

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Persepsi lama tentang proses pembelajaran yang bersumber pada teori tabula rasa John Locke dimana pikiran seseorang (siswa) seperti kertas kosong dan siap menunggu coretan-coretan dari luar (guru) (Sadirman, 2003:97), sepertinya kurang tepat lagi digunakan oleh para pendidik saat ini. Tuntutan pendidikan sudah banyak berubah, pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa seseorang harus membangun sendiri pengetahuannya. Proses pengetahuan tersebut dilakukan melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan. Para konstruktivis percaya bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang (guru) ke kepala orang lain (siswa), tetapi siswa sendirilah yang harus mengartikan apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan terhadap pengalaman dan pengetahuan mereka (Suparno, 1997:132).

Dalam pendidikan di sekolah siswa dituntut untuk belajar. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2).

Proses belajar mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah merupakan interaksi guru dengan siswa, dimana guru memberikan materi ajar dan siswa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Dari proses inilah pada akhirnya

akan diketahui hasil belajar siswa selama mengikuti proses belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: 1) faktor internal, ialah faktor yang berasal dari dalam diri anak/siswa itu sendiri. 2) faktor eksternal, ialah faktor yang berasal dari luar diri anak/siswa. Faktor internal meliputi: motivasi, sikap, perasaan, emosi, dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal meliputi: bahan pelajaran, metode mengajar, media pendidikan dan lingkungan kelas maupun di luar kelas (Dimiyati dan Mudjono, 2006).

Dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, dapat dilihat salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru itu sendiri. Berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di salah satu SMA di Bandung, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru yang lebih berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan banyaknya peran guru dalam proses belajar mengajar ini membuat para siswanya pasif atau dengan kata lain siswa belajar lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada siswa.

Dengan menggunakannya model pembelajaran konvensional ini, hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Vaika (2012) terhadap guru TIK SMA Negeri di OKU Timur Sumatera Selatan, didapatkan fakta bahwa hasil belajar terutama pada ranah kognitif sangatlah rendah yaitu hanya berkisar 30% dari seluruh siswa di kelas yang memiliki nilai mencapai KKM.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan langkah-langkah sistematis agar bisa tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh seorang pendidik. Dalam hal ini pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik lagi, agar siswa bisa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Diantara banyaknya model pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran

*Learning Cycle* yang sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Model pembelajaran *Learning Cycle* ini pada awalnya diajukan oleh Robert Karplus pada awal tahun 1960-an. Pada proses awal perkembangannya, model ini menggunakan istilah *exploration*, *invention* dan *discovery*. Istilah-istilah tersebut lebih lanjut dimodifikasi menjadi fase *exploration* (eksplorasi), *term introduction* (pengenalan konsep), dan *concept application* (aplikasi konsep). Model pembelajaran ini kemudian berkembang menjadi 5 fase yang sering disebut dengan *Learning Cycle* 5E. Tahap-tahap tersebut yaitu *Engage* (ide), *Explore* (menyelidiki), *Explain* (menjelaskan), *Elaborate* (menerapkan), *Evaluate* (Menilai) (Bybee et.al 2006:3).

Seperti apa yang sudah dijelaskan di atas bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* ini termasuk dalam teori belajar konstruktivisme, dalam pembelajarannya siswa dituntut mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman baru berupa fakta atau peristiwa yang dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki serta mengaplikasikan. Selain itu dalam *Learning Cycle*, guru harus memperhatikan pengetahuan yang dimiliki siswa dalam konteks pembelajarannya.

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* yang menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa :

- Shofiyudin (2011) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kualitas peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,510 dibandingkan dengan kemampuan kognitif siswa di kelas control yaitu 0,02. Ini membuktikan bahwa model pembelajaran *learning cycle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran.
- Arifiyansyah (2012) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* 7E berbasis multimedia efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek pemahaman dilihat dari selisih rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar  $G = 41,50$  atau  $\langle g \rangle = 0,57$  dan selisih rata-rata nilai kelompok kontrol sebesar  $G = 19,58$  atau  $\langle g \rangle = 0,28$ . Dapat disimpulkan

bahwa penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 7E* berbasis multimedia lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK.

Selain menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* penulis juga mencoba sesuatu yang baru, dengan menggunakan pendekatan *Quantum Teaching* sebagai pendekatan yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan model *Learning Cycle* saja. Selain daripada itu, peneliti juga menggunakan model *Learning Cycle* dengan 5 tahapan atau yang biasa disebut dengan *Learning Cycle 5E*, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model *Learning Cycle* dengan 7 tahapan atau *Learning Cycle 7E*. Alasan lainnya kenapa peneliti tidak menggunakan *Learning Cycle 7E* adalah, karena pada tahapan yang ada pada *Learning Cycle 7E* tapi tidak ada di *Learning Cycle 5E* dapat digantikan dengan tahapan-tahapan yang ada pada *Quantum Teaching*.

Menurut DePorte (2010:31) ;

*Quantum Teaching* menunjukkan kepada anda cara menjadi guru yang lebih baik. *Quantum Teaching* menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar anda lewat pemanduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang anda ajarkan. Dengan menggunakan metodologi *Quantum Teaching*, anda akan dapat menggabungkan keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan melejitkan prestasi siswa.

Pelaksanaan *Quantum Teaching* bagaikan sebuah permainan musik orkestra. Guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif dan saling menghargai. *Quantum Teaching* membuat suasana belajar menjadi meriah dengan segala nuansanya dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar (DePorte, 2010:32).

*Quantum Teaching* merupakan konsep yang diturunkan dari *Quantum Learning* yang mempunyai motto membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan. Dari konsep *Quantum Learning* yang diterapkan dalam dunia bisnis, maka dibuatlah *Quantum business*, begitu pula konsep *Quantum Learning* yang akan diterapkan dalam interaksi belajar mengajar, maka dirancanglah konsep *Quantum Teaching*. Sudah ada pula penelitian yang mengangkat judul tentang pendekatan *Quantum Teaching*, oleh Mulyana (2011) dalam penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan pendekatan *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif C3 (Aplikasi).

Seperti apa yang sudah diuraikan di atas, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan merasa lebih tertarik lagi untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri. Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dalam hal ini penulis akan menggunakan Multimedia pembelajaran sebagai alat bantu media pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang bervariasi, dengan adanya berbagai paduan antara teks, suara, video, animasi, dan interaksi sehingga terjadi kesinambungan penggunaan pancaindera yang dapat memudahkan materi terserap secara optimal.

Berdasarkan apa yang tertulis diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “ Efektivitas Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Pendekatan *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.”

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Apakah model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching* berbantuan multimedia efektif dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa yang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching* berbantuan multimedia?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching* berbantuan multimedia efektif dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa yang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui Bagaimana sikap siswa terhadap model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching* berbantuan multimedia.

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Karisma Sugiman, 2014

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 5E DENGAN PENDEKATAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF**

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain :

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, terutama untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan yang sangat bermanfaat bagi seorang guru TIK, karena mungkin bisa menambah wawasan seorang guru, khususnya guru TIK tentang model pembelajaran pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching*.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang berguna bagi sekolah itu sendiri, dalam rangka membenahi model pembelajaran yang sudah ada menjadi model pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, khususnya pada mata pelajaran TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswanya.

4. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian bagi penelitian yang sedang maupun akan berjalan.

## 1.5 DEFINISI OPERASIONAL

1. Efektivitas

Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Handyaningrat, 1994:16). Tujuan di sini adalah siswa yang harus mencapai nilai KKM pada soal postes. Jika jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada model pembelajaran tertentu lebih banyak daripada yang menggunakan model pembelajaran lainnya maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran itu lebih efektif daripada model pembelajaran lainnya. Nilai gain yang dinormalisasi juga merupakan salah satu cara untuk

membandingkan model pembelajaran mana yang lebih efektif ketika diterapkan pada suatu pembelajaran. Mergendoller (Gumilar, 2009: 46) mengemukakan bahwa jika hasil rata-rata gain yang dinormalisasi dari suatu pembelajaran lebih tinggi dari hasil rata-rata gain yang dinormalisasi dari pembelajaran lainnya, maka dikatakan bahwa pembelajaran tersebut lebih efektif dalam meningkatkan suatu kompetensi dibandingkan pembelajaran lain.

## 2. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Model pembelajaran *Learning Cycle* ini pada awalnya diajukan oleh Robert Karplus pada awal tahun 1960-an. Model pembelajaran *Learning Cycle* ini termasuk dalam teori belajar konstruktivisme, dimana siswa dituntut mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman baru berupa fakta atau peristiwa yang dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki serta mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Dalam model pembelajaran ini terdiri dari 5 fase, yaitu : *Engage* (ide), *Explore* (menyelidiki), *Explain* (menjelaskan), *Elaborate* (menerapkan), *Evaluate* (Menilai) (Bybee et.al,2006:3).

## 3. Model *Learning Cycle 5E* Dengan Pendekatan *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia Pembelajaran

*Learning Cycle* adalah suatu model pembelajaran, sedangkan *Quantum Teaching* ini suatu pendekatan. Jadi dalam pelaksanaannya, peneliti akan mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang akan dibantu dengan suatu pendekatan. Peneliti juga akan menggunakan Multimedia sebagai media ajar atau alat bantu pembelajaran. Jadi, implementasi model pembelajaran *Learning Cycle* dengan pendekatan *Quantum Teaching* ini dalam pembelajarannya akan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

## 4. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ranah kognitif diukur melalui



proses pretes dan postes yang soalnya berupa pilihan ganda, meliputi jenjang hafalan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

## 1.6 HIPOTESIS

Setelah melakukan kajian teori, maka didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H<sub>1</sub> Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan pendekatan *Quantum Teaching* berbantuan multimedia lebih efektif daripada dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.