

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara manusia dengan manusia lain, masyarakat, maupun alam sekitar, sehingga dalam proses interaksi tersebut akan mempengaruhi pengetahuan, keterampilan dan kreativitas manusia itu sendiri.³ Selain itu pendidikan juga merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia agar tercipta manusia manusia yang lebih cerdas. Maka dari itu dapat diartikan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan manusia, ilmu yang diterima dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari, dan menjadikan manusia memiliki perilaku yang baik.

Pendidikan mengarah pada usaha yang disengaja untuk membina, membimbing, dan memberikan bantuan kepada anak didik agar mereka dapat mencapai kedewasaan.⁴ Maka dari itu, pendidikan yang disampaikan melalui bimbingan, pelatihan, dan pengajaran harus mampu memenuhi kebutuhan pengembangan potensi peserta didik secara optimal, termasuk kemampuan moral, intelektual, sosial, spiritual, dan estetika, agar tercipta kedewasaan dan kepribadian yang utuh.

³ U Tirtarahardja dan S L L Sulo, *Pengantar pendidikan* (Rineka Cipta, 2005), hal. 33

⁴ Syafaruddin, *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan, Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*, 2012. hal. 187

Pendidikan dapat dipandang sebagai metode sekaligus struktur yang merencanakan kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki tujuan untuk membimbing dan membina potensi individu anak pada saat mereka mengalami perkembangan dengan tujuan memperoleh kematangan yang optimal. Dalam dunia pendidikan saat ini yang sering menjadi persoalan yakni tentang lemahnya proses pembelajaran. Para siswa kurang ada dorongan untuk berlatih berpikir kritis dalam konteks pembelajaran. Di dalam kelas, pendekatan pembelajaran cenderung lebih fokus pada hafalan informasi tanpa memberikan penekanan yang cukup pada pemahaman. Anak-anak terkadang terpaksa hanya mengingat dan menyimpan informasi tanpa didorong untuk memahaminya dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Standar proses pendidikan dasar dan menengah dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 yang menetapkan bahwa proses pembelajaran di lembaga pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengembangkan sikap dan pengetahuan serta keterampilannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku.⁵

Kegiatan bertanya pada konteks pembelajaran melibatkan proses mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang belum dimengerti, atau bertanya agar memperoleh materi tambahan secara faktual mengenai hal yang

⁵ Permendikbudristek, "Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1.69 (2022), 5–24. Hal 8

diamati.⁶ Kegiatan bertanya memiliki tujuan untuk memperluas wawasan siswa dalam berbagai bentuk, seperti fakta, konsep, prinsip, prosedur, hukum, dan teori. Selain itu, kegiatan bertanya juga bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa serta mendorong mereka untuk mengutarakan fikiran dan gagasan pada diri mereka.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebaiknya siswa tidak hanya pasif dengan hanya memperhatikan materi dari guru dan mencatat hal penting yang disampaikan, tetapi siswa harus ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka harus mampu menjangring pengetahuan baru melalui bantuan pengarahan guru. Pada proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan bertanya peserta didik, sehingga mereka dapat merespons pertanyaan dengan tanggap dan kritis serta menemukan jawaban atau pengetahuan baru. Pembelajaran yang dilakukan secara dua arah akan mengasah keterampilan bertanya siswa dengan lebih baik.

Kesimpulan dari penjelasan di atas yaitu proses pembelajaran harus menunjukkan ciri inovatif, kreatif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (*student centered*) agar peserta didik mendapatkan kemampuan untuk memahami dan memperoleh pengetahuan baru berdasarkan penjelasan guru, sehingga meningkatkan potensi peserta didik di berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pengamatan awal yang diperoleh di MIN 3 Tulungagung menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berpusat pada guru, khususnya dalam pengajaran IPAS. Informasi lebih banyak disampaikan oleh guru tanpa

⁶ M.M. Dr. Syaripuddin, *Sukses Mengajar Di Abad 21 (Keterampilan Dasar Mengajar Dan Pendekatan Pembelajaran K13)* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2021).

mendorong siswa untuk bertanya. Materi pembelajaran masih sebatas buku teks, dan penggunaan strategi pembelajaran sebagai penunjang belum maksimal. Masalah yang sering muncul adalah dalam proses belajar mengajar siswa kurang dilibatkan sehingga pembelajaran cenderung pasif. Selain itu, proses belajar mengajar kurang menarik sehingga membuat siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan justru asik sendiri, sering merasa bosan, dan kurang bergairah akibat kurangnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran.⁷

Proses pembelajaran yang berlangsung di lapangan menunjukkan adanya anggapan bahwa kemampuan bertanya siswa yang kurang baik merupakan salah satu faktor penyebabnya. Jika hal seperti ini tidak ditanggapi, maka akan menurunkan kemampuan siswa dalam bertanya sehingga berdampak negatif pada tingkat percaya diri siswa dan hasil belajar mereka. Penggunaan strategi pembelajaran adalah salah satu pilihan yang tersedia untuk mengatasi masalah ini, sehingga solusi yang tepat harus ditemukan.

Strategi secara keseluruhan dapat didefinisikan sebagai perencanaan yang berisi kegiatan yang mengarah pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.⁸ Terkait dengan pembelajaran, arti strategi yakni pola interaksi antara guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna meraih tujuan yang ditetapkan.

IPAS atau singkatan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup,

⁷ Hasil Observasi proses pembelajaran IPAS kelas V-A MIN 3 Tulungagung , (Tanggal 15 April 2023)

⁸ A.C.S.T.M.M. DR. Ir. AHMAD, *Manajemen Strategis* (Nas Media Pustaka, 2020). hal 2

benda mati yang ada disemesta beserta interaksinya, mengkaji kehidupan manusia secara individu, serta tentang manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Jika melihat pembelajaran yang umum dilakukan, pembelajaran di kelas cenderung monoton, siklusnya hanya mencatat, memperhatikan guru menjelaskan materi, lalu diberi tugas oleh guru untuk dikerjakan. Jika pada pembelajaran IPAS jika ada beberapa materi tertentu yang mewajibkan melakukan penelitian sederhana itupun juga tidak semua bisa terlaksana. Keadaan seperti itu mengakibatkan berkurangnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena guru tidak memberi ruang siswa untuk berpendapat, mengajukan pertanyaan maupun mengungkapkan pernyataan atas suatu permasalahan baik dari guru ataupun dirinya sendiri.

Guru harus menemukan solusi yang tepat dalam permasalahan ini sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dan memahami topik yang diajarkan. Penerapan strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) adalah salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman siswanya. Pendekatan ini mencoba untuk mendorong kerja sama tim dan membuat siswa terlibat dalam membahas materi.⁹

Giving Question and Getting Answer (GQGA) adalah strategi pembelajaran yang ditemukan oleh Spencer Kagan, seorang pendidik asal Swiss pada tahun 1963. Strategi ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.¹⁰ Strategi ini

⁹ Sulaiman Effendi dan Syarifah Ainah Siregar, "Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi," *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 1.2 (2018), 125–37. hal 129

¹⁰ Amin, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Pusat Penerbitan LPPM, 2022).

pada dasarnya merupakan modifikasi dari metode ceramah dan metode tanya jawab, yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dengan menggunakan kertas-kertas kecil sebagai media interaktifnya. Kegiatan yang melibatkan bertanya dan menjawab pertanyaan dianggap penting untuk interaksi antara guru dan siswa. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan baru melalui latihan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) memungkinkan siswa untuk berpikir lebih dalam mengenai pelajaran yang belum sepenuhnya dipahami dan melakukan diskusi dengan teman sekelas.¹¹

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan hasil belajar siswa adalah melalui penerapan strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Dalam rangka melihat apakah penerapan strategi tersebut dapat memberikan peningkatan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung**".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian yang mengacu pada konteks yang telah disebutkan dilakukan di MIN 3 Tulungagung dapat disusun ulang sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS kurang memuaskan.

¹¹ Anggi Tiya Ramadhani, "Penerapan Giving Questions and Getting Answer (GQGA) Berbantuan Podcast Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMK Wikarya Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021," 2021. hal. 86

2. Kegiatan belajar mengajar tidak menarik secara keseluruhan.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga sulit berkomunikasi.
4. Penggunaan inovasi strategi pembelajaran oleh guru yang jarang terjadi.

Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis meneliti siswa kelas V MIN 3 Tulungagung
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada:
 - a. Penerapan Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam proses pembelajaran
 - b. Keterampilan Bertanya Siswa di MIN 3 Tulungagung
 - c. Hasil Belajar Siswa di MIN 3 Tulungagung
3. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan bertanya di MIN 3 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan bertanya dan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan bertanya di MIN 3 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* terhadap keterampilan bertanya dan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat memajukan pendidikan secara signifikan, terutama bagi guru, pembaca, siswa, dan peneliti itu sendiri. Dalam rangka meningkatkan kemampuan bertanya dan hasil belajar siswa di MIN 3 Tulungagung, penelitian ini akan melihat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam meningkatkan keterampilan bertanya dan hasil belajar IPAS.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terhadap strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

b. Siswa

Siswa diharapkan mengalami peningkatan motivasi belajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada peningkatan keterampilan bertanya dan hasil belajar mereka terutama dalam mata pelajaran IPAS.

c. Lembaga pendidikan

Temuan dari penelitian ini akan memberikan sumbangan berharga dalam membantu pihak pengelola sekolah dalam mengembangkan ide-ide baru dalam pembelajaran.

d. Peneliti

Penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam memperkaya informasi dan pengetahuan dalam melakukan penelitian, serta memberikan informasi yang berharga tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah :

Hipotesis I

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan keterampilan bertanya siswa di MIN 3 Tulungagung.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan keterampilan bertanya siswa di MIN 3 Tulungagung.

Hipotesis II

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.

Hipotesis III

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan keterampilan bertanya dan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan keterampilan bertanya dan hasil belajar IPAS di MIN 3 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Strategi pembelajaran "*Giving Question and Getting Answer* (GQGA)" adalah sebuah tipe strategi pengajaran di mana siswa aktif bertanya dan menjawab dalam suatu pembelajaran. Menurut Melvin L. Silberman *Giving Questions and Getting Answer* merupakan salah satu

pembelajaran yang tujuannya untuk memudahkan peserta didik dalam mengulas kembali materi yang telah dipelajari.¹²

2. Keterampilan Bertanya

Kemampuan siswa bertanya setelah pembelajaran disebut sebagai keterampilan bertanya. Penelitian ini dimaksudkan agar siswa mampu mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pengetahuan dan kemampuan yang belum dimiliki dengan menerapkan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

3. Hasil Belajar

Menurut Sukmadinata, dalam Doni Juna Priansa, "hasil belajar" atau "*achievement*" adalah manifestasi atau ekspansi dari potensi atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan hasil dari seluruh pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik melalui perubahan perilaku mereka, kemampuan mereka dalam menjawab tes yang diberikan oleh guru, serta kemampuan mereka dalam menjawab tugas yang diberikan setelah mengikuti proses belajar-mengajar.¹³

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membahas mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada disemesta beserta interaksinya, mengkaji kehidupan manusia secara individu, serta tentang

¹² Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 3 ed. (Bandung: Nusamedia, 2006). hal 254

¹³ Donni Juni Priansa, *Pengembangan strategi dan model pembelajaran: inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik* (Bandung: Pustaka Setia, 2017). hal 114

manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya.¹⁴

H. Sistematika Pembahasan

1. Bab I, merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.
2. Bab II, merupakan bagian landasan teori yang meliputi teori tentang strategi pembelajaran aktif, strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), keterampilan bertanya, dan hasil belajar.
3. Bab III, menjelaskan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, memuat populasi dan sampel yang digunakan, sumber data, variabel penelitian, instrumen penelitian, kisi kisi instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV, berisi hasil penelitian yang mencakup paparan data dan temuan penelitian.
5. Bab V, merupakan pembahasan tentang inti dari hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya.
6. Bab VI, merupakan kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

¹⁴ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar*, 2022 hal. 4