untuk memberikan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional yang membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Majid, 2012:109).

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar sangat beragam dengan berbagai macam mata pelajaran salah satunya yang diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dari *physical sciences dan life sciences*. Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* pengertiannya dapat disebut ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Samatowa, 2011:3). IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran IPA adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran IPA dalam mengajarkan IPA kepada para siswanya

di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan IPA terhadap kemampuan, potensi, bakat, dan kemampuan siswa tentang IPA yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam mempelajari IPA.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran merupakan kerangka dalam pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakangi.

Inside Outside Circle (IOC) 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 lingkaran luar. Anggota kelompok lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Antara anggota lingkaran dalam dan luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan, dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Kemudian, siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam sehingga masing-masing siswa mendapat pasangan baru (Shoimin, 2017:87-88).

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

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Aisatul Rodiah, dkk (2016), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan model *inside outside circle* berpengaruh terhadap hasil belajar dan hasil belajar IPA yang menerapkan model pembelajaran *inside outside circle* lebih baik dari hasil belajar IPA yang menerapkan pembelajaran biasa tanpa menerapkan model pembelajaran.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Muryaroah (2018), hasil penelitian terhadap mata pelajaran IPA dengan model pembelajaran *inside outside circle* yaitu ada keefektifan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* pada mata pelajaran IPA dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *inside outside circle* dapat meningkat.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mia Puspita Ayuningtyas, dkk. (2017), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Inside-Outside Circle (IOC)* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Rejosari 03.

Selain menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle (IOC)* juga menggunakan media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media menarik perhatian siswa untuk belajar karena siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian dari guru. Jadi media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Pemilihan media yang tepat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi” (Arsyad, 2014:119-120).

Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata. Kelebihan dari media *flashcard* yaitu a) praktis, b) ekonomis, c) mudah dibawa-bawa, d) menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Desy Natalia, dkk (2014), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *flashcard* materi alat musik tradisional indonesia pada mata pelajaran IPS terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Balongsari 7 Mojokerto dalam mata pelajaran IPS materi alat musik tradisional indonesia.

Model pembelajaran *inside outside circle* dan media *flashcard* adalah suatu rangkaian pembelajaran yang dilakukan secara bersamaan dalam sebuah pembelajaran. Dimana siswa terbagi menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa yang dipilih berdasarkan

warna yang mereka ambil. Tahapannya *Pertama*, yang dilakukan siswa mengambil sebuah kartu secara acak sesuai dengan warna kelompok mereka, *kedua* setiap kelompok diberi waktu untuk menghafalkan materi yang mereka dapat, *ketiga* mereka berkumpul membentuk lingkaran kecil dan lingkaran besar untuk berbagi/bertukar informasi.

Kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada umumnya masih didominasi oleh guru dalam penyampaiannya masih bersifat konvensional siswa tidak terlibat langsung dan kurang aktif dalam pembelajaran. Sedangkan mata pelajaran IPA membawa siswa kepada pengalamannya langsung berinteraksi dan membagi informasi dengan temannya. Dengan penyampaian materi seperti itu tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan temannya dalam berbagi informasi sehingga akan membuat pembelajaran tidak menarik dan membuat siswa bosan dalam belajar siswa kurang paham.

Seperti halnya di SDN Pengarasan 02 yaitu berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V, diketahui bahwa, 1) siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal tentang konsep 2) guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif saat mengajar dan kurang adanya variasi dalam pembelajaran 3) siswa kurang berinteraksi di kelas saat pembelajaran, sehingga pembelajaran masih bersifat pasif, 4) selain itu, nilai siswa rendah dan masih dibawah KKM khususnya mata pelajaran IPA salah satu penyebabnya karena pada saat guru menjelaskan materi siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan bermain dengan

temannya sendiri pada saat pembelajaran berlangsung karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa sudah tidak ada lagi ketertarikan dalam belajar. Pada pembelajaran konvensional ini guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, memberikan contoh soal dan memberikan tugas sebagai latihan. Sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan yang dikemukakan oleh guru. Dalam mengerjakan tugas, siswa kurang bisa menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu sehingga siswa sulit memahami dan menyelesaikan soal tersebut.

Hasil pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Pengarasan 02.

B. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah untuk mengidentifikasi proses penelitian. Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal untuk menjaga agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang dan masalah lebih terarah maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman/ingatan.aplikasi, model dan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan di SDN Pengarasan 02.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *inside outside circle* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Pengarasan 02?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inside outside circle* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Pengarasan 02, Kecamatan Bantarkawung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis yang diperoleh dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan kegiatan penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini sebagai berikut:

1) Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut

2) Guru diharapkan dapat mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga para siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V
- 2) Siswa dapat merasa senang dengan pembelajaran menggunakan model *inside outside circle*

c. Bagi Sekolah

Menambah wawasan dan mendorong peningkatan kinerja guru (pendidik) dalam ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut.

Pertama, bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, nota dinas pembimbing, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, motto dan persembahan, abstrak, abstract, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Kedua, bagian inti terdiri atas bab I, berisi pendahuluan, dengan sub-sub: latar belakang, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dengan sub-sub: deskripsi kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis

data, hipotesis statistik. Pada bab IV, berisi hasil dan pembahasan dengan *sub-sub*: hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran dengan sub-sub: simpulan dan saran.

Ketiga, bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.