

PENGGUNAAN STRATEGI *INQUIRING MIND WANT TO KNOW* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 72 BANDA ACEH

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Rukaiyah
17110800038



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETESMPENA
BANDA ACEH
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGUNAAN STRATEGI INQUIRING MIND WANT TO KNOW
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS
V SD NEGERI 72 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 17 Januari 2024

Pembimbing I,



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Pembimbing II,



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN: 1312049101

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Hipotesis Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Deskriptor Teoritik.....	8
2.1.1 Strategi Pembelajaran <i>Inquiring mind want to know</i>	8
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan dari Strategi <i>Inquiring Mind</i> <i>Want To Know</i>	12
2.1.3 Langkah-Langkah Penerapan Strategi <i>Inquiring Mind</i> <i>Want To Know</i>	13
2.1.4 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	14
2.1.5 Fungsi dan Tujuan IPS.....	16
2.1.6 Pembelajaran IPS di SD/MI.....	21
2.1.7 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD/MI.....	21
2.1.8 Hasil Belajar Siswa	22
2.1.9 Hasil Belajar Kognitif	23
2.1.10 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35

3.4.1 Tes.....	35
3.4.2 Observasi	35
3.4.3 Instrumen Penelitian	36
3.5 Teknik Analisis Data	37
3.5.1 Uji Normalitas.....	37
3.5.2 Uji Hipotesis	39
3.5.3 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Deskripsi Penelitian	41
4.2 Hasil Penelitian	41
4.2.1 Hasil Aktivitas Belajar Siswa.....	41
4.2.2 Hasil Belajar Siswa	43
4.2.3 Hasil Uji Hipotesis	50
4.3 Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi, karena melalui pendidikanlah manusia akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam mewujudkan hal tersebut, maka diselenggarakan rangkaian pendidikan. Dalam UU No.22 tahun 2003 pasal 13 ditinjau dari jauhnya pendidikan terdiri atas tiga jenis, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengembangkan pengetahuan anak secara optimal diantaranya pendidikan formal seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas.

Pendidikan diperlukan agar siswa memiliki potensi dan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah di kehidupan baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Keberhasilan siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari penyelenggaraan pendidikan nasional. Pendidikan di SD merupakan bagian dari pendidikan nasional yang berperan penting meningkatkan sumber daya manusia.

Belajar seharusnya menjadi kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang paling penting dalam upaya mempertahankan hidup dan mengembangkan diri. Melalui belajar seseorang dapat memahami sesuatu konsep yang baru, dan atau mengalami perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan. Belajar adalah proses berpikir, yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan (Sanjaya, 2006). Proses belajar menghasilkan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, ketiga ranah tersebut pada dasarnya berhubungan dengan penguasaan kumpulan pengetahuan. Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya (Slameto, 2003:2).

Proses pelaksanaan belajar mengajar yang baik akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan maka salah satu upaya guru adalah dapat membawa siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, karena dengan suasana tersebut diharapkan siswa tidak mudah bosan, salah satu cara yang dapat ditempuh guru adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dengan materi yang akan diajarkan dan bagaimana supaya siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Siswa disini masih terlalu pasif, hanya mendengarkan guru dan menginternalisasi apa yang telah mereka dengar dan pembelajaran pasif mengasumsikan bahwa guru adalah master mata pelajaran dan bahwa perannya adalah untuk memberikan pengetahuan, peran siswa di

sisi lain hanya untuk menerima pengetahuan itu dengan bersikap pasif, percaya dan tidak mempertanyakan kembali.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu yang mampu mengembangkan kompetensi siswa ke arah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan memiliki kepekaan sosial. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya ditekankan pada pencapaian hasil belajar saja atau tidak hanya ditekankan pada aspek kognitif saja, melainkan guru dituntut untuk memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara profesional. Pembelajaran IPS dipandang sebagai pembelajaran yang mudah dengan bahan materinya yang sangat banyak. Secara umum, guru juga kurang menyajikan materi secara menarik. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan oleh sebagian siswa. Kesalahan persepsi di atas terhadap mata pelajaran IPS menjadi penyebab pembelajaran IPS disekolah kurang bermakna

Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif. Yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru (Fathurrohman dan Sutikno, 2007). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang selalu melibatkan siswa atau biasa disebut dengan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide, memecahkan masalah persoalan, atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari

kedalam suatu kehidupan yang nyata. Keaktifan siswa diharapkan mampu menunjang hasil belajar siswa secara maksimal (Zaini, Munthe dan Aryani, 2008).

Sekilas tentang keadaan siswa SD Negeri 72 Banda Aceh dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: 1) Suasana saat proses belajar mengajar kurang kondusif/mendukung masih banyaknya siswa yang suka keluar masuk disaat jam pelajaran, kurangnya komunikasi antara siswa dan guru, 2) Banyak siswa yang pasif saat pembelajaran berlangsung, keterlibatan siswa sangat sedikit disaat pembelajaran, siswa hanya menerima informasi sambil mempercayai dan tidak menanyakan kembali kepada gurunya, 3) Keaktifan siswa yang sangat berkurang pada saat pembelajaran berlangsung. 4) Hasil belajar yang masih jauh dari harapan (tujuan pembelajaran). Sebelum menggunakan strategi *inquiring mind want tu know* ini Di SD Negeri 72 Banda Aceh nilai KKM 72. Rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPS karena mata pelajaran IPS dituntut untuk banyak menghafal dan siswa sering merasa bosan sehingga mereka menghilangkan rasa bosan tersebut dengan cara asik sendiri dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan guru saat mengajar. Secaraa klasikal nilai ulangan siswa belum memenuhi KKM, dari 20 siswa hanya 15 siswa yang dapat memenuhi KKM, sedangkan sisanya masih rendah dibawah KKM.

Selanjutnya berdasarkan diskusi dengan guru IPS di SD Negeri 72 Banda Aceh kelas V. diduga faktor yang memepengaruhi siswa mendapatkan nilai dibawah standar KKM antara lain: siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, sibuk bermain sendiri, mengobrol dengan teman yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru. Dengan demikian dalam penelitian ini

mendukung hipotesis tindakan yang diajukan, yaitu bahwa strategi *inquiring mind want to know* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *inquiring mind want to know* (IMWK) bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dengan mendorong spekulasi mengenai topik atau persoalan. Peserta didik lebih mungkin menyiapkan pengetahuan tentang materi pelajaran yang tidak tercakup sebelumnya jika mereka terlibat sejak awal dalam sebuah pengalaman pembelajaran kelas penuh (Silberman, 2007: 104).

Berdasarkan uraian diatas, untuk memaksimalkan perolehana hasil belajar IPS pada siswa maka diperlukan upaya atau strategi dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul: **Penggunaan Strategi *Inquiring Mind Want To Know* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas adalah, maka permasalahan yang menjadi pokok dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan strategi pembelajaran *inquiring mind want to know* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *inquiring mind want to know* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dihubungkan dengan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran ips, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Adanya Pengaruh penggunaan strategi *inquiring mind want to know* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh tahun pelajaran 2021/2022.

Ho : Tidak Adanya Pengaruh penggunaan strategi *inquiring mind want to know* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Membangkitkan strategi pembelajaran *inquiring mind want to know* dalam meningkatkan hasil belajar IPS.
 - b. Meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran IPS.
 - c. Membantu siswa untuk dapat mengaitkan dan menerapkan ilmu IPS yang diperoleh di kelas dengan kehidupan sehari-hari.
 - d. Memberikan suasana baru yang lebih kondusif dan variatif dalam pembelajaran IPS sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan strategi *inquiring mind want to know*.

- b. Menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- c. Memberikan alternatif solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya dalam meningkatkan hasil belajar.