

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menciptakan situasi kondusif yang memungkinkan terjadinya kegiatan siswa belajar. Arifin (2011, hlm.11) menjelaskan bahwa pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan belajar siswa secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual emosional, dan sosial. Hal tersebut membawa konsekuensi terhadap guru untuk inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yaitu IPA atau yang sering disebut dengan sains. Pembelajaran IPA berupa kumpulan teori-teori merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak bagi siswa terutama siswa Sekolah Dasar yang masih berpikir konkrit.

Oleh karena itu proses pembelajaran IPA di sekolah dasar harus menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi dan sikap memahami alam sekitar secara ilmiah. Susanto (2015, hlm. 171) menyatakan bahwa “Melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana siswa akan mendapatkan pengalaman langsung.” Melalui kegiatan tersebut siswa melakukan pengamatan langsung mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, kemudian mampu merumuskan masalah sampai pada akhirnya menemukan solusi dan menarik kesimpulan dari setiap pengalaman belajar yang didapatkan. Hal tersebut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kenyataannya menurut observasi di Sekolah Dasar khususnya dalam proses pembelajaran IPA masih terdapat guru yang terkontaminasi oleh sistem pembelajaran pada jaman dahulu, yaitu siswa lebih difokuskan pada pemberian kata-kata tanpa memberikan pengalaman langsung terhadap aktivitas seluruh indera. Dari penuturan salah seorang guru Sekolah Dasar, dalam pelaksanaan pembelajarannya lebih menitik beratkan kepada penggunaan buku sebagai media dan sumber belajar yang paling ampuh karena lebih praktis.

Permasalahan di atas jika tidak diatasi akan mengakibatkan pengetahuan siswa hanya terpaku pada informasi yang diucapkan guru dan diperoleh dari buku-buku, padahal materi IPA merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak bagi siswa Sekolah Dasar yang masih berfikir konkrit. Jika pembelajaran berlangsung seperti itu maka materi sulit dimengerti dan pemahaman siswa tidak tercapai secara optimal, serta naluri rasa ingin tahunya yang tinggi kurang terpenuhi karena proses pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas siswa, sehingga akan menimbulkan kejenuhan yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

Melihat kondisi seperti ini, guru harus berusaha menjembatani pemikiran konkrit siswa menuju pada kemampuan berfikir abstrak dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi sehingga belajar menjadi mudah dan menyenangkan. Salah satu upayanya yaitu dengan mengimplementasikan *Quantum Learning*. Untuk mencapai kesuksesan belajar yang optimal diperlukan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Cahyo (2013, hlm.158) "*Quantum learning* merupakan orkestrasi berbagai macam interaksi-interaksi yang terjadi saat momen pembelajaran, mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa dengan cara mendesain suatu pembelajaran nyaman dan menyenangkan". Pembelajaran akan berjalan secara optimal apabila lingkungan kelas bisa mendukung terhadap

kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Dalam *quantum learning* setiap langkah dan proses pelaksanaannya mengacu pada pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sa'ud (2014, hlm. 130) bahwa “terdapat empat dimensi konteks dalam pembelajaran *quantum learning* yaitu: suasana belajar yang menggairahkan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung, dan perancangan pengajaran yang dinamis.”

Dengan melihat banyak keunggulan yang dimiliki *quantum learning*, peneliti meyakini bahwa model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu mencapai hasil belajar yang tinggi melalui desain pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengaplikasikan *quantum learning* dalam proses belajar siswa di SDN Drangong 1. Lokasi penelitian yang strategis dan mudah dijangkau peneliti serta *quantum learning* belum pernah dilaksanakan, bahkan masih asing dikalangan para guru. Hal tersebutlah yang menjadi pertimbangan mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Berdasarkan uraian tersebut peneliti menetapkan penelitian dengan judul “**Pengaruh *Quantum Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Peristiwa Alam**” (*Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V SDN Drangong 1*).

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa kelompok kontrol dalam pembelajaran IPA tanpa *quantum learning* pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1?

2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPA melalui *quantum learning* pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPA pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1?
4. Apakah pembelajaran *quantum learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui, mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan:

1. Gambaran umum hasil belajar siswa kelompok kontrol dalam pembelajaran IPA tanpa *quantum learning* pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1.
2. Gambaran umum hasil belajar siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPA melalui *quantum learning* pada konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1.
3. Perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPA konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1.
4. Pengaruh pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA konsep peristiwa alam di kelas V SDN Drangong 1.

#### D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat untuk memberikan kontribusi sumbangan pemikiran bagi pendidikan tentang proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang bersifat inovatif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menjadikan hasil belajar siswa yang lebih baik.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran di SD dan mencari solusinya sehingga dapat berinovasi dalam kegiatan mengajar serta menjadikan hasil penelitian sebagai bahan referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

#### E. Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh *quantum learning* terhadap perolehan hasil belajar siswa yang dilaksanakan di SDN Drangong 1, khususnya siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas yaitu VA dan VB. Dilaksanakan pada bulan April tahun 2016. Alasan dilakukannya penelitian di SD ini karena menurut hasil wawancara, model *quantum learning* belum pernah dilaksanakan bahkan masih asing dikalangan para guru, padahal pembelajaran dengan model tersebut mampu menciptakan

motivasi dan menghilangkan siswa dalam kesulitan belajar sehingga mampu mencapai hasil belajar yang tinggi.

Oleh karena itu peneliti berinisiatif mengaplikasikan proses pembelajaran dengan konsep *quantum learning* yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara memberikan kekuatan ambak (motivasi), penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, memberikan kebebasan gaya belajarnya, membiasakan mencatat, menjadikan anak lebih kreatif dan melatih kekuatan memori.

#### **F. Definisi Operasional**

Penelitian ini mengkaji dua variabel penelitian yakni *quantum learning* sebagai variabel bebas (dependen), sedangkan variabel terikatnya (independen) adalah hasil belajar siswa.

Cahyo (2013, hlm. 159) mengungkapkan bahwa “*Quantum Learning* merupakan sebuah kiat, petunjuk, dan strategi yang dapat membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mempertajam daya ingat dan pemahaman suatu konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran.” Sehingga *quantum learning* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan penciptaan hubungan sosial dinamis dan kepercayaan antara guru dan siswa akan pentingnya manfaat pembelajaran bagi kehidupan siswa dengan didukung penciptaan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan untuk memperkuat pemahaman siswa.

Sementara itu hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan pada aspek kemampuan dan perilaku siswa yang merupakan hasil dari pengalaman yang telah didapatkan selama proses belajar” (Susanto, 2015, hlm. 5). Perubahan tersebut mencakup tiga aspek yaitu meliputi aspek kognitif (pemahaman konsep), aspek afektif (sikap), dan aspek

psikomotor (keterampilan). Hal tersebut mengimplikasikan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara *holistic* (menyeluruh) untuk mengaktifkan potensi-potensi yang ada dalam diri siswa.



**Hani Herawati, 2016**

*PENGARUH QUANTUM LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP PERISTIWA ALAM (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DI KELAS V SDN DRANGONG 1*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)