

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Muhammad Hasan¹ mengemukakan bahwa pendidikan secara luas merupakan segala hal yang dapat memberikan pengaruh terhadap orang lain, baik dalam kelompok ataupun individu, yang bertujuan supaya mampu melakukan suatu pekerjaan atau tindakan yang sesuai dan sejalan. Pendidikan dalam arti luas ialah suatu proses terjadi keterkaitan lingkungan alam dengan individu, budaya, ekonomi, politik serta masyarakat.

Sistem pendidikan di negara Republik Indonesia secara nasional telah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa:²

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sir Godfrei Thomson mengemukakan pendapatnya bahwa pendidikan itu sebagai pengaruh lingkungan atas individu yang digunakan untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang permanen dalam kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan sikapnya.³

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa pendidikan haruslah memiliki tujuan apa yang harus dicapai oleh individu yang berfungsi sebagai

¹ Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hlm. 37

² *Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2013 (Tentang Sistem Pendidikan Nasional)*, Pasal 1 Ayat 1

³ Dwi Nugroho Hidayanto, dkk, *Pengantar Ilmu Pendidikan Teoritis Sistematis Untuk Guru & Calon Guru*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 2

pengembangan kemampuannya serta mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai warga masyarakat. Maka dari itu tujuan yang akan dicapai haruslah tujuan yang sudah terencana dan disengaja. Disisi lain pendidikan yang begitu penting ada pula model pembelajaran.

Menurut Joyce, Weil dan Calhoun mereka mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku pendidik ketika menerapkan dalam pembelajaran.⁴

Menurut Udin model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang menggambarkan ataupun melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar.⁵

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur.⁶ Menurut Subana dan Sunarti metode pembelajaran adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu.

Sedangkan menurut Arend ia mengungkapkan dan memilih istilah model pembelajaran dilandaskan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model mempunyai arti yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Sedangkan yang kedua model memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang amat penting, apakah yang dibicarakan mengenai mengajar di ruang kelas ataupun praktik diluar kelas serta mengawasi peserta

⁴Shilphy, *Model - Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm.12

⁵Hermawan, *Model - Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Citra Praya, 2006), hlm.3

⁶ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015

didik.⁷ Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memberikan gambaran prosedur sistematis (teratur) dalam pengelolaan suatu kegiatan belajar untuk mencapai target dan tujuan belajar. Dapat diartikan bahwa model pembelajaran ialah suatu rancangan kegiatan belajar yang digunakan supaya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) berjalan sesuai rancangan, menarik, mudah dipahami, dan sesuai urutan dengan jelas.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan sarana yang memudahkan pendidik ataupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Model pembelajaran sangatlah efektif dan efisien dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik ditekankan untuk dapat berperan aktif mengikuti pembelajaran dan juga diharapkan peserta didik dapat berpikir kritis, memiliki kekompakan ataupun kerjasama dengan teman sebayanya dan dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam suatu pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Word Square*

a. Pengertian *Word Square*

Dalam kamus bahasa Inggris kata *Word Square* berasal dari dua kata yakni *word* dan *square*. *Word* memiliki arti kata, sedangkan *Square* berarti persegi atau dapat diartikan sesuatu yang memiliki bentuk persegi ataupun kotak. Dari kedua arti tersebut *Word Square* dapat diartikan dengan kata-kata yang dimasukkan ke dalam kotak.⁸

⁷Mulyono, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Rizqi Press, 2018), hlm. 172

⁸Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *An English-Indonesian Dictionary (Kamus Bahasa Inggris-Indonesia)*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1976), hlm. 97

Menurut Kurniasih dan Sani,⁹ model pembelajaran *Word Square* merupakan salah satu model pengembangan yang berasal dari metode ceramah yang kemudian diperkaya dan mengarah pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih berpikir aktif, disiplin, dan jeli dalam mencari jawaban pada kotak-kotak yang berisi huruf abjad yang telah disusun secara acak sehingga mampu merangsang peserta didik untuk berpikir aktif dan berperan aktif.

Word Square adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh *Hornby* dalam Tri Wurianingrum,

“*Word Square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. *Word Square* adalah salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Pembelajaran *Word Square* berisi pertanyaan yang sesuai dengan pengertian-pengertian penting suatu konsep atau subkonsep. Pertanyaan pertama berupa pertanyaan yang jawabannya berupa kunci. Pertanyaan kedua harus terkait dengan pertanyaan pertama dan merupakan lanjutan dari pengertian tersebut. Begitu seterusnya, sehingga semua pertanyaan sudah mewakili konsep yang akan dipelajari. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dan

⁹ Mursini, *Pengaruh Model Word Square Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 36 Pontianak*, (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2017), hlm.4

menemukannya pada kotak-kotak *Word Square*. Pada akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi bahasan yang telah didiskusikan.”¹⁰

Pendapat lain yaitu dari Sholeh Hamid, ia mengungkapkan jika model pembelajaran *word square* ini adalah suatu model atau metode yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan peserta didik dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Hampir sama dengan permainan teka-teki silang namun pada *word square* ditambahkan dengan huruf pengecoh atau penyamar.¹¹

Menurut Ujang, ia mengungkapkan bahwa model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan menjawab suatu pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.¹² Dimana ini mirip dengan teka-teki silang (TTS) namun bedanya disini sudah terdapat jawabannya dan tetapi disamarkan dengan menambahkan kotak sebagai pengecoh.

Kegiatan mencari kata dalam model pembelajaran ini membantu peserta didik mengendapkan materi ajar yang telah ia pelajari. Fokus pada aktifitas mencari kata seperti “Oksigen”, “Lambung” kembali ke pengetahuan materi ajar. Keistimewaan model pembelajaran ini dapat digunakan dan dipakai pada semua mata pelajaran. Menggunakan model ini akan lebih mudah membuat peserta didik mengingat kata-kata

¹⁰Tri Wurianingrum, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Observasi Yang Divariasikan Dengan LKS Word Square Pada Materi Klasifikasi Hewan di SMP Negeri 8 Purworejo,. Semarang: Universitas Negeri Semarang 2007, hlm2

¹¹Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, Jogjakarta: Diva Press, 2011, hlm.233

¹² Ujang, *Model-Model Pembelajaran Efektif*, (Sukabumi: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi, 2016), hlm.98

pengetahuan dari materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran ini secara teknis merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara pendidik membagikan lembar kegiatan sebagai alat yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Cara lain dalam mempraktikannya pendidik juga dapat membuat media dengan kreasi papan dan juga kertas karton sehingga lebih menarik peserta didik dalam belajar.

Dibawah ini adalah contoh dari word square yakni sebagai berikut:

Gambar 2.1
Contoh Word Square

LEMBAR KEGIATAN <i>WORD SQUARE</i>										
I	K	P	N	I	E	B	M	H	F	W
M	B	E	T	D	N	A	B	Z	S	T
U	L	R	I	Y	R	K	N	K	A	K
S	S	I	N	B	H	G	G	U	M	U
U	D	S	S	X	B	N	M	D	I	D
S	T	T	K	R	O	I	B	I	L	I
B	L	A	M	B	U	N	G	Z	A	E
E	U	L	P	R	Y	U	E	G	S	F
S	I	T	J	J	D	F	U	A	E	A
A	E	I	E	E	N	Z	I	M	H	N
R	A	K	A	D	I	A	G	G	T	G

SOAL:

1. Makanan yang kita makan mengalami dua macam proses pencernaan yaitu pencernaan mekanis dengan bantuan gigi dan lidah serta pencernaan kimiawi dengan bantuan ...
2. Gerakan yang mengakibatkan makanan masuk ke lambung secara otomatis disebut gerakan...
3. ... terletak didalam rongga perut agak sebelah kiri yang berbentuk kantong dan dapat membesar kalau terisi makanan.
4. Enzim yang berfungsi mengubah zat tepung menjadi zat gula yaitu...
5. Mengambil air dan garam-garam dari limbah sisa makanan merupakan tugas dari ...

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Word Square*

Dalam pelaksanaan ataupun penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran tertentu ada yang dinamakan langkah-langkah agar penerapan suatu model berjalan sesuai apa yang diinginkan. Menurut Aqib, menyatakan bahwa langkah-langkah Model Pembelajaran *Word Square* adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Guru (pendidik) menyampaikan terlebih dahulu materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru membagikan lembaran kegiatan sesuai contoh dan sesuai materi yang diajarkan.
- 3) Peserta didik menjawab soal yang diberikan oleh pendidik kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban secara vertikal, horizontal maupun global.
- 4) Berikan point setiap jawaban dalam kotak.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Word Square*

Model pembelajaran word square ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, hanya saja bagaimana seorang pendidik dapat mengelola ataupun memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang merangsang peserta didik untuk berpikir efektif.

Model pembelajaran word square ini mempunyai karakteristik yang diantaranya:¹⁴

- 1) Model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat peserta didik terhadap materi yang dijelaskan ataupun disampaikan.
- 2) Melatih kejelian, ketelitian dan juga ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja ataupun papan jawaban yang telah disediakan oleh pendidik.

¹³ Aqib, *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2016), hlm.31-33

¹⁴ Rifa'athul Afifah, *Pengaruh Penggunaan Metode *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Dharma Karya UT Pondok Cabe TP.2015* (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), hlm.10

- 3) Mampu mendorong peserta didik dalam berpikir efektif terhadap jawaban manakah yang paling tepat dan sesuai.
- 4) Metode *word square* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kotak-kotak atau persegi yang berisi kumpulan huruf abjad.
- 5) Mengajak peserta didik untuk mengamati objek yang dipadukan dengan lembar kegiatan *word square*.

d. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Word Square*

Dibawah ini merupakan kelebihan dari model pembelajaran *word square* diantaranya yakni:¹⁵

- 1) Metode pembelajaran ini mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 2) Peserta didik akan lebih terlatih untuk disiplin.
- 3) Sebagai latihan untuk bersikap teliti, jeli dan kritis.
- 4) Merangsang peserta didik supaya berpikir efektif.

Sedangkan untuk kekurangan metode *word square* diantaranya yaitu:¹⁶

- 1) Dengan materi yang telah dipersiapkan, akhirnya dapat menumpulkan kreativitas peserta didik.
- 2) Siswa tinggal menerima bahan mentah.
- 3) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Dalam dalam model pembelajaran *word square* ini siswa dapat mengembangkan kreativitas masing-masing dan lebih banyak berpusat pada guru. Karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, dan jawaban dari lembar

¹⁵ Imas, Kurniasih. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena. 2015), hlm.97-98

¹⁶ Adang Heriawan, *Metologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*, (Banten: Perum Bumi Baros Chasanah, 2012), hlm.125

kerja pun tidak bersifat analisis, sehingga siswa tidak dapat menggali lebih dalam materi yang ada dengan pembelajaran word square ini.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari alam beserta isinya, dan juga termasuk gejala-gejala alam yang ada. Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari kata “*Natural Science*” dan pada kalangan masyarakat modern kini disingkat dengan kata “*Science*”. Kata *Natural* berarti alamiah, yakni berhubungan dengan alam sedangkan kata *Science* memiliki arti ilmu pengetahuan. Dari pengertian tersebut maka secara harfiahnya¹⁷ IPA adalah ilmu yang membahas tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa ataupun kejadian yang terjadi di alam ini.

Adapun pendapat menurut ahli Sains atau ilmu pengetahuan alam, *Carin and Sund* mengemukakan bahwa IPA ialah suatu pengetahuan yang sistematis atau teratur, berlaku secara umum, serta berupa suatu kumpulan-kumpulan data hasil observasi, pengamatan dan percobaan/ eksperimen.¹⁸ Sedangkan secara sederhananya, IPA diartikan sebagai apa yang dilakukan oleh para ilmuwan. Dengan kata lain IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan-pengetahuan yang berhubungan dengan benda, ataupun makhluk hidup, namun berkaitan juga dengan cara kerja, cara berpikir, serta cara memecahkan suatu masalah.

Menurut Fisher ia menyatakan jika ilmu pengetahuan alam itu merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan

¹⁷ Bayu Wijayama, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Bervisi SETS Dengan Pendekatan SAVI*, (Semarang : Qahar Publisher, 2019), hlm.9

¹⁸ Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014), hlm.3

metode-metode yang berdasarkan observasi langsung.¹⁹

Adapun pendapat lain yakni dari Susanto yang menyatakan bahwa IPA merupakan usaha yang dilakukan manusia dalam memahami alam semesta melalui suatu pengamatan yang menggunakan prosedur, dan dijabarkan melalui penalaran, yang pada akhirnya mendapatkan suatu kesimpulan.²⁰

Selanjutnya dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 yang mengatur tentang standar isi dikemukakan mengenai pengertian IPA,

“Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan alam secara sistematis, sehingga IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan yang menguak segala persoalan mengenai alam melalui suatu proses penemuan. Proses pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa agar siswa memahami alam secara ilmiah sehingga proses pembelajarannya menekankan pengalaman siswa secara langsung.”

IPA menurut Wahyana dan Trianto adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tertata secara sistematis atau runtut, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.²¹

Selain itu ada pula menurut Muslichas Asy'ari mengartikan bahwa sains atau IPA merupakan pengetahuan manusia tentang alam yang mana diperoleh dengan cara yang terarah, selain sebagai produk yaitu pengetahuan manusia sains atau IPA

¹⁹ Amien, *Mengajarkan IPA Dengan Metode Discovery dan Inquiry*, (Jakarta: Dirjen Dikdas, 1989), hlm.4

²⁰ Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.167

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hlm.136.

juga digunakan sebagai proses yaitu bagaimana cara mendapatkan pengetahuan tersebut.²²

Dari para pendapat ahli dan berdasarkan Permendiknas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan disiplin ilmu pengetahuan yang didalamnya memuat dan mempelajari hal-hal yang konkrit pada kehidupan manusia yakni terkait antara gejala-gejala alam, fenomena alam, sebab akibat yang didapatkan oleh manusia melalui observasi lapangan dan penalaran ilmiah yang kemudian manusia mampu memahami alam semesta.

Sedangkan pembelajaran IPA itu sendiri memiliki arti suatu proses pembelajaran yang terjadi dengan peserta didik dimana peserta didik dan pendidik terlibat aktif dalam suatu eksperimen. Pembelajaran IPA tentunya tidak dapat diajarkan hanya dengan metode ceramah saja, proses pembelajaran IPA juga ditekankan harus diikuti dengan suatu pengamatan ataupun eksperimen. Selain itu hakikat pembelajaran IPA itu sendiri ialah sebagai ilmu tentang alam dan dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap.

b. Capaian Pembelajaran IPA

Capaian pembelajaran ialah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan juga akumulasi pengalaman kerja. Istilah capaian pembelajaran ini juga disamakan dengan kompetensi, meskipun memiliki pengertian yang berbeda.

Dalam menumbuhkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik tentunya tidak dapat dilakukan secara instan. Pengembangan dan penumbuhan kompetensi peserta didik

²²Muslichas Asy'ary, *Penerapan Pendekatan Sain-Teknologi-Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan,2006), hlm.7

diperlukan adanya proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan pula adanya kurikulum sebagai acuan para pendidik dalam mengajar. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, ataupun ekstrakurikuler.

Sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia kini ialah Kurikulum-2013 maka capaian ataupun standar kompetensi mata pelajaran IPA khususnya pada kelas V SD/MI yang terdapat dalam Permendikbud RI No. 37 Tahun 2018 dirumuskan sebagai berikut:²³

Tabel 2.1
Capaian Kurikulum 2013 IPA

KOMPETENSI DASAR (Pengetahuan)	KOMPETENSI INTI (Keterampilan)
3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi inti
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada prinsip	4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi

²³Permendikbud Nomer 37 Tahun 2018

<p>peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.</p> <p>3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).</p>	<p>dari sebagai sumber.</p> <p>4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.</p>
--	---

4. Karakter Rasa Ingin Tahu

Pendidikan karakter ialah suatu proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam segala dimensi. Disisi lain pendidikan karakter juga dapat diartikan sebagai pendidikan budi pekerti, pendidikan moral yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan.

Karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) ialah suatu keinginan untuk mencari pemahaman terhadap rahasia alam.²⁴ Rasa ingin tahu ini akan selalu memotivasi diri untuk terus mencari, menyelidiki dan mengetahui hal-hal baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam belajar. Rasa ingin tahu menurut Mustari, merupakan suatu sikap dan tindakan yang mana selalu berupaya untuk mengetahui secara lebih mendalam dan luas dari yang apa dipelajarinya, didengar, dan juga dilihat. Ini tentunya berhubungan dengan kewajiban terhadap individu dan lingkungan. *Curiosity* merupakan emosi yang dikaitkan dengan perilaku menyelami ataupun mengorek secara ilmiah seperti mengeksplorasi, menginvestigasi dan juga belajar.²⁵

²⁴Samani,dkk,*Pendidikan karakter*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2012), hlm.104

²⁵ Mustari,*Nilai Karakter*,(Yogyakarta: Laksbang Pressindo,2011), hlm. 103-104

Karakter yang berasal dari olah pikir juga merupakan rasa ingin tahu. Samani menyatakan bahwa rasa ingin tahu itu membuat peserta didik lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian yang ada di lingkungan sekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang lebih menantang dan juga menarik bagi peserta didik untuk mempelajarinya.²⁶

Menurut Syamsul Yusuf rasa ingin tahu merupakan perasaan dimana seseorang ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik.²⁷ Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan orang tersebut. Seperti bertanya tentang dari mana ia berasal, siapa Tuhan, dan dimana Tuhannya berada.

Menurut Zainal Aqib²⁸ Rasa Ingin Tahu ialah sikap atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan ia dengar.

Berdasarkan pendapat diatas bisa ditarik kesimpulannya bahwa hal yang menarik sangat banyak didunia ini, tetapi sering sekali masih terdapat gejala karena diakibatkan oleh rasa ingin tahu yang rendah, menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari. Dengan adanya karakter rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan ataupun jenuh peserta didik untuk belajar. Jika jiwa peserta didik dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan sesuatu hal yang positif maka mereka dengan sukarela dan antusias akan mempelajarinya, Sehingga, menjadikan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik lebih baik dan berkembang.

5. Hasil Belajar

Menurut Susanto menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada

²⁶ Samani,dkk,*Pendidikan karakter*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2012), hlm.16

²⁷Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,(Bandung : Rosdakarya,tt), hlm.169

²⁸Zainal Aqib,*Panduan Dan Aplikasi Pendidikan Karakter*,(Bandung: Yrama Widya,2011), hlm.8

peserta didik dan dilihat dari tiga segi yakni segi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil akhir belajar.²⁹ Jika diartikan dalam arti sederhana hasil belajar yakni merupakan kemampuan yang peserta didik dapat setelah melaksanakan pembelajaran.

Sedangkan menurut Abdurrahman, ia menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan peserta didik setekah melaksanakan kegiatan belajar.³⁰ Belajar itu merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya pendidik menetapkan suatu tujuan disertai target untuk mencapainya. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya Oemar Hamalik mengungkapkan bahwa hasil belajar ialah apabila seseorang telah belajar akan menjadi/ memiliki perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak mengerti suatu hal menjadi mengerti.³¹

Menurut Sudjana menyatakan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman yang merupakan aspek kognitif tingkat rendah, serta aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi yang termasuk kognitif tingkat tinggi.³²

Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah lakusecara keseluruhan yang telah terjadi pada individu peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam kegiatan instruksional atau pembelajaran, biasanya para

²⁹ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), hlm. 5

³⁰ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), Cet-Pertama, hlm. 14

³¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), hlm. 22

³² Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm. 22

pendidik juga menetapkan tujuan belajar. Anak atau peserta didik yang berhasil dalam belajar merupakan anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa karya skripsi yang telah penulis temukan dan akan penulis jadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti baik dari segi metode ataupun objek penelitian. Adapun karya tersebut sebagai berikut:

1. Dea Resti Apria, 2018, berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung”³³ menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung semester II tahun ajaran 2017/2018. Sampel terdiri dari kelas IV A yang berjumlah 29 dan kelas IV C yang berjumlah 28. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes objektif dan dokumentasi. Setelah data test objektif dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis stastistik dengan menggunakan uji t . Berdasarkan hasil penelitian rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *word square* berbantu media gambar mencapai 80,68 sedangkan nilai rata-rata kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* berbantu media gambar mencapai rata-rata 75,28. Hasil dari perhitungan diperoleh t_{hitung} 2,786 dan t_{tabel} 2,004 pada taraf signifikan 0,05 $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,786 > 2,004) dengan demikian dapat diketahui H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Dari perhitungan tersebut maka menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *word*

³³ Dea Resti Apria, “Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hlm.81-83

- square* berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 10 Bandar Lampung.
2. Edijon ,2021 berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 160 Kabupaten Seluma”.³⁴ Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi experimental desaign* yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas IV A berjumlah 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa Kelas IV B berjumlah 18 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya yaitu tes dan dokumentasi. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment, sedangkan uji normalitas datanya menggunakan rumus *alfa cronbach*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji_t dengan rumus *polled varians*. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa berdasarkan hasil analisis didapatkan hasil perhitungan yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Berdasarkan hasil itu, maka penelitian ini terdapat pengaruh strategi pembelajaran *word square* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SSD Negeri 160 Kabupaten Seluma. Ini sesuai dengan adanya proses yang mendorong pemahaman sisiwa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat meingkatkan hasil belajar siswa.
 3. I Md Ryan Andhita Febriana, dkk, 2019 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Berbasis *Out Study* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa”.³⁵ Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan kelompok non-equivalent control group design. Populasi pada penelitian ini ialah siswa

³⁴ Edijon, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 160 Kabupaten Seluma”, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021) hlm. 78-79

³⁵ Ryan Andhita, dkk, “Mimbar PGSD Undiksha : Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Berbasis *Outdoor Study* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA” Vol. 7, No. 2 (2019): 149

kelas V SD Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 206 orang. Penarikan sampel dalam penelitian menggunakan teknik kelompok atau rumpun dengan pengacakan kelas yang sudah ada, kemudian dilakukan pengudian untuk penentuan kelompok eksperimen dan kontrol sehingga diperoleh kelas V SD Negeri 4 Sumerta sebanyak 41 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 9 Sumerta sebanyak 34 siswa sebagai kelompok kontrol. Data kompetensi pengetahuan IPA siswa dikumpulkan dengan instrumen tes objektif pilihan ganda biasa sebanyak 30 soal yang sudah divalidasi. Rata-rata nilai posttest kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen $\bar{X}_E = 85,12 > \bar{X}_K = 78,53$ kelompok kontrol dengan perbedaan sebesar 6,6. Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai thitung = 2,163 > ttabel ($\alpha=0,05$, dk=73) = 1,993 sehingga hipotesis nol ditolak, yang artinya terdapat perbedaan signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *word square* berbasis *outdoor study* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional siswa kelas V Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2018/2019.

Sesuai dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *word square* berbasis *outdoor study* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2018/2019.

Tabel 2.2

Matrik Penelitian Terdahulu

NO	Peneliti/ Tahun/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan/ Persamaan
1.	Dea Resti Apria, 2018, Judul: " <i>Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Media Gambar</i> "	Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>word square</i> berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPA	<u>Persamaan:</u> 1. Sama-sama meneliti mata pelajaran IPA 2. Sama-sama menggunakan

	<p><i>Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung”, UIN Raden Intan Lampung</i></p>	<p>kelas IV MIN 10 Bandar Lampung, dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model word square berbantu media gambar mencapai 80,68 sedangkan nilai rata-rata kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>direct instruction</i> berbantu media gambar mencapai rata-rata 75,28</p>	<p>metode penelitian kuantitatif eksperimen</p> <p><u>Perbedaan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian Dea Risti Apria meneliti model pembelajaran <i>word square</i> berbantu media gambar terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti tentang pengaruh model <i>word square</i> terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar
<p>2.</p>	<p>Edijon,2021,Judul : <i>“Pengaruh Strategi Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 160</i></p>	<p>Terdapat pengaruh strategi pembelajaran word square terhadap hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 160</p>	<p><u>Persamaan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti mata pelajaran IPA 2. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen <p><u>Perbedaan:</u></p>

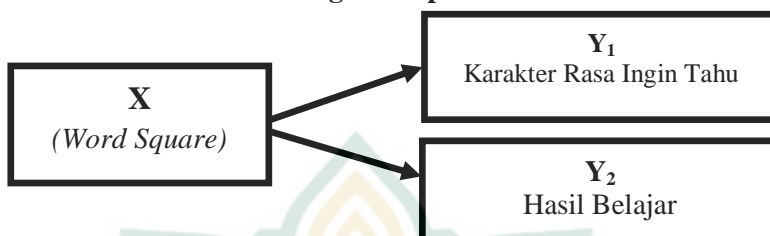
	<p>Kabupaten Seluma”, IAIN Bengkulu</p>	<p>Kabupaten Seluma, Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa berdasarkan hasil analisis didapatkan hasil perhitungan yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,80 > 2,02$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.</p>	<p>1. Penelitian Edijon meneliti strategi pembelajaran <i>word square</i> terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti tentang pengaruh model <i>word square</i> terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar</p>
<p>3.</p>	<p>I Md Ryan Andhita Febriana, dkk, 2019 berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Word Square</i> Berbasis <i>Out Study</i> Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa”. (Jurusan PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja)</p>	<p>Terdapat perbedaan signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran <i>word square</i> berbasis <i>outdoor study</i> dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara</p>	<p><u>Persamaan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti mata pelajaran IPA 2. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen <p><u>Perbedaan:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian yang dilakukan Ryan Anadhita

		<p>konvensional siswa kelas V Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2018/2019. Sesuai dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>word square</i> berbasis <i>outdoor study</i> berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Untung Surapati, Denpasar.</p>	<p>dkk meneliti model pembelajaran <i>word square</i> berbasis <i>outdoor study</i> terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada peserta didik, sedangkan penelitian ini meneliti tentang pengaruh model <i>word square</i> terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar</p>
--	--	---	---

C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Word Square* terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik di kelas V MI pada objek bidang studi IPA. Kerangka berfikir penulis digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



1. Model pembelajaran *word square* : model pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui sejauh manakah kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan kejelian, ketelitian dan juga ketepatan jawaban pada kotak-kotaj jawaban.
2. Peingkatan karakter dan hasil belajar peserta didik kelas V MI: Indikatornya adalah menggunakan hasil pre-test, post-test untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik dan untuk mengetahui karakter rasa ingin tahu peserta didik, berupa kuisisioner yang diberikan kepada responden (sampel) yang diukur menggunakan skor tertentu pada setiap jawaban yang diberikan.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³⁶ Sedangkan menurut Sukardi, hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan.

Ada pendapat lain menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan

³⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Edisi cet ke-15, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 110

masalah penulis, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitaian ini sebagai berikut :

- H₁ : Terjadi pengaruh yang signifikan model pembelajaran *word square* pada karakter rasa ingin tahu terhadap peserta didik di kelas V MI Unggulan Jabalul Khoir Purwodadi Grobogan
- H₂ : Terjadi pengaruh yang signifikan model pembelajaran *word square* pada mata pelajaran IPA terhadap peserta didik kelas V di MI Unggulan Jabalul Khoir Purwodadi Grobogan

