

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Sebuah mata pelajaran yang sering disebut dengan istilah Pendidikan Sains juga termasuk dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Hal ini Susanto (2013: 10) mengatakan bahwa “mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, dimulai dari jenjang SD sampai Sekolah Menengah Atas (SMA)”.

Susanto (2013: 165) beranggapan sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa “pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan”. Semakin tinggi jenjang pendidikan, perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA menjadi semakin rendah. Masalah yang dijelaskan memberikan penilaian terhadap tujuan pembelajaran IPA yang ada.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang dikutip dari Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) dalam Susanto (2013: 171) yaitu memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang

bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang sedikit sulit dipahami oleh siswa. Siswa akan lebih memahami materi pembelajaran IPA apabila dicontohkan secara langsung maupun mendapatkan gambaran yang jelas mengenai materi. Penjelasan materi IPA alangkah baiknya tidak dijelaskan secara abstrak karena pola pikir siswa masih bersifat konkret. Hal ini menimbulkan pola pikir siswa menjadi tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran guru yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran yang tidak tercapai di ketahui melalui hasil pembelajaran yang diperoleh setelah melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Ketuntasan hasil belajar yang diharapkan oleh guru belum seluruhnya tercapai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sekolah menetapkan nilai KKM yang cukup tinggi yaitu 74. Hal ini berpengaruh

pada hasil belajar siswa untuk memperoleh nilai sesuai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mangsud selaku guru kelas IV SD Negeri Kedondong didapatkan sebuah data sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Formatif Mata Pelajaran IPA
Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam
Semester II Tahun pelajaran 2014/2015**

Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
IPA	31	74	23	74, 2%	8	25, 8%

Berdasarkan Tabel 1.1 data diperoleh pada tanggal 1 Desember 2015, terdapat 8 siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai dibawah KKM dan 23 siswa yang sudah tuntas atau mendapat nilai sesuai KKM. Siswa kelas IV SD Negeri Kedondong belum seluruhnya mendapat nilai tuntas. Kegiatan belajar mengajar belum melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Sikap afektif yang berkenaan dengan rasa ingin tahu siswa perlu dibangun, hal ini dapat membangun keterampilan siswa yang berkenaan dengan hasil belajar ranah psikomotor. Tujuan dilaksanakannya sebuah Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dan teknologi agar seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kedondong mendapat nilai tuntas di atas KKM. Hasil belajar dapat meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman yaitu diketahui melalui evaluasi hasil pembelajaran. Ranah afektif yaitu berkaitan dengan sikap yang akan dicapai dalam

pembelajaran tersebut. Ranah psikomotor yaitu berkaitan dengan keterampilan siswa, baik keterampilan hasil maupun keterampilan pada saat melaksanakan pembelajaran.

Tujuan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menekankan pada tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif yang dapat ditekankan yaitu pada pengetahuan siswa mengenai mata pelajaran pengelolaan sumber daya alam. Suasana pembelajaran yang dilaksanakan juga dapat menekankan siswa pada ranah afektif dan psikomotor yaitu dengan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui keterampilan bertanya, berpendapat dan hal lain yang melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika pengetahuan, rasa ingin tahu dan keterampilan siswa berperan besar dalam pembelajaran di kelas yaitu misalnya dengan aktif bertanya mengenai materi yang diajarkan. Melihat permasalahan dilapangan bahwa rasa ingin tahu siswa masih tergolong sedang. Semangat siswa untuk menanyakan hal-hal yang dilihatnya, didengar dan dipelajari masih kurang tergugah untuk lebih mengetahui. Suasana belajar seperti itu perlu ditumbuhkan agar motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran selalu berperan aktif.

Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar dengan rasa ingin tahu tinggi serta keterampilan dalam mengikuti pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar

siswa dalam pembelajaran diperlukan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pemilihan metode yang tepat dan efektif sangat diperlukan dalam mengajar, karena metode yang digunakan dalam mengajar akan mempengaruhi pola pikir belajar siswa. Guru harus berinovasi dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran sehingga rasa ingin tahu siswa lebih meningkat.

Metode *Quantum Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang di tulis oleh De Porter (2015: 19). Melalui metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, kemudian siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan. Siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, sehingga terciptalah suasana pembelajaran yang menarik agar dapat terjadi interaksi yang edukatif. Interaksi ini guru berperan sebagai pembimbing, motivator, fasilitator, sedangkan siswa yang berproses didalamnya. Proses ini akan berjalan baik apabila siswa aktif dibandingkan dengan gurunya.

Alternatif metode dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *Quantum Learning* menginteraksikan segala komponen di dalam kelas dan lingkungan sekolah. Metode *Quantum Learning* dirancang sedemikian rupa sehingga semua berbicara dan bertujuan untuk kepentingan siswa, agar siswa dapat mengembangkan diri. Suatu metode

pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik.



Penggunaan metode *Quantum Learning* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur pada siswa, misalnya rasa ingin tahu siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas. Pembelajaran dengan metode *Quantum Learning* mempunyai teknik pembelajaran berupa TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

Kegiatan belajar mengajar di kelas dapat diciptakan dengan kreatif dan menyenangkan sehingga mampu membangun rasa ingin tahu siswa yang lebih tinggi agar dapat meningkatkan hasil belajar. Siswa dapat menggali informasi seputar materi pembelajaran dengan lebih banyak mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan detail, yaitu melalui metode *Quantum Learning* dapat mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan alternatif metode *Quantum Learning*. Metode yang dapat mengubah pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif dan bermakna serta keterampilan siswa yang tinggi. Pembelajaran akan lebih bernuansa menyenangkan dengan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA yang membawa siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, sehingga

diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar serta hasil belajar yang meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah dalam latar belakang, sehingga dapat dirumuskan masalah untuk fokus perbaikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR pada materi pengelolaan sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas IV SD Negeri Kedondong?
2. Apakah penggunaan metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR pada materi pengelolaan sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif siswa kelas IV SD Negeri Kedondong?
3. Apakah penggunaan metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR pada materi pengelolaan sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas IV SD Negeri Kedondong?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Masing-masing tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD Negeri Kedondong.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD Negeri Kedondong materi pengelolaan sumber daya alam melalui metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR.
- b. Meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Kedondong materi pengelolaan sumber daya alam melalui metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR.
- c. Meningkatkan kemampuan psikomotor siswa kelas IV SD Negeri Kedondong materi pengelolaan sumber daya alam melalui metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR.

D. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, begitupun dengan penelitian ini. Adapun manfaat yang hendak dicapai yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah mendapatkan teori baru tentang peningkatan hasil belajar melalui *Quantum Learning* dan sebagai dasar untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan teknik dan metode yang baik menguasai materi pelajaran serta dapat menumbuhkan pengetahuan, rasa ingin tahu dan keterampilan siswa untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam materi pengelolaan sumber daya alam.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang teknik pembelajaran dan penggunaan metode, khususnya pada mata pelajaran IPA materi pengelolaan sumber daya alam baik dalam melaksanakan proses belajar mengajar kepada siswa yang menjadi tanggung jawabnya sehingga hasil belajar dapat meningkat. Guru juga dapat menggunakan metode belajar yang tepat dan bervariasi.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lain pada umumnya.

- b. Penelitian yang diadakan dapat memotivasi guru-guru yang lain untuk memperbaiki, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan model-model pembelajaran yang tepat.
- c. Membangun sekolah dalam suasana kerjasama, menciptakan lingkungan yang menghargai atau menghormati nilai-nilai ilmiah.

