

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam suatu Negara pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting untuk membangun masyarakat yang berintelektual dan bermoral sesuai dengan tuntutan agama. Sedangkan di zaman era globalisasi ini pendidikan sering gagal untuk menciptakan masyarakat yang berintelektual dan bermoral, hal ini dikarenakan adanya faktor internal maupun eksternal dalam pendidikan itu sendiri. Padahal di zaman globalisasi ini pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berintelektual, bermoral dan memiliki keahlian sesuai dengan bidang yang ditekuninya. Dalam hal ini pendidikan mempunyai peranan yang besar untuk mewujudkan hal tersebut.

Menurut Anonim (2002: 24) memberi gambaran tentang era globalisasi sebagai berikut:

pada era globalisasi, perkembangan IPTEK semakin marak di masyarakat. Maraknya perkembangan IPTEK disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut, dapat diperoleh melalui informasi aktual dari peralatan IPTEK yang canggih. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Dengan demikian kebutuhan manusia yang semakin kompleks akan terpenuhi. Selain itu melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal dan berhati nurani.

Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 33-34) mengenai keberhasilan dalam pendidikan.

Di masa sekarang banyak orang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah. Dengan begitu, maka pembelajaran yang aktif ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosi. Hal semacam ini sering diabaikan oleh guru karena guru lebih mementingkan pada pencapaian tujuan dan target kurikulum. Salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran yakni dengan mengkondusifkan suasana kelas agar perhatian siswanya

hanya tertuju pada gurunya. Hal ini dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi kepada siswanya.

Tujuan utama pembelajaran IPA adalah agar siswa memahami konsep-konsep IPA secara sederhana dan mampu menggunakan metode ilmiah, bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dengan lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan pencipta alam. (Dep P dan K, 1997: 2). Pembelajaran IPA memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan sikap ilmiah. Mutu pembelajaran SAINS perlu ditingkatkan secara berkelanjutan untuk mengimbangi perkembangan teknologi. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran tersebut, tentu banyak tantangan yang dihadapi. Sementara ini masih banyak orang beranggapan bahwa SAINS merupakan pelajaran yang sulit, serta kurang menarik minat baik di kalangan siswa maupun guru. (Joyonegoro, 1993).

Hal tersebut mungkin karena dalam materi SAINS banyak sekali menggunakan rumus - rumus dan hitungan yang cukup sulit di mengerti oleh siswa. Salah satu faktor dalam pembelajaran IPA guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan menyebabkan hasil belajar IPA rendah. Guru belum menghayati hakekat IPA karena pembelajaran di sekolah baru menekankan produk saja. Hal itu ditambah dengan pendapat siswa bahwa pelajaran IPA dianggap sulit, sehingga tidak menarik untuk belajar, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya hasil belajar siswa juga terjadi pada Ujian Akhir Sekolah (UAS). Dan pola belajar yang seperti ini perlu diganti guna meningkatkan kecerdasan pola pikir belajar siswa terhadap pelajaran IPA.

Fenomena yang ada dalam masyarakat ini, terutama di sebuah sekolah SDN Banyu Urip V telah terjadi penurunan prestasi belajar terhadap siswanya terutama di mata pelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan data nilai siswa yang diperoleh dari hasil ulangan semester I kemarin, yang dimana Mata Pelajaran IPA tersebut rata – rata anak mendapat nilai 6,00. (Lilik, 2010)

Ini terjadi karena banyak siswa kelas III mengalami kebosanan dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA di karenakan ketidak berfungsinya fasilitas penunjang dan pola guru pengajar yang monoton, sehingga siswa kurang semangat dan kurang berperan aktif dalam menerima pelajaran (Murni, wali murid 3b).

Padahal menurut Oemar Hamalik (2001: 11) gambaran guru yang baik adalah sebagai berikut:

Guru yang baik, bukan saja harus menguasai spesialisasi ilmunya akan tetapi harus mengenal proses belajar manusia, cara-cara mengajar, penggunaan alat-alat peraga, teknik penilaian, dan sebagainya. Jadi, ia

harus menguasai ilmu yang menjadi bahan pelajaran dan ilmu tentang cara mengajar dan belajar sebagai ilmu tentang cara penyampaian. Guru yang hanya menguasai bidang ilmunya saja belum tentu mampu membuat murid-muridnya mudah memahami pelajarannya. Dan sebaliknya, guru hanya menguasai ilmu belajar dan mengajar saja, belum tentu dapat menjadi guru yang baik. Tetapi guru yang baik sudah jelas harus menguasai ilmu belajar dan mengajar serta proses penerapan belajar kepada manusia secara baik pula. Menurut Winarno Surachmad (1983: 257) yang dikutip oleh Suryosubroto di dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (1997: 36), yang dimaksud dengan pelaksanaan proses belajar mengajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, jadi pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Slameto (1991: 12) mengingat tujuan pendidikan yaitu sebagai berikut:

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Oleh karena tujuan pendidikan di atas maka dari itu diperlukan metode pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan di atas.

Terutama dalam dunia pendidikan saat ini sangat diperlukan sekali adanya metode pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Yang mana metode pembelajaran yang sekarang ini perlu adanya perubahan, dan sekarang telah dikenal dengan metode pembelajaran *Quantum Learning*. Metode *Quantum Learning* ini pertama kali digunakan di Supercamp. Di Supercamp ini menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi. (Bobbi DePorter, 2009: 14-15).

Para ahli mendefinisikan *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. Dimana *Quantum Learning* ini berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik yang berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai "*Suggestology*" atau "*Suggestopedia*". Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif, ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif yaitu mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas,

meningkatkan partisipasi individu, menggunakan media pembelajaran untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *suggetology* adalah "pemercepatan belajar" (*accelerated learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai "memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan." Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum learning mencakup, aspek-aspek penting dalam program *neurolinguistik* (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan – tindakan positif. Faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan "pegangan" dari saat – saat keberhasilan yang meyakinkan. (DePorter & Hernachi, 2000: 14-16).

Untuk apa metode *Quantum Learning* itu diberikan? untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA. Pentingnya metode ini diberikan ke kelas III khususnya pada mata pelajaran IPA karena hasil belajar siswa kelas III sangat rendah sekali, sehingga membutuhkan pembelajaran *Quantum Learning* karena dengan metode *Quantum Learning* pemercepatan belajar ini diharapkan SD kelas III dapat meningkat prestasi belajarnya dalam Mata Pelajaran IPA. Hal ini mengacu pada kesuksesan metode *Quantum Learning* yang diterapkan di dalam Supercamp, yang mana setelah diteliti siswa-siswa yang mengikuti program Supercamp dengan metode ini secara keseluruhan nilai rata-rata mereka mendapat nilai A. Dan program Supercamp ini juga telah menemukan cara untuk menghadapi kemampuan siswa yang berbeda - beda dan menurut Jeanette Vos - Groenendal salah seorang instruktur Supercamp, menulis diserti dokturnya berdasarkan hasil-hasil di Supercamp merasa bahwa metode ini dapat digunakan untuk mengurangi tingkat *drop-out* di seluruh negeri. (DePorter & Hernachi, 2000: 16-18)

Bila metode pembelajaran *Quantum* ini tidak terpenuhi mungkin dikarenakan ada faktor lain yang mempengaruhi kondisi psikologis siswa, seperti permasalahan dalam keluarga, kurang perhatian dari keluarga dan lingkungan tempat tinggal yang menciptakan suasana kurang kondusif untuk belajar mereka. Sehingga pola pembelajaran *Quantum Learning* kurang diserap siswa dengan maksimal dan pada akhirnya hasil yang dicapai siswa kurang maksimal.

Untuk mengatasinya peneliti berusaha dengan membuat suasana belajar siswa menyenangkan mungkin sehingga siswa bisa melupakan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam keluarganya, yang pada akhirnya siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran *Quantum Learning* yang diberikan oleh peneliti. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPA mengalami peningkatan yang maksimal.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti berusaha mengungkapkan permasalahan sebagai berikut:

Apakah *Metode Quantum Learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Banyuurip V Surabaya pada Mata Pelajaran IPA?

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak *Metode* pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA yang diterapkan untuk siswa kelas III SD Negeri Banyuurip V Surabaya.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari pelaksanaan penelitian eksperimen ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa dalam menerima pelajaran. *Quantum Learning* memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- (1) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPA.
- (2) Hasil belajar siswa meningkat pada materi Permukaan Bumi dan Cuaca
- (3) Siswa tidak lagi takut belajar IPA.

b. Bagi Guru

- (1) Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan metode *Quantum Learning* sebagai metode pembelajaran.
- (2) Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.
- (3) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti