

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu proses timbal balik antara guru dengan siswa. Pembelajaran juga merupakan salah satu kegiatan untuk menambah pengetahuan siswa secara kognitif, selain itu pembelajaran juga untuk menambah keterampilan siswa dalam setiap proses pembelajarannya, pembelajaran juga melatih sikap siswa untuk menjadi siswa yang memiliki karakter atau akhlak yang baik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*. Dimana setiap kegiatan pembelajaran melibatkan banyak aktivitas siswa. Aktifitas dalam pembelajaran berarti adanya respon yang diberikan siswa setelah diberikan stimulus berupa materi pelajaran. Dengan aktifitas yang baik pula maka siswa akan terlibat langsung, keterlibatan siswa langsung dalam pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran dalam bidang sains dan berhubungan dengan makhluk hidup dan lingkungan alam sekitarnya, pembelajaran IPA merupakan kumpulan dari konsep-konsep, fakta-fakta, dan prinsip-prinsip juga hasil penemuan dari beberapa ahli yang berhubungan dengan alam sekitar.

Pembelajaran IPA yang baik sebaiknya dilaksanakan dengan pembelajaran secara menyenangkan, adanya interaksi langsung dengan alam, sehingga pembelajaran IPA diharapkan dapat diaplikasikan oleh semua siswa dalam kehidupannya sehari-hari dan sebagai sarana untuk melatih keterampilan siswa. Ini sesuai dengan pendapat dari Edi Hendri.

Pembelajaran IPA menurut Edi Hendri (dalam Hasibuan) bahwa: Dalam pembelajaran tersebut siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses (keterampilan atau kerja ilmiah) dan sikap ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar.

Keterampilan proses ini meliputi: keterampilan mengamati dengan seluruh indra, keterampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Pada prinsipnya, pembelajaran IPA harus dirancang dan dilaksanakan sebagai cara “mencari tahu dan cara mengerjakan melakukan yang dapat membantu siswa memahami fenomena alam secara mendalam”

Adapun dari hasil obsevasi yang saya lakukan di SDN 1 Cikidang di kelas V.

Melalui wawancara dengan siswa, wawancara dengan guru kelas dan mengamati pembelajaran yang dilaksanakan, ada beberapa permasalahan yang dapat dilihat yaitu:

1. Alat peraga dan Media : alat peraga di sekolah untuk pembelajaran IPA banyak, akan tetapi jarang sekali digunakan ketika pembelajaran, sedangkan pembelajaran IPA seharusnya menggunakan alat peraga dalam proses pembelajarannya. Alat peraga sebetulnya bisa sangat membantu dalam pembelajaran IPA khususnya dalam pembelajaran yang banyak berupa kosep-konsep. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan ada media yang digunakan, akan tetapi hanya media gambar yang dilihat siswa dari buku sumber.
2. Metode : metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran selama di kelas, ketika saya melaksanakan observasi, pada umumnya guru banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan berupa pengisian LKS. Metode yang dilaksanakan hanya berupa ceramah klasikal dan sekali-kali menggunakan media gambar yang ada dibuku sumber untuk acuan anak mengetahui gambar dari materi yang sedang dipelajari, karena banyak menggunakan metode ceramah pula, beberapa anak sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, apalagi anak yang duduk dibelakang dan dipojok. Seringkali terlihat tidak mengikuti apa yang guru lakukan ataupun tidak mendengarkan apa yang guru sampaikan. Dalam pembelajaran mengenai Materi gaya sendiri, saya melakukan wawancara dengan

beberapa siswa mengenai pembelajaran yang dilakukan, ternyata pembelajaran yang dilakukan ketika materi gaya hanyalah ceramah, dan siswa mencatat apa yang guru sampaikan.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kurang baik, banyak dari siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM yang ditetapkan, apalagi dari pembelajaran IPA mengenai Gaya. Adapun data yang diperoleh lebih dari 80% nilai siswa kurang dari KKM, banyaknya nilai siswa di bawah KKM menunjukkan bahwa penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran gaya masih sangat kurang. Berikut ini tabel hasil Nilai siswa dalam materi gaya :

Tabel 1.1
Data Nilai siswa dalam materi Gaya

NO	Nama siswa	Nilai
1	Adl	50
2	Ain	50
3	An	40
4	As	37
5	Ar	32
6	Dn	14
7	Ddk	40
8	Ds	55
9	Mbg	40
10	NSK	37
11	RF	40
12	Rf	60
13	Rm	44

14	Rv	17
15	Rd	60
16	Ssm	55
17	SD	57
18	Srn	70
19	SN	60
20	Vn	60
21	Yds	17
22	Yd	35
23	YL	40
24	Yyn	57

Pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 1 Cikidang, di kelas Vb berjalan dengan kurang efektif dan efisien. Dilihat dari beberapa masalah yang muncul ketika pembelajaran.

Dalam materi-materi IPA banyak sekali konsep-konsep yang harus siswa pahami, ketika cara guru dalam mempelajari pelajaran IPA ini hanya dengan metode ceramah, maka dapat dipastikan kurangnya pemahaman konsep pada setiap materi pembelajaran yang diperoleh siswa dibidang IPA, sehingga dalam pembelajaranpun siswa lebih banyak mendengarkan. Ini juga merupakan salah satu faktor penghambat pembelajaran bagi siswa sehingga menurunkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa merasa bosan dan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Adakalanya ketika merasa bosan siswa cenderung melakukan aktivitas sendiri dan tidak mendengarkan guru yang sedang menerangkan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila penerapan materi IPA dengan banyaknya konsep-konsep, bisa menggunakan metode selain ceramah yang bisa menarik perhatian siswa,

menambah motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Untuk itu ada beberapa metode yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPA yaitu:

- a. Djamarah (dalam Heriawan, dkk, 2012, hlm. 86) mengemukakan bahwa “metode Eksperimen adalah proses belajar dengan penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari”.
- b. Metode lainya yaitu metode *Quantum Learning*, metode *Quantum Learning* mengupayakan belajar yang nyaman dan menyenangkan. *Quantum learning* merupakan kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum Learning* ini berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya suggestology. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apapun memberikan sugesti positif atau negative.
- c. Metode lainya yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu dengan metode *inquiri*. Metode *inquiri* adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar *inquiri* menempatkan peserta didik sebagai sumber belajar yang aktif. Mulyasa, (dalam Heriawan dkk, 2012, hlm. 103)

Dari beberapa permasalahan yang terjadi di SDN 1 Cikidang, ada beberapa solusi yang dapat dilaksanakan agar penguasaan konsep siswa dapat meningkat khususnya dalam pembelajaran IPA pada materi Gaya. Metode yang dipilih untuk diterapkan di SDN 1 Cikidang diterapkan dalam pembelajaran IPA pada materi gaya adalah metode *Quantum Learning*, karena dari beberapa permasalahan yang muncul yaitu mengenai metode yang kurang tepat, siswa yang tidak memperhatikan guru, kemudian media atau alat peraga yang kurang, serta hasil belajar siswa yang kurang. Dengan penerapan Metode *Quantum Learning*, yang memiliki keunggulan yaitu dari

gaya belajar yang membebaskan siswa. Siswa diperbolehkan untuk mengasah kemampuan dari gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Dengan menggunakan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik maka bisa meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran. Selain itu, dalam metode *Quantum Learning* adanya penggunaan strategi rayakan yaitu strategi pembelajaran memberikan *rewards* pada setiap siswa yang berani tampil kedepan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu maka dengan penerapan metode *Quantum Learning* ini, penguasaan konsep siswa diharapkan dapat meningkat dengan baik, respon siswa dalam pembelajaran meningkat, siswa banyak terlibat langsung dalam pembelajaran, selain itu siswa mampu melakukan pengamatan, menggolongkan dan mengkomunikasikan hasil belajarnya dengan baik. Maka penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : **Penerapan Metode *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa kelas V dalam Pembelajaran IPA Materi Gaya** . (Penelitian Tindakan Kelas akan Dilaksanakan Pada Siswa kelas V di SDN 1 Cikidang Kota Lembang, Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2013/2014)

B. Rumusan Masalah

Hasil dari pemaparan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka saya merumuskan masalah saat ini secara khusus yaitu :

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran IPA tentang materi Gaya pada kelas V dengan menerapkan Metode *Quantum Learning*?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran IPA pada materi Gaya di kelas V dengan menerapkan Metode *Quantum Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Uci Atari Apriyandhi , 2014

Penerapan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Materi Gaya

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Penguasaan konsep kelas V pada materi gaya dengan menerapkan metode *Quantum Learning*. Adapun tujuan secara khusus yaitu :

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Quantum Learning*.
2. Mengetahui peningkatan Penguasaan Konsep siswa kelas Vb pada pembelajaran IPA pada materi gaya dengan menerapkan metode *Quantum Learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian bagi siswa

Manfaat dari penelitian Tindakan Kelas ini bagi siswa adalah dapat meningkatkan aktifitas belajar dan Penguasaan konsep dalam pembelajaran, siswa merasa senang dan menambah motivasi siswa dalam belajar.

2. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan Pengalaman Langsung dari cara peneapan Metode *Quantum Learning* dalam pembelajaran IPA Mengenai Gaya.
- b. Dapat memberikan Informasi dan wawasan baru mengenai cara penerapan metode *Quantum Learning* dengan efektif dalam pembelajaran IPA mengenai Gaya.

3. Manfaat Bagi Guru

- a. Metode *Quantum Learning* menjadi salah satu pilihan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam materi-materi lain yang karakteristik materinya sama.
- b. Sebagai pengetahuan yang baru untuk menggunakan metode *Quantum Learning* ini agar membuat pembelajaran yang lebih inovatif.

D. Hipotesis Tindakan

Dengan penerapan Metode *Quantum Learning* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan penguasaan konsep kelas V SDN 1 Cikidang V dalam materi Gaya.

E. Definisi Operasional

1. Metode *Quantum Learning*

Metode *Quantum Learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang ingin menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, metode *Quantum Learning* ini memiliki strategi TANDUR untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Strategi TANDUR merupakan singkatan dari Tumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran, Alami dan Namai sesuatu yang penting dalam pembelajaran, Demonstrasikan apa yang telah siswa dapatkan dari pembelajaran, dan Rayakan dengan *reward* setiap siswa yang aktif dalam pembelajaran. Strategi TANDUR ini adalah serangkaian dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran menggunakan metode *Quantum Learning*.

2. Penguasaan Konsep

Suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk dapat menguasai konsep yang bisa berupa fakta, fenomena yang terjadi di alam sekitar dalam pembelajaran IPA yang dilakukan. Penguasaan konsep dalam taksonomi Blom memiliki enam tingkatan yang dilambangkan dalam C1-C6 atau C1 mengingat (Remember), C2 Memahami (Understand), C3 Mengaplikasi (Apply), C4 Menganalisis (Analyze), C5 Evaluasi (Evaluate), C6 Mencipta (Create). Penguasaan konsep ini dapat dilihat dari sejauh mana siswa dapat mengerjakan soal berupa konsep-konsep yang dipelajari saat kegiatan pembelajaran.

