

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses paling penting dalam kehidupan. Manusia dapat mengidentifikasi tujuan hidup mereka dan menemukan strategi untuk mencapainya melalui pendidikan, serta dapat memilah antara yang benar dan yang salah. Belajar merupakan salah satu aktivitas utama dalam pendidikan, dan melalui proses inilah pola pikir manusia mengalami perubahan. Peran pendidikan dalam memajukan suatu bangsa sangat penting, tidak hanya oleh peserta didik tetapi seluruh pihak masyarakat perlu mendukung hal tersebut. Baik sekolah maupun pemerintah harus terlibat dalam peningkatan kualitas pendidikan agar menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dan terdidik.

Perubahan tingkah laku seseorang dapat berubah menjadi lebih baik dikarenakan dengan belajar, di sisi lain juga belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Pembelajaran di sekolah dengan tujuan mengubah tingkah laku, sikap siswa, kognitif siswa, dan keterampilan siswa sehingga mereka mempunyai responsibilitas dan menangani masalah atau rintangan di masa depan. Pembelajaran ini dilakukan secara interaktif, menarik, dan memberikan tantangan kepada siswa. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan memungkinkan mereka untuk berkembang secara kreatif dalam mendapatkan suatu informasi yang sejalan dengan minat, kebutuhan, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat membuat rencana, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil evaluasi individu terhadap proses belajar mereka, karena kegiatan belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan hasil. Di kalangan akademis, ada kesalahpahaman bahwa nilai siswa di rapot tidak menentukan keberhasilan belajar. Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang dinilai dengan angka dan tercermin dalam prestasi mereka pada tes, tugas harian, serta kegiatan diskusi yang mendukung pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik kelas IV di SD Negeri Kanchah, dan temuan menunjukkan bahwa kurikulum merdeka telah diadopsi oleh sekolah.

Berikut adalah Tabel 1.1 yang menunjukkan persentase evaluasi tengah semester pertama untuk mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV:

Tabel 1.1 Presentase Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil IPAS Siswa Kelas IV A Berdasarkan KKM

no	rentang nilai	frekuensi	Presentase%
1	0-50	0	0
2	51-69	16	48,5%
3	70-79	12	36,4%
4	80-90	5	15,1%
5	91-100	0	0
jumlah		33	

Hasil belajar IPAS pada siswa kelas IVA di SD Negeri Kancan masih rendah, seperti yang terlihat pada tabel 1.1, di mana siswa yang mencapai KKM sekolah sebesar 48,5% yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai KKM sekolah yakni berada pada nilai 74.

Kurikulum Indonesia telah disesuaikan untuk meningkatkan kurikulum yang sebelumnya. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) termuat kedalam keputusan kepala BSKAP Kementerian Budaya Riset dan Teknologi nomor 034/H/KR/2022 tentang satuan pendidikan pelaksana (sekolah). Kurikulum Merdeka bertujuan untuk transformasi pendidikan menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul bagi Indonesia dengan profil pelajar yang menganut Pancasila. Inti dari pendidikan Kurikulum Merdeka adalah kebebasan dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang tidak terikat.

Pendidikan IPAS bertanggung jawab untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari siswa Indonesia. IPAS mengkaji interaksi benda tak bernyawa dan organisme hidup di semesta ini. IPAS juga melihat bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan mereka baik secara individu maupun dalam kelompok. Kumpulan beberapa disiplin ilmu yang disusun secara rasional dan metodis dengan tetap mempertimbangkan sebab akibat biasa disebut sebagai sains (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Ini termasuk pengetahuan tentang dunia alam dan sosial.

IPAS membantu meningkatkan minat siswa terhadap peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Siswa dengan minat semacam ini dapat belajar tentang cara kerja kosmos dan bagaimana kehidupan mereka sendiri dipengaruhi oleh keberadaan manusia di bumi. Pengetahuan ini dapat diterapkan untuk memahami banyak masalah yang dihadapi dan mengidentifikasi solusi untuk memenuhi tujuan pembangunan berkelanjutan.

Mempelajari IPAS sangat penting agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan penemuan, karena kehidupan sehari-hari mereka sangat berkaitan dengan peristiwa alam. Akibatnya, model pembelajaran inkuiri yang mengutamakan proses mencari dan menemukan adalah yang diperlukan oleh siswa. Model pembelajaran inkuiri memungkinkan siswa untuk mencari dan menemukan solusi secara mandiri. Dengan kata lain, model ini menjadikan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran.

Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran inkuiri dalam proses pendidikan, guru tidak hanya bertindak sebagai penerima penjelasan, tetapi juga peserta didik yang harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif. Guru hanya bertindak sebagai mediator dan fasilitator, bukan sebagai sumber utama pengetahuan. Diharapkan hasil belajar IPAS siswa ditingkatkan dengan mengondisikan siswa secara penuh dalam kegiatan penemuan. Penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* tentu membawa dampak yang baik terhadap proses pembelajaran.

Quizizz adalah alat evaluasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Alat ini memungkinkan siswa melakukan sesuatu yang baru, kreatif, dan interaktif dengan konsep permainan di dunia maya. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan siswa menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bagaimana pengaruh model pembelajaran inkuiri dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh M Khairu Rizal dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Terpadu Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Metro Timur” hasil dari penelitian yang menggunakan metode kuantitatif menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan pembelajaran yang

dilaksanakan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ni Kt. Dewi Muliani dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan video dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian terdahulu yang diteliti oleh Miranda Islami dan Hadi Soekamto dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Quizizz* Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” hasil dari penelitian ini adalah dalam pembelajaran geografi kemampuan berpikir kritis siswa terlihat perubahan secara signifikan dengan menggunakan model *inquiry learning* dengan alat evaluasi berupa *Quizizz* multimedia berbasis gamification selain perubahan berpikir kritis siswa, nilai siswa yang melakukan pembelajaran dengan diterapkan model *inquiry learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Ada sejumlah persamaan dan variasi antara studi ini dan studi yang disebutkan di atas. Persamaan dengan penelitian pertama yaitu variabel bebas yang digunakan sama yaitu model pembelajaran inkuiri dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV, tetapi terdapat perbedaan pada kurikulum dan mata pelajaran yang digunakan, serta penggunaan media yang digunakan.

Sedangkan persamaan pada penelitian sejalan ke-dua terletak pada variabel bebas, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, kurikulum dan mata pelajaran serta media pembelajaran yang diterapkan. Dan pada penelitian sejalan ke-tiga persamaan terletak pada media pembelajaran yang diterapkan dan model pembelajaran yang digunakan tetapi terdapat perbedaan yang terletak pada subjek penelitian serta variabel terikat penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Kancuh”.

B. Identifikasi Masalah

Sejumlah masalah diidentifikasi berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan. Yang pertama adalah bahwa instruksi masih berpusat pada guru, artinya siswa hanya mengambil informasi yang diberikan oleh guru. Akibatnya, mereka tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak diberi kesempatan untuk membuat penemuan mereka sendiri. Yang kedua adalah karena beberapa guru tidak mahir dalam bahan dan media ajar, sehingga siswa hanya diinstruksikan untuk menyelesaikan tugas atau mencatat.

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian masalah yang diberikan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa di kelas IV SD Negeri Kancuh?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SD Negeri Kancuh saat diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz*?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SDN Kancuh?

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada bagaimana masalah yang didefinisikan sebelumnya:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD saat diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz*.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat menjelaskan bagaimana model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SD Negeri Kancuh.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, penelitian ini menambah pemahaman ilmiah yang berharga, terutama yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kancuh.
- b) Bagi pembaca, temuan penelitian dapat membantu pembaca sebagai sumber pengetahuan terkait ide-ide ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar secara teoritis maupun praktis.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kebingungan mengenai arti kata yang digunakan dalam variabel penelitian, dijelaskan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran inkuiri adalah cara mengajar yang bisa meningkatkan kemandirian belajar siswa di sekolah. Model inkuiri merupakan sebuah aktivitas dalam proses belajar mengajar yang mampu menciptakan cara berpikir ilmiah oleh siswa agar dalam kegiatan pembelajaran mampu memecahkan masalah yang terjadi saat ini sehingga memperoleh pemahaman yang cukup kuat. Siswa bisa meningkatkan pemahamannya sehingga menyalurkan idenya ke orang lain.
2. *Quizizz* adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk kuis, yang dapat mencakup teks, gambar, audio, dan video untuk membantu siswa memahami materi lebih baik. Aplikasi ini juga memberikan waktu dan ruang yang cukup bagi siswa untuk meningkatkan daya ingat mereka. Fungsi utama *Quizizz* adalah untuk meningkatkan daya ingat siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Hasil belajar adalah proses penilaian atau pengukuran nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Berdasarkan pemahaman di atas, tujuan utama hasil belajar adalah untuk menentukan seberapa baik siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan skala nilai yang terdiri dari huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar ini mencakup peningkatan proses belajar dan peningkatan kemampuan siswa untuk menerima pembelajaran. Dengan melihat nilai ulangan harian siswa, kita dapat mengetahui tingkat penguasaan mereka.
4. IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang lingkungan sekitar, baik dari aspek fenomena alam maupun sosial. Dengan mempelajari IPAS, siswa diharapkan dapat memahami interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan fenomena sosial dalam alam semesta, serta memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan mereka.