

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan membutuhkan usaha dan kerja keras secara bersama-sama dan terus menerus antara pihak keluarga, sekolah, masyarakat dan negara karena pada dasarnya pendidikan merupakan tanggungjawab bersama. Di dalam perkembangan dunia pendidikan pada masa sekarang menuntut seorang guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai siswa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Aqib, 2009: 16). Maka dari itu, pendidikan menjadi salah satu masalah yang dihadapi bangsa Indonesia. Gagasan dan pelaksanaan pendidikan dituntut untuk selalu dinamis sesuai dengan dinamika manusia dan masyarakatnya. Sejak dulu, kini, maupun di masa depan pendidikan itu selalu mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan sosial-budaya dan perkembangan IPTEK.

Pendidikan dalam kehidupan manusia dewasa ini bukan hanya sebuah kewajiban tapi merupakan sebuah kebutuhan. Dengan pendidikan manusia akan lebih berkembang dalam kehidupannya. Namun, saat ini permasalahan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, dengan berkembangnya teknologi dan

pengetahuan, pendidikan harus mampu mempertahankan budaya dan jati diri bangsa di tengah-tengah gencarnya gempuran beragam budaya dan peradaban bangsa lain. Dalam hal ini guru menjadi sosok penting dalam memberikan pengajaran tentang pentingnya mengenal budaya dan jati diri bangsa Indonesia pada siswa sedini mungkin.

Kondisi di atas menuntut bahwa untuk dapat terjadinya pembelajaran yang optimal, guru harus memiliki berbagai kemampuan selain menguasai bahan pelajaran. Dan ketiga hasil belajar yang diharapkan (kognitif, afektif, dan psikomotorik) penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian. Proses belajar mengajar sebenarnya merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia, yaitu orang yang belajar (siswa) dan orang yang mengajar (guru). Komunikasi antara dua subjek guru dan siswa adalah komunikasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya. Faktor-faktor itu antara lain situasi dan kondisi pengajaran, kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru, cara belajar yang harus dikuasai siswa dan sebagainya. Faktor yang berasal dari guru yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, diantaranya adalah menetapkan model pembelajaran.

Banyak model yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai guru harus mampu melakukan identifikasi kekuatan dan kelemahan model-model pembelajaran tersebut, mampu memilihnya secara tepat, dan mampu mengembangkannya dalam proses pembelajaran, dengan demikian efektifitas

pembelajaran yang diselenggarakan akan dapat meningkat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi keberagaman suku bangsa adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa beraktivitas tinggi, mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera, daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam bidang pendidikan, muncul konsep pembelajaran quantum yang berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok.

Istilah “*quantum*” adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya (Kosasih, Nandang. Dede Sumarna, 2013 : 75). Dalam bidang pendidikan, muncul konsep Pembelajaran *Quantum* yang berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok. Sedangkan menurut *De Porter*(2010 : 16), Pembelajaran *Quantum* adalah “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Dan tujuan belajar adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya. Pembelajaran *Quantum* didasarkan pada anggapan bahwa semua kehidupan merupakan energi yang dapat diubah menjadi cahaya. Maksudnya interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru dan siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi kemajuan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien. Dengan kata lain interaksi-interaksi yang dimaksud mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Melihat kebermaknaan dan kebermutuan dalam Pembelajaran *Quantum*, guru harus mampu mengaktifkan kesuksesan belajar siswa, memberdayakan seluruh potensi dan lingkungan yang ada, sehingga proses belajar menjadi suatu yang menyenangkan dan bukan sesuatu yang memberatkan. Salah satu peran penting dalam pembelajaran yaitu media yang berfungsi sebagai penyampaian pesan. Selain itu, media berfungsi sebagai penyampaian pesan pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2014: 29), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Selain itu dalam pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, karena suatu media dapat memberikan pengaruh motivasi belajar yang berbeda pada setiap siswa. Perbedaan ini berkaitan dengan karakteristik siswa. Dengan kata lain media pembelajaran akan efektif digunakan bila sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Senin tanggal 18 Agustus 2018 terhadap Bapak Yamhari, S.Pd., di SD Negeri Sembungharjo 02 Genuk ditemukan beberapa permasalahan terkait hasil belajar siswa antara lain siswa kesulitan dalam memahami materi dalam mata pelajaran IPS pada tema 7. Jika dilihat dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75, maka terdapat 9 siswa yang tuntas dalam Ulangan Tengah Semester tema 7 pada mata pelajaran IPS. Sedangkan terdapat 35 siswa yang tidak tuntas dalam Ulangan Tengah Semester Tema 7 pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Tengah Semester Tema 7 pada Mata Pelajaran IPS

No	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Rata-Rata Kelas
1.	Siswa Tuntas	≥ 75	10	20,5 %	55,11
2.	Siswa Tidak Tuntas	< 75	36	79,5 %	
Jumlah			46	100 %	

Salah satu faktor siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 02 Genuk kesulitan dalam pembelajaran IPS adalah siswa sulit untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Selain itu faktor penyebab lainnya adalah guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran tematik yang terdapat muatan mata pelajaran IPS. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran. Selain itu, kondisi sarana dan prasarana yang kurang memadai juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ruang kelas yang sempit membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran dan membuat guru sulit menerapkan model pembelajaran dengan kondisi kelas yang penuh. Selain materi pembelajaran yang sulit, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta kreatif dalam membantu menyampaikan materi, sehingga hal ini memberikan pengaruh terhadap rendahnya hasil belajar Ulangan Tengah Semester 2 tema 7 mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan rata-rata nilai kelas lebih rendah dibandingkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Pemilihan jenis media ini berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif. Melalui media permainan diharapkan siswa

dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukan dan terhibur. Selain itu permainan juga memberikan pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain (Siswoyo: 2015). Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak diberi gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang di berikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan dan hasil pemaparan di atas, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Quantum Teaching* Berbantu Media Ular Tangga MANKUBANG Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Tema 7 Subtema 2 SDN Sembungharjo 02 Genuk”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 02 mengalami kesulitan dalam memahami materi Mata pelajaran IPS Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.
2. Hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 02 Genuk masih rendah dengan nilai rata-rata kelas 55,1 dan KKM 75.
3. Siswa kelas IV SDN Sembungharjo 02 kurang aktif dalam proses pembelajaran Subema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.
4. Dalam penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran belum diselenggarakan secara aktif.
5. Kurangnya variasi dalam pembelajaran.
6. Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 02 mengalami kesulitan dalam memahami materi Mata pelajaran IPS dalam Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.
2. Guru belum menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Subtema Indahnnya Keberagaman Budaya Negeriku yang terdapat muatan mata pelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Pengaruh Model

Quantum Teaching Berbantu Media Ular Tangga MANKUMBANG (Keberagaman Suku Bangsa) Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN Sembungharjo 02??"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Quantum Teaching* Berbantu Media Ular Tangga MANKUMBANG (Keberagaman Suku Bangsa) Berpengaruh terhadap hasil belajarsiswa Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN Sembungharjo 02.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah dan memperluas cakrawala pengetahuan.
- b. Bagi para pengembang pengetahuan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam mendesain pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Agar Aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Sembungharjo 02 setelah menggunakan model *Quantum Teaching* meningkat.
- 2) Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Sembungharjo 02 setelah menggunakan model *Quantum Teaching* meningkat.
- 3) Memberi pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

- 4) Membantu siswa berpartisipasi dalam kelompok.
- 5) Siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- 6) Memicu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerja sama dan bukan pasif.

b. Manfaat bagi sekolah

- 1) Sebagai masukan dan dapat dikembangkan dalam pembelajaran yang lain.
- 2) Agar kualitas sekolah meningkat.
- 3) Peningkatan prestasi/hasil belajar peserta didik diharapkan berdampak positif bagi kemajuan sekolah.
- 4) Memberikan dorongan bagi guru yang lain untuk lebih meningkatkan kompetensi yang harus dikuasai sesuai tugasnya.

c. Manfaat bagi Guru

- 1) Diharapkan dengan penelitian ini para guru semakin kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik.
- 2) Mampu menyusun rencana pembelajaran dengan benar.
- 3) Mampu melaksanakan model *Quantum Teaching* kelas IV SDN Sembungharjo 02.
- 4) Mampu membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada SDN Sembungharjo 02.
- 5) Meningkatkan Kualitas pembelajaran guru.
- 6) Mengetahui kesulitan belajar siswa dan dapat menjelaskan cara pemecahannya.

- 7) Meningkatkan kemampuan profesionalitas dan ilmu pedagogik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dan memperluas cakrawala ilmu pengetahuan terutama dalam penggunaan model *Quantum Teaching* dan hasil belajar siswa serta keaktifan dalam aktivitas belajar siswa.
- 2) Sebagai bahan acuan atau penelitian pendahuluan untuk penelitian selanjutnya
- 3) Bahan masukan bagi peneliti
- 4) Menambah referensi
- 5) Memperoleh kepuasan intelektual terutama tentang model *Quantum Teaching*, dan aktivitas dan hasil belajar siswa.