

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses pembelajaran yang berarti peserta didik menerima informasi baru, yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, baik kognitif, afektif, atau psikomotorik. Belajar adalah proses pembelajaran yang berakhir dengan peserta didik yang memperoleh indikator yang ditentukan dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang dievaluasi dengan angka dan huruf (Amdira, 2020). Sedangkan tujuan belajar adalah dorongan dari berbagai aspek, seperti motivasi, emosi, sikap, dan lain-lain. Sehingga, hal ini dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diinginkan (Suardi, 2018: 16). Persamaan kedua definisi tersebut mengungkapkan bahwa peserta didik harus menghasilkan perubahan. Perubahan yang dimaksud yaitu proses di mana peserta didik memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan memperbaiki sikap. Ketiga perubahan itu bisa guru lihat melalui hasil belajar peserta didik.

Peran hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menggunakan hasil belajar untuk mengetahui pemahaman siswa (Mariah, 2022). Menurut Bloom (dalam Nabillah dan Abadi, 2019), tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan perubahan perilaku dalam hal kognisi, sementara ranah afektif berkaitan dengan nilai-nilai yang memengaruhi sikap dan perilaku. Ranah psikomotorik mengurutkan hasil belajar dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi yang hanya dapat dicapai setelah siswa menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Penilaian hasil belajar taksonomi Bloom digunakan

dalam penilaian siswa di semua mata pelajaran dalam kurikulum 2013, termasuk mata pelajaran IPA. IPA, atau Ilmu Pengetahuan Alam, sering disebut dengan istilah sains. Menurut Wedyawati dan Lisa (2019: 2-3), pembelajaran sains merupakan representasi dari hubungan yang dinamis antara proses dan metode, hasil produk, mutu, serta cakupan dunia kealaman. Salah satu tujuan utama pembelajaran IPA adalah mengembangkan kompetensi-kompetensi tertentu pada peserta didik, seperti memperlihatkan sikap ilmiah, mengemukakan pertanyaan yang relevan dengan ilmu pengetahuan, melaksanakan eksperimen dengan panca indra, dan menyajikan pengamatan dengan bahasa yang mudah dimengerti (Amdira, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai kompetensi-kompetensi tersebut.

Metode pembelajaran merujuk pada prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang pendidik gunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan praktis (Aqib dan Murtadlo, 2016: 10). Dalam konteks ini, kegiatan praktis mengharuskan keterlibatan langsung siswa, di mana mereka aktif dan termotivasi tinggi untuk belajar. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sutikno (2019), guru hendaknya memilih metode dan model pembelajaran yang berbeda yang sesuai dengan situasi di kelas untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadikan pengajaran variatif, aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Menurut Megarani, dkk. (2019), aktif berarti ketika pembelajaran, guru harus menciptakan lingkungan di mana siswa dapat aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengungkapkan gagasan. Dalam proses belajar mengajar, suasana yang menyenangkan sangat penting karena dapat membuat siswa merasa senang dan fokus pada pembelajaran. Ketika siswa fokus, waktu yang mereka habiskan untuk belajar akan lebih efektif dan ini dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang beragam, aktif,

inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk fokus sepenuhnya pada pembelajaran, meningkatkan waktu yang mereka habiskan untuk belajar, dan akhirnya memperbaiki hasil belajar siswa.

Terdapat salah satu metode yang membuat peserta didik terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Metode tersebut dinamakan metode C3T atau cerdas, cermat, cepat, dan tepat. Metode C3T merupakan sebuah metode pembelajaran yang bertujuan untuk membuat peserta didik terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan fokus pada kecerdasan, ketelitian, kecepatan, dan ketepatan, metode ini mengadopsi model kompetisi lomba cerdas cermat (Muliawan, 2020: 218). Peserta didik diharapkan untuk berperan aktif, cepat, dan cerdas dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Penerapan metode C3T dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fadhli (2020) kelas III SDI Nurul Qur'an Genuk menunjukkan bahwa rata-rata siswa mendapatkan nilai 76 artinya memperoleh hasil belajar yang baik setelah diterapkan metode C3T, terutama pada mata pelajaran IPS dan dilakukan oleh Hikmah (2019) di kelas IV di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqon Banjarmasin rata-rata siswa mendapatkan nilai 88 artinya memperoleh hasil belajar yang baik setelah diterapkan metode C3T, terutama pada pembelajaran tematik. Dengan demikian, metode pembelajaran ini tidak hanya memusatkan perhatian peserta didik secara penuh pada pembelajaran, tetapi juga menghasilkan hasil belajar yang positif.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Ani Mulyani sebagai kepala sekolah pada tanggal 23 Februari 2024 bertempat di ruang kepala sekolah SDIT Ruhul Jadid, dengan Ibu Lela sebagai wali kelas VB di ruang kelas VB pada tanggal 28 Maret 2024, serta dengan Ibu Hildha sebagai wali kelas VA sekaligus guru mata pelajaran IPA yang diwawancarai di ruang kelas VA pada tanggal 28 Maret 2024 dan

observasi yang telah dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung di kelas VA dan VB pada tanggal 28 Maret 2024, diperoleh terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas seperti siswa senang mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, tidak mau bertanya ketika tidak mengerti, tidak fokus, saat diberikan tugas bingung harus mengerjakan apa, dan rata-rata hasil nilai UTS siswa kelas V mendapatkan hasil kurang baik yaitu 65 artinya belum mencapai KKM, karena KKM mata pelajaran IPA yang ditetapkan adalah 75. Sikap siswa juga masih terbilang cukup buruk dikarenakan saat guru sedang menjelaskan siswa tidak mau mendengarkan, keluar masuk kelas izin ke kamar mandi, saat mengerjakan tugas masih kurang teliti, waktu mengerjakan tugas sudah habis tetapi siswa masih belum selesai mengerjakan, tertidur saat guru sedang menjelaskan, dan berbicara terlalu keras sehingga kelas menjadi riuh sehingga suara guru yang sedang menjelaskan materi tidak terdengar. Jika dari ranah keterampilan siswa masih kurang karena siswa masih pasif dan kurang percaya diri seperti tidak mau bertanya, lebih banyak diam, harus di tunjuk terlebih dahulu baru mau menjawab soal, saat diminta maju untuk presentasi siswa saling tunjuk menunjuk, dan ragu-ragu ketika hendak menjawab soal padahal siswa tersebut tahu jawabannya hal ini dikarenakan kurangnya rasa percaya diri siswa.

Menurut Aviana dan Hidayah (dalam Fridaram, dkk. 2020), hal di atas dapat disebabkan oleh siswa yang tidak dapat konsentrasi terhadap materi pembelajaran karena beberapa hal, contohnya seperti guru yang mengajar dengan metode pembelajaran klasikal, guru tidak mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas sehingga metode pengajaran yang digunakan tidak bervariasi sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dan bergantung pada guru saja, suasana kelas yang panas, ramai dan terkadang berisik menimbulkan kebisingan sehingga suasana kelas tidak menyenangkan dan kondusif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru hendaknya berusaha menciptakan proses pembelajaran yang

menyenangkan dan menarik. Salah satu upayanya adalah memilih metode pengajaran yang tepat. Terkadang guru harus menggunakan metode mengajar yang berbeda di setiap pertemuan. Tujuannya untuk membantu siswa menghindari rasa bosan, aktif saat belajar dan fokus mendengarkan materi pelajaran. Metode yang berbeda dan unik terkadang lebih disukai daripada cara yang biasa-biasa saja.

Melihat permasalahan di atas maka peneliti merencanakan solusi yang diharapkan membuat suasana pembelajaran menyenangkan, membuat siswa aktif, fokus terhadap pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran C3T pada mata pelajaran IPA. Alasan peneliti menggunakan mata pelajaran IPA untuk menerapkan metode C3T di kelas V SDIT Ruhul Jadid karena sesuai dengan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA Ibu Hildha pada tanggal 28 Maret 2024, terdapat beberapa siswa masih sulit untuk memahami mata pelajaran IPA dikarenakan siswa yang kurang fokus, mengobrol, dan beliau selalu menggunakan metode yang sama setiap kali mengajar.

Oleh karena itu, metode C3T diharapkan dapat memberikan siswa interaksi aktif secara langsung, menjadikan suasana kelas lebih hidup, nyaman, dan mengembangkan tiga domain versi taksonomi Bloom dalam penilaian yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil dari penerapan metode C3T diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, membantu siswa lebih mudah memahami materi IPA, melatih siswa untuk lebih kuat pemahaman, dan mendorong siswa bertindak secara aktif, cepat, dan tepat berpikir untuk menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan kelebihan metode C3T menurut Muliawan (2020) yaitu dapat melibatkan peran aktif siswa dalam proses yang dilakukan oleh guru dan mencakup banyak unsur pendidikan mulai dari kognitif, afektif, motorik, spiritual, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Sesuai dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDIT Ruhul Jadid”.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang sebelumnya, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Ruhul Jadid?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang menggunakan metode C3T dengan metode konvensional pada siswa kelas V SDIT Ruhul Jadid?

C. Tujuan Penelitian

Dari perspektif rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh metode pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Ruhul Jadid.
2. Perbedaan hasil belajar IPA yang menggunakan metode C3T dengan metode konvensional pada siswa kelas V SDIT Ruhul Jadid.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi penting pada penelitian, memperkaya literatur yang ada, dan dapat digunakan oleh pihak-pihak lain untuk memperdalam tentang pengaruh metode pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SDIT Ruhul Jadid.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat dari segi teoritis dan segi praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan mengenai pengaruh metode pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar.
- b. Menjadi referensi ilmiah bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian-penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini sebagai sarana acuan untuk mempelajari tentang metode C3T.
- b. Bagi guru sekolah dasar, sebagai sarana guru untuk mengembangkan metode C3T.
- c. Bagi siswa, meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPA.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti langsung tentang pengaruh metode pembelajaran C3T (Cerdas, cermat, cepat, dan tepat) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA.
- e. Bagi peneliti-peneliti lain, penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian-penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.