

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan kita. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik dan mempunyai keahlian dibidang disiplin ilmu tertentu.

Dalam buku Undang-Undang Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional (2010:6) dinyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>1</sup>

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia yang baik.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan

---

<sup>1</sup>Himpunan Peraturan Perundang- Undangan, *Undang- Undang Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Fokusmedia.2010) h. 6.

<sup>2</sup>Umar Tirtarahjaja dan La Sula. *Pengantar Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1998).h.1.

pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arahkepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapaioleh segenap kegiatan pendidikan.<sup>3</sup>

Jamali Sahrodi menyatakan bahwa:

“Pada tingkat skala mikro, pendidikan merupakan gejala sosial yang mengandalkan interaksi manusia sebagai sesama (subjek) yang masing-masing bernilai setara. Tidak ada perbedaan hakiki dalam nilai seseorang karena interaksi antar pribadi (*inter person*) itu merupakan perluasan dari interaksi internal seseorang dengan dirinya sebagai orang lain, atau antara saya sebagai orang bersatu (aku) dan saya sebagai orang kedua atau ketiga (daku atau ku) harap bandingkan dengan pandangan orang inggris antara *I* dan *Me*”.<sup>4</sup>

Khaerul Wahidin menyatakan bahwa:

“Pendidikan merupakan proses agar manusia lebih berbudaya, lebih berperadaban setelah melakukan proses dan terlihat hasilnya secara praktis. Proses pendidikan yang baik (*Best Learning*) meniscayakan melahirkan manusia-manusia yang baik (*Best Student*), pelajar hari ini adalah pemimpin dimasa yang akan datang (*Student Present is Leader Tommorrow*)”.<sup>5</sup>

Fungsi sekolah salah satunya tempat menyiapkan siswa agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal. Seorang siswa dikatakan telah mencapai perkembangannya secara optimal apabila siswa dapat memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya.

Pada dasarnya terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, diantaranya guru, siswa, sarana dan prasarana,

---

<sup>3</sup>*Ibid.* h. 37

<sup>4</sup>Jamali Sahrodi. *Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: Arfino Raya. 2011). h. 59

<sup>5</sup>Khaerul Wahidin, *Penguatan Kompetensi Guru Excellent*. (Cirebon. Umc press. 2016). h.14

lingkungan pendidikan, kurikulum. Dari beberapa faktor tersebut, guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah menempati kedudukan yang sangat penting dan tanpa mengabaikan faktor penunjang yang lain, guru sebagai subyek pendidikan sangat menentukan keberhasilan pendidikan terutama pemahaman konsep.

Pemahaman konsep mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari termasuk salah satu bagian dari aspek kognitif karena dalam ranah kognitif tersebut terdapat aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam aspek di bidang kognitif ini merupakan hierarki kesukaran tingkat berpikir dari yang rendah sampai yang tertinggi. Pemahaman konsep yang rendah berdampak pada siswa mengalami kesulitan dan menyatakan ulang suatu konsep yang diajarkan, kurang terampil dalam menyajikan konsep dalam bentuk presentasi, siswa mengalami kesulitan dan mengklasifikasikan objek dan memberikan contoh berkaitan dengan konsep yang diajarkan.

Berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan penulis di SMP Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII hasil belajar siswa rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian, penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa yang memperoleh rentang nilai 51 – 68 sebanyak 73%, rentang nilai 69 – 85 sebanyak 20% dan rentang nilai 86 – 100 sebanyak 7%. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar kelas VIII di SMP Negeri 1 Kadugede

Kabupaten Kuningan yaitu sebesar 73% memperoleh nilai Pendidikan Agama Islam dibawah KKM yaitu 75.

Siswa yang mempunyai keinginan untuk berhasil merupakan dorongan bagi siswa tersebut untuk belajar dan memanfaatkan waktunya dalam mencari ilmu pengetahuan. Kegigihan hati merupakan motivasi yang akan menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dirinya. **Motivasi** dalam pembelajaran berfungsi mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan aktif dan kreatif dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Motivasi belajar akan membangkitkan antusias siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut di atas, cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas penulis menggunakan model *guided inquiry*. Menurut Ahmadi (2011: 79) bahwa model *guided inquiry* dimulai mengidentifikasi masalah dan merumuskan hipotesis atau dugaan sementara berkaitan dengan masalah pembelajaran yang harus dipecahkan. Kelompok belajar melakukan penyelidikan untuk mengumpulkan data dengan bimbingan guru. Kelompok belajar bekerjasama mendiskusikan dan menyelesaikan tugas belajar untuk memecahkan masalah pembelajaran dan menyelesaikan tugas belajar tepat

waktu. Presentasi hasil dimana kelompok belajar mempresentasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dan diskusi di depan kelas, sehingga meningkatkan kemampuan menjelaskan kembali, menghargai pendapat siswa lain.

Menurut Purwanto kelebihan model *guided inquiry* adalah:

“Membangkitkan motivasi belajar pada siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa ikut berpartisipasi secara aktif di dalam kegiatan belajarnya dengan memperoleh dan mengorganisasi pengetahuan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan mengalami sendiri proses untuk mendapatkan konsep tersebut, meningkatkan kemampuan siswa dalam merumuskan dan menguji hipotesis yang diajukan melalui proses penyelidikan, melatih siswa dalam melakukan penyelidikan untuk memperoleh data dan fakta yang relevan dengan materi pelajaran, meningkatkan keterampilan proses sains”<sup>6</sup>.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep, pelaksanaan pembelajaran dengan model *guided inquiry*, sebaiknya menggunakan media visual kartun. Penggunaan media visual kartun yang berkaitan dengan materi perilaku terpuji membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, penyajian informasi dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga semangat belajar siswa tinggi, dan kualitas penerimaan informasi menjadi lebih efektif serta memungkinkan terjadinya proses belajar secara individual, sehingga siswa berusaha mengamati visual kartun dan mencoba menerapkan konsep yang diperoleh berkaitan dengan perilaku terpuji.

---

<sup>6</sup> Purwanto, Ngalim. *Ilmu Pendidikan : Teoritis dan Praktis*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya.2011) h.45

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis mengidentifikasi masalah penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Siswa kurang termotivasi atau bersemangat untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran.
- b. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi pokok perilaku terpuji, penyajian materi pelajarannya kurang menarik, monoton dan membosankan.
- c. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- d. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
- e. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran secara keseluruhan
- f. Siswa hanya pasif menerima dan menghafal materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

### **2. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah Pendidikan Agama Islam pada konsep perilaku terpuji
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *guided inquiry*

- c. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual kartun
- d. Hasil yang diukur adalah motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep dengan indikator menyatakan ulang suatu konsep, mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, memberi contoh dan noncontoh dari konsep, dan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan melalui tes essay
- e. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep perilaku terpuji?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep perilaku terpuji setelah di implementasikan model *guided inquiry* berbasis media visual kartun pada konsep perilaku terpuji ?
3. Apakah ada pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar siswa pada konsep perilaku terpuji ?
4. Apakah ada pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap pemahaman konsep perilaku terpuji?

## **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan implementasi model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep perilaku terpuji.
- b. Untuk memperoleh data peningkatan pemahaman konsep perilaku terpuji setelah diimplementasikan model *guided inquiry* berbasis media visual kartun pada konsep perilaku terpuji.
- c. Untuk mengetahui pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar siswa pada konsep perilaku terpuji.
- d. Untuk memperoleh data pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap pemahaman konsep perilaku terpuji.

### **2. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut menambah khasanah pengembangan pengetahuan dan wawasan bagi Guru Pendidikan Agama Islam tentang pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep.

#### **b. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi Siswa

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep siswa terhadap materi perilaku terpuji
  - b) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas
  - c) Mengembangkan kemampuan siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 2) Bagi Guru
- a) Memberikan alternatif bagi guru dalam penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep yang diajarkan
  - b) Meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran.
- 3) Bagi Peneliti
- a) Untuk mengetahui penerapan model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep
  - b) Memperoleh pemecahan permasalahan dalam penelitian ini dan diperoleh suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Menurut Ahmadi “model *guided inquiry* adalah model pembelajaran dimana guru merencanakan permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa melalui pengamatan dan penyelidikan terhadap konsep yang diajarkan dengan bimbingan dan pengarahan guru”<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Ahmadi, Iif Khoiru. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. (Surabaya : Prestasi Pustaka.2011). h.79

Bandura dalam Sanjaya mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dari model *guided inquiry* adalah (1) model *guided inquiry* menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya metode inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. (2) Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran itu sendiri. seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan teknik bertanya, karena dalam proses pembelajaran dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. (3) Tujuan dari penggunaan metode inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya<sup>8</sup>.

Arsyad (2005:145) mengemukakan bahwa karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh media visual kartun adalah (1) *Ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan,

---

<sup>8</sup>Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group.2010) .h.196

melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. (2) *Ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. (3) *Ciri distributif*, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Menurut Sardiman tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Seseorang perlu memperhatikan tiga hal dalam memilih media, yaitu kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut, sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan<sup>9</sup>.

Penerapan model *guided inquiry* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki tiga prinsip kunci yaitu pengetahuan bersifat tentatif yang menghendaki proses peneliitian secara berkelanjutan yang ditunjukkan kelompok belajar melakukan penyelidikan untuk mengumpulkan data dengan bimbingan guru, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengumpulkan dan menganalisis data. Prinsip yang kedua dalam pembelajaran model *guided inquiry* adalah manusia memiliki rasa ingin tahu yang alamiah yang ditunjukkan siswa mengajukan pertanyaan,

---

<sup>9</sup>Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.2008) h.10

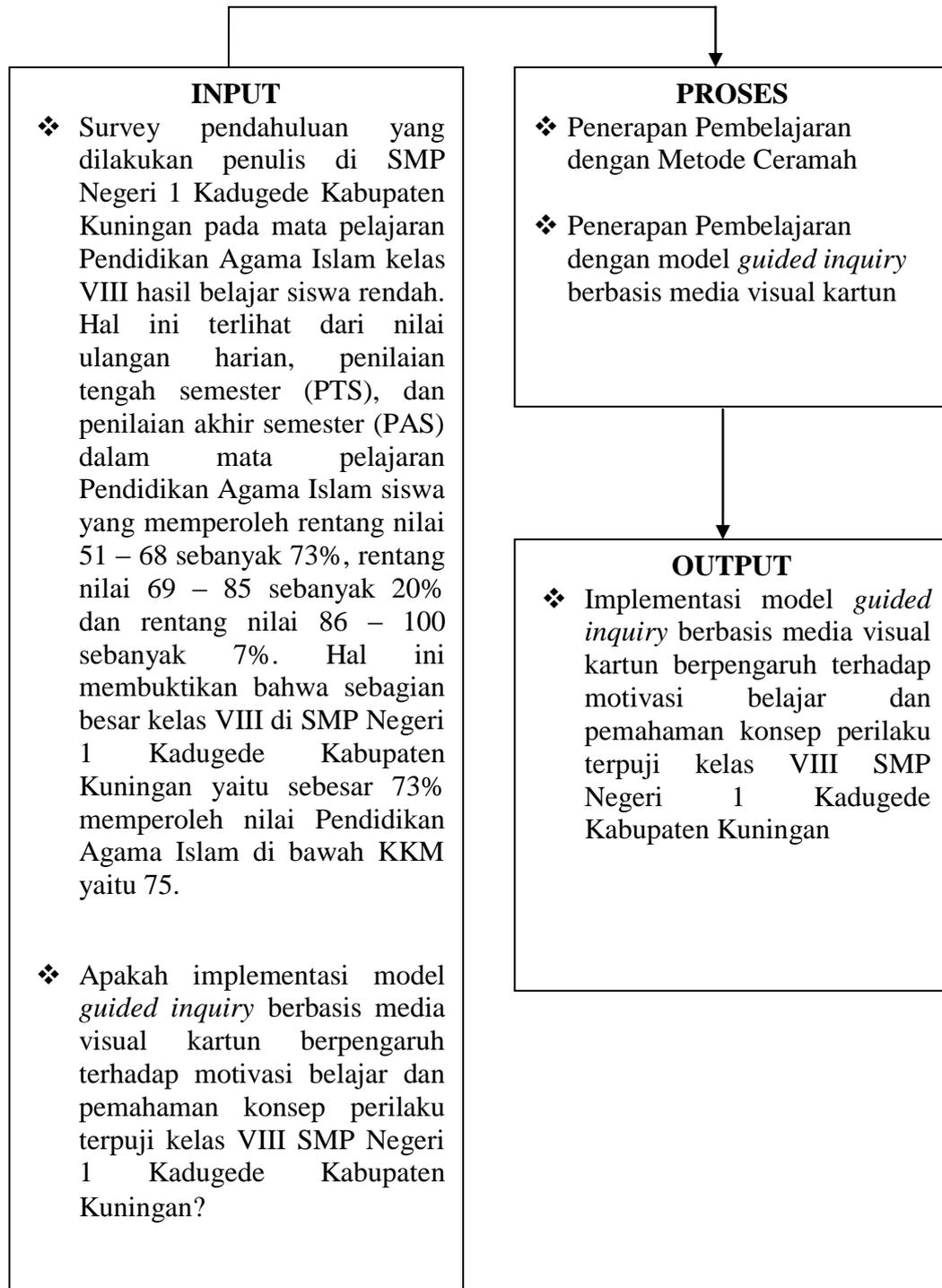
mengidentifikasi masalah dan merumuskan hipotesis atau dugaan sementara berkaitan dengan masalah pembelajaran yang harus dipecahkan.

Prinsip yang ketiga manusia mengembangkan *indivuality* secara mandiri ditunjukkan kelompok belajar bekerjasama mendiskusikan dan menyelesaikan tugas belajar, sehingga dapat memfasilitasi kemampuan memecahkan masalah pembelajaran dan menyelesaikan tugas belajar tepat waktu, siswa mempresentasikan hasil penyelidikan dimana kelompok belajar mempresentasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dan diskusi di depan kelas, sehingga siswa dituntut untuk menjelaskan kembali, menghargai pendapat siswa lain dan kemampuan berargumen pada konsep yang diajarkan.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep, pelaksanaan pembelajaran dengan model *guided inquiry*, sebaiknya menggunakan media visual kartun. Penggunaan media visual kartun yang berkaitan dengan materi perilaku terpuji membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, penyajian informasi dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga semangat belajar siswa tinggi, dan kualitas penerimaan informasi menjadi lebih efektif serta memungkinkan terjadinya proses belajar secara individual, sehingga siswa berusaha mengamati visual kartun perilaku terpuji dan mencoba menerapkan konsep yang diperoleh berkaitan dengan perilaku terpuji.

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

### Skema Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Pemikiran**

#### F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Implementasi model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep perilaku terpuji adalah baik.
2. Terdapat peningkatan pemahaman konsep setelah diimplementasikan model *guided inquiry* berbasis media visual kartun pada konsep perilaku terpuji.
3. Terdapat pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap motivasi belajar siswa pada konsep perilaku terpuji.
4. Terdapat pengaruh model *guided inquiry* berbasis media visual kartun terhadap pemahaman konsep perilaku terpuji.

#### **G. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang relevan di antaranya penelitian yang dilakukan oleh **Nirmala Nurfa Indah** (2010) yang berjudul pengaruh model inkuiri terbimbing terhadap pemahaman konsep siswa kelas X SMA Negeri 1 Surakarta menunjukkan bahwa 33 siswa memperoleh pemahaman konsep siswa termasuk kategori baik dan dari hasil tes essay sebagai alat ukur untuk mengetahui pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 78,18 setelah guru menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh **Agus Setiadi Muaharam** (2011) yang berjudul penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Malang yang

menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih tinggi setelah melaksanakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dibandingkan dengan kelas kontrol dengan penerapan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian **Oktaviani**(2011) dengan judul pengaruh model *guided inquiry* terhadap keterampilan proses sains siswa kelas X SMA Negeri 3 Bandung menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tes essay dengan indikator keterampilan proses sains telah mencapai indikator KPS dengan baik dan memperoleh nilai rata-rata 82,47, dan dari hasil *assesmen* kinerja aktivitas siswa dalam pembelajaran termasuk kategori baik setelah guru menerapkan model *guided inquiry*.

#### **H. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu atau *quasy* eksperimen di dalam kelas. Sebelum diberikan perlakuan anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diusahakan memiliki kemampuan awal yang relatif sama yaitu berdasarkan hasil pembelajaran sebelumnya.

Untuk melaksanakan eksperimen secara murni maka variabel yang mungkin berpengaruh dan mempengaruhi variabel bebas harus dapat dikontrol dengan ketat. Pengontrol yang ketat hanya mungkin dilakukan dalam eksperimen di laboratorium. Mengingat penelitian ini bukan dalam kondisi laboratorium tapi dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak dimungkinkan untuk mengontrol semua variabel bebas dan terikat secara

ketat, maka bentuk penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu. Adapun jenis desain dalam penelitian ini berbentuk desain *Pretest-Posttest Controll Group Design*). Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain *quasi eksperimen* dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Desain *Quasi Eksperimen***

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
<b>Eksperimen</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Kontrol</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>-</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

(Arikunto, 2006:59)

*Keterangan :*

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub>= Tes awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub>=Tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X= Perlakuan model *guided inquiry* berbasis media visual kartun

## **I. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, penelitian terdahulu yang relevan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka membahas tentang model *guided inquiry*, media visual kartun, motivasi belajar siswa, pemahaman konsep siswa, materi perilaku terpuji dan hipotesis penelitian

Bab III Metodologi penelitian yang meliputi subjek penelitian, metode penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi gambaran umum tentang SMP Negeri 1 Kadugede Kuningan, deskripsi implementasi model *guided inquiry* berbasis media visual kartun pada konsep perilaku terpuji, deskripsi data skor angket motivasi belajar siswa, deskripsi data pemahaman konsep siswa dan analisis uji prasyarat statistik, analisis uji hipotesis dan pembahasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diajukan dalam penulisan Tesis.