

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan kegiatan yang hampir dilakukan oleh setiap orang. Dalam belajar tersebut, tentunya masing-masing individu mengalami permasalahan untuk meningkatkan prestasi belajar . Berdasarkan informasi dari salah seorang guru kelas IV SDN 3 Kandangrejo, menyatakan pada umumnya permasalahan belajar yang dialami ditandai dengan rendahnya prestasi belajar pada siswa. Rendahnya prestasi belajar disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya adalah tidak adanya rasa ingin tahu. Proses pembelajaran di dalam kelas di arahkan kepada kemampuan dalam menghafal informasi sehingga siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingat untuk mengembangkan kemampuannya.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar guru merancang pembelajaran dengan memperhatikan metode apa yang akan diterapkan, materi apa yang akan diberikan, dan bagaimana menentukan prestasi belajar siswa. Dari seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru, pembelajaran dapat dikatakan berpusat pada guru. Dalam melaksanakan perannya guru sering menggunakan metode ceramah sebagai metode utama karena metode ini sering dianggap ampuh dalam proses pembelajaran, karena pentingnya metode ini guru sudah merasa mengajar apabila sudah melakukan ceramah. Sedangkan peran guru sebagai evaluator untuk

menentukan prestasi belajar biasanya hanya dilihat dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang terpusat pada guru dibutuhkan perubahan paradigma dalam pembelajaran yang mulanya terpusat pada guru kini diharapkan pembelajaran berpusat pada siswa. Dalam paradigma pembelajaran berpusat pada siswa, siswa mempunyai kesempatan untuk belajar dengan gayanya sendiri. Dengan demikian, peran guru berubah dari peran sebagai sumber belajar menjadi fasilitator, artinya guru lebih banyak sebagai orang yang membantu siswa untuk belajar. Tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian, guru mempunyai peranan ganda selain berperan sebagai sumber belajar, guru juga berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi siswa agar mau dan mampu belajar.

Belum optimalnya prestasi belajar IPA yang diperoleh oleh siswa kelas IV disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih mempergunakan metode ceramah sebagai metode utama dalam pembelajaran, kurangnya pemberian pengalaman secara langsung mengenai materi yang dipelajari terhadap siswa dan kurangnya inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Sehingga perlu diadakannya inovasi pembelajaran baik dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan model-model pembelajaran dan penggunaan alat peraga yang dapat mendukung pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA,

dengan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model yang diterapkan terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 3 Kandangrejo.

Berbagai upaya dilakukan agar siswa dapat berhasil dalam belajar. Kita perlu memahami bilamana siswa dikatakan berhasil dan bilamana dikatakan belum berhasil. Keberhasilan belajar siswa biasanya dapat diketahui dari prestasi belajarnya. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan. Dari data pra penelitian terdapat 11 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 52,38% dan 10 siswa yang tidak mencapai KKM dengan presentase 47,62%. Dan hasil penelitian terhadap prestasi belajar siswa, dapat diketahui keberhasilan dari prestasi belajar siswa. Pada prestasi belajar, siklus I memperoleh presentase klasikal 47,62% dengan rata-rata kelas 71,90, sedangkan siklus II memperoleh ketuntasan klasikal 85,71% dengan rata-rata kelas 86,67 .

Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah. Menurut Wisudawati ( 2013 ) Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Penggunaan model-

model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektivitas kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang keinginan siswa dalam belajar yang diharapkan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Istilah "*Quantum*" dipinjam dari dunia ilmu fisika yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksudnya dalam pembelajaran *Quantum*, perubahan bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru dan siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi kemampuan mereka dalam belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, adanya proses pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, penyertaan segala yang berkaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar, fokus dalam hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, seluruhnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran *Quantum* (Kosasih N, 2013: 75). Pembelajaran *Quantum* berakar dari prinsip suggestologi atau suggestopedia, sugesti dapat mempengaruhi hasil belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif (DePorter, 2010: 14). Artinya, prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan baik apabila lingkungan, proses, dan sumber-sumber belajar memberikan sugesti positif kepada dirinya. Demikian juga sebaliknya. Oleh karena itu, agar terjadi pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip model pembelajaran kuantum, ciptakanlah lingkungan belajar terbaik bagi siswa. Lingkungan belajar yang dapat menimbulkan pikiran dan sikap yang positif. Lingkungan belajar yang aman dan

mendukung berkembangnya kepercayaan dan citra diri siswa. Munculnya berbagai permasalahan dalam setiap proses pembelajaran, telah mendorong berbagai praktisi pendidikan untuk menciptakan berbagai model-model pembelajaran.

Lebih lanjut mengemukakan keunggulan model pembelajaran *Quantum* antara lain: (1) Pembelajaran *Quantum* menekankan perkembangan anak ademis dan keterampilan, dalam pembelajaran *Quantum*, guru mampu menyatu dan membaur pada dunia siswa sehingga guru bisa lebih memahami siswa dan ini menjadi modal utama yang luar biasa untuk mewujudkan model pembelajaran yang lebih efektif yaitu pembelajaran yang lebih menyenangkan (2) Penyajian materi pelajarannya secara alami, guru mengupayakan berbagai interaksi dan menyingkirkan hambatan belajar dengan cara yang tepat agar siswa dapat belajar secara mudah dan alami. (3) Pembelajaran *Quantum* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memadukan antara berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan, Maksudnya, yang dapat mempengaruhi proses dan prestasi belajar seseorang. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi pada diri seseorang sehingga secara langsung dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian model pembelajaran *Quantum Learning*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah sikap rasa ingin tahu siswa dapat ditingkatkan melalui model *Quantum Learning*?
2. Apakah prestasi belajar IPA siswa dapat ditingkatkan dengan model *Quantum Learning*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini tidak terlepas dari latar belakang dan rumusan masalah. Adapun yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui model *Quantum Learning*.
2. Meningkatkan prestasi belajar IPA siswa dengan model *Quantum Learning*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis dan praktis yaitu :

1. Manfaat Teoretis
  - a. Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

- b. Dengan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* ini akan memberikan manfaat, yaitu:

### a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan sekolah untuk mengembangkan metode quantum learning sebagai hasil belajar yang peroleh siswa meningkat yang apada akhirnya mencapai hasil belajar secara maksimal.

### b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan pengalaman baru dalam mengatasi masalah pembelajaran kelas IV terutama mata pelajaran IPA dengan menerapkan Model yang bervariasi misal dengan menerapkan model *Quantum Learning*.
- 2) Dapat dijadikan referensi untuk guru yang akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

### c. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menemukan sendiri konsep-konsep dari pembelajaran yang diajarkan sehingga ilmu yang didapat menjadi lebih bermakna.

- 3) Menambah pengalaman baru tentang pemahaman sumber daya alam yang berguna bagi anak untuk dijelaskan kepada teman sebayanya.
- 4) Meningkatkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian di bidang mata pelajaran IPA, dan peneliti yang memiliki variabel peningkatan sikap kreatif maupun yang menggunakan model *Quantum Learning*.