

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan latar belakang yang mendasari adanya penelitian, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian yang dilakukan, serta manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 (dalam Rasyidin, 2009, hlm. 205) adalah, “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.” Sedangkan menurut tokoh Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara (dalam Mulyasana, 2011, hlm. 3) pendidikan merupakan suatu upaya untuk mewujudkan budi pekerti (karakter), pikiran (*intellect*), dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Berkenaan dengan pengertian tersebut, berjalannya proses pendidikan haruslah dimulai dengan tujuan untuk memperkokoh karakter dan mempeluas pemikiran siswa yang tentu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangannya, salah satu caranya adalah dengan melibatkan siswa untuk berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan disekitarnya secara langsung.

Pembelajaran IPA yang diimplementasikan di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang sangat dekat dengan lingkungan siswa dan mempunyai potensi untuk membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan. Bahkan, Samatova (2010, hlm. 8) menyatakan bahwa IPA merupakan bagian dari kehidupan kita dan kita merupakan bagian dari pembelajaran IPA. Alasan pentingnya pembelajaran IPA di Sekolah Dasar salah satunya karena IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan objektif (Samatova, 2010, hlm. 4). Hal ini tentu saja membuat materi yang disampaikan dalam pembelajaran IPA bukan hanya sekedar untuk diketahui dan dihafal, tetapi untuk didiskusikan dan diinternalisasikan secara langsung dengan kehidupan yang

nyata disekitar siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Riyanto (2009, hlm. 159) menyatakan bahwa anak akan belajar lebih baik melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan hanya dengan “mengetahui”nya. Hal ini sejalan pula dengan apa yang diungkapkan Konfusius (dalam Siberman, 2014, hlm. 23) bahwa, “Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya, kerjakan saya pahami.” maka dari itu, guru seharusnya dapat mengembangkan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA.

Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya merupakan ciri pokok yang terdapat dalam pembelajaran IPA. Menurut Samatova (2010, hlm. 2), adanya pembelajaran IPA di Sekolah Dasar hendaknya memberikan kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah sehingga salah satu implikasinya yaitu dapat mengembangkan kemampuan bertanya siswa. Komalasari (2013, hlm. 12) menyatakan, “Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya”. Kegiatan bertanya bagi siswa merupakan bagian penting untuk menggali informasi, mengonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkannya pada hal-hal yang belum diketahuinya. Oleh sebab itu, kegiatan bertanya sangat penting sebab melalui pertanyaan itu pula guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan secara langsung materi yang dipelajarinya.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V di sekolah dasar yang berada di Kecamatan Sukasari Kota Bandung cenderung memperlihatkan proses pembelajaran yang kurang reflektif. Pembelajaran IPA yang seharusnya disampaikan dengan cara praktik langsung, pada kenyataannya hanya disampaikan dengan cara siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengisi latihan soal. Kemudian, ketika siswa diminta untuk bertanya, dari siswa yang berjumlah 30 orang, hanya ada lima orang saja yang berani untuk mengajukan pertanyaan, kategori pertanyaannya pun masih tergolong rendah (C1). Adapun ketika diminta untuk mengajukan pertanyaan tertulis beberapa siswa menunjukkan respon antusias, namun sebagian besar siswa masih bertanya pada guru “*Bu, boleh enggak bikin pertanyaannya pake kata ‘apa, siapa, kapan, dan*

dimana'?'". Apabila dilihat dari kualitasnya, pertanyaan yang diajukan oleh sebagian besar siswa di kelas V tersebut masih dikatakan rendah karena pertanyaan yang diajukan masih tergolong tingkatan kognitif C1 atau pertanyaan mengingat. Berdasarkan hasil konfirmasi, siswa merasa kebingungan dengan materi yang harus ditanyakan karena keterbatasan pengetahuan mereka mengenai materi yang diajarkan. Selain itu, siswa juga tidak dibiasakan untuk bertanya sehingga hanya beberapa orang saja yang mampu mengajukan pertanyaan yang mampu menggali pengetahuannya secara mendalam (pertanyaan kategori tinggi, C4-C6).

Berkaitan dengan pemaparan tersebut dan mengingat pentingnya kegiatan bertanya dalam pembelajaran IPA, maka diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa, khususnya pertanyaan yang mampu menggali rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPA yang disajikan yakni dari segi kualitas pertanyaan yang diajukan siswa. Peneliti menggunakan pendekatan yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa tersebut dengan cara menghadapkan siswa pada permasalahan yang dekat dengan lingkungannya yaitu dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan ini diterapkan dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran dan situasi nyata yang ada di sekitar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Johnson (dalam Komalasari, 2013, hlm. 6) bahwa pendekatan kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupannya sehari-hari untuk menemukan makna sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan mengembangkan pemikirannya menjadi lebih kritis dan objektif.

Salah satu komponen dari pendekatan kontekstual juga menuntut siswa untuk bertanya. Dalam kegiatan bertanya, peneliti dibantu lembar tes keterampilan bertanya yang berisi kolom 'kartu tanya' sehingga seluruh siswa dapat mengajukan pertanyaannya secara tertulis tanpa rasa takut dan malu. Kemudian, agar dapat meningkatkan kualitas pertanyaan yang diajukan siswa, peneliti menggunakan teknik *probing* yaitu serangkaian pertanyaan yang dijadikan stimulus oleh guru dan bersifat menggali pengetahuan siswa. Menurut Jacobsen *et al.* (2009, hlm.184), teknik *probing* ini dapat membantu siswa untuk menghindari

jawaban yang dangkal, seperti ya, tidak, benar, dan salah. Guru juga perlu memberikan kesempatan untuk memproses informasi yang berhubungan dengan penjelasan dalam pertanyaan “mengapa” (*why*), dan “bagaimana” (*how*) berdasarkan “apa” (*what*) yang siswa jawab, sehingga dalam penerapannya diharapkan dapat memberikan keluasan materi bagi siswa ketika proses konstruksi pengetahuan berlangsung. Teknik *probing* merupakan salah satu teknik bertanya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA, hasilnya diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015, hlm. 167), yang dalam hal ini terlihat dari keterampilan bertanya siswa ketika mengajukan pertanyaan dengan kategori tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengajukan penelitian mengenai “Penerapan Pendekatan Kontekstual dengan Teknik *Probing* untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA”. Hasilnya diharapkan dapat dijadikan masukan untuk pembelajaran pada siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, secara umum rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA?”

Untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah tersebut, maka secara khusus dijabarkan tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan bertanya siswa setelah menerapkan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* dalam pembelajaran IPA?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan belajar siswa setelah menerapkan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* dalam pembelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil keterampilan bertanya siswa sekolah dasar setelah menerapkan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* dalam pembelajaran IPA.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* dalam pembelajaran IPA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat terampil bertanya di kelas, ditunjukkan dengan kemampuan siswa yang dapat mengajukan pertanyaan dalam kategori tinggi yaitu pertanyaan menganalisis (C4), pertanyaan mengevaluasi (C5), dan pertanyaan mencipta (C6). Pertanyaan yang diajukan siswa dalam kategori tinggi tersebut dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (kritis). Selain itu, siswa juga dilatih untuk menggunakan bahasa yang santun ketika diminta untuk mengajukan pertanyaan. Stimulus yang diberikan oleh guru melalui teknik *probing* juga dapat mengembangkan keberanian siswa dalam merespon pertanyaan maupun mengemukakan pendapatnya.

b. Bagi Guru

Guru dapat menciptakan suasana yang reflektif sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat, karena teknik *probing* yang digunakan oleh guru menuntut respon dari seluruh siswa sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan kreativitasnya dengan memberikan berbagai macam stimulus kepada siswa ketika proses konstruksi, baik stimulus yang berupa gambar, video, maupun media lainnya yang kemudian dikembangkan dalam bentuk pertanyaan menggali melalui teknik *probing*, sehingga guru dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa, dan pada akhirnya dapat membuka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan bertanya siswa.

c. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi untuk membina guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA yang bermakna dengan mempertimbangkan lingkungan sebagai sumber belajar siswa melalui pendekatan kontekstual. Selain itu, dapat pula dijadikan rekomendasi untuk membina guru agar menerapkan teknik bertanya yang mampu menggali pengetahuan dan rasa ingin tahu siswa secara mendalam, khususnya dengan menggunakan teknik *probing* dalam meningkatkan keterampilan bertanya siswa.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengidentifikasi dan menganalisis mengenai penerapan pendekatan serta teknik yang relevan dengan keterampilan bertanya siswa, khususnya melalui penerapan pendekatan kontekstual dengan teknik *probing*. Selain itu, dengan adanya penelitian ini juga dapat menambah wawasan peneliti mengenai pendekatan kontekstual dengan teknik *probing* serta cara mengimplementasikannya, khususnya dalam pembelajaran IPA.