

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya tidak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, semua bertumpu pada guru. Guru dianggap sebagai satu-satunya pusat informasi dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*). Hal itu dapat mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan, sehingga akhirnya siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangkunya atau melakukan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang umumnya murni ceramah turut memperparah kondisi ini. Ditambah dengan kesan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat membosankan karena dipenuhi dengan teori-teori saja.

Walaupun sudah direncanakan dengan baik, pada kenyataannya metode ceramah masih banyak kelemahan. "Penuturan lisan dari guru kepada peserta didik sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah oleh siswa" (Sagala, 2005: 201). Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran sehingga siswa jarang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Sejalan dengan hal tersebut, faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran adalah belum dimanfaatkannya metode pembelajaran secara maksimal oleh guru.

Oleh karena itu, diperlukan penggunaan metode pembelajaran berbeda yang akan membuat siswa lebih senang belajar, sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan diserap dan dicerna baik oleh siswa. Untuk itulah dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk profesional di bidangnya, dalam arti bertanggung jawab, berdedikasi dan berdisiplin sesuai dengan tingkat profesionalisme terhadap peserta didiknya.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaklah merupakan pembelajaran yang bersifat demokratis, mendorong aktivitas dan kreativitas siswa, menantang, mengundang kemampuan berfikir tingkat tinggi, bermakna, berbasis nilai dan menyenangkan. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini nantinya siswa berminat mengikuti pembelajaran dan akhirnya siswa dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang diajarkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Menurut Hernowo (2005: 21) mengatakan bahwa :

“Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya ia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila ia berminat, terlibat dan terkesan.”

Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode

pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pembelajaran. Dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Begitupun untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan adanya model pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan itu adalah model *Quantum Learning*.

Quantum Learning adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter, 2001). *Quantum Learning* adalah suatu rancangan model yang dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sehingga pemahaman akan pelajaran pun akan mereka dapatkan. *Quantum Learning* bersandar pada konsep “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Jadi *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Hal ini menunjukkan betapa *Quantum Learning* tidak hanya menawarkan materi yang mesti dipelajari siswa, tetapi jauh dari itu siswa juga diajarkan bagaimana menciptakan hubungan emosional yang baik dalam dan ketika belajar.

Dengan begitu, maka akan meningkatkan pemahaman siswa. Numan Somantri (1976: 71) mengemukakan bahwa terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk menyukai Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga hal ini membuat siswa kurang memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu:

- a. Sifat dari ilmu sosial yang berbeda dengan matematika dan science.
- b. Bahasa dalam ilmu sosial yang dapat ditafsirkan dari berbagai sudut.
- c. *Textbook* ilmu sosial yang kurang menghubungkan teori dengan kegiatan-kegiatan dasar manusia
- d. Banyaknya issue kontroversial dalam kehidupan sosial.
- e. Metode mengajar yang berorientasi pada *ground covering technique* sangat menguasai praktek sehari-hari

Salah satu pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah PAIKEM yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menggali potensinya agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan dapat merumuskan media pembelajaran serta dapat mengendalikan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itulah penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Quantum Learning* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PKn”** (Studi Kuasi Eksperimen di SMP Negeri 1 Kalijati Subang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara

penggunaan metode pembelajaran *Quantum Learning* dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn?”.

Permasalahan di atas dapat lebih diperinci menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan pemahaman siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Quantum Learning* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode *Quantum Learning*?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan *Quantum Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *Quantum Learning* dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa pada Mata Pelajaran PKn.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Quantum Learning* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode *Quantum Learning*.

- b. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa.
- c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan *Quantum Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat secara:

1. Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pengembangan dalam metode pembelajaran PKn.
 - b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam dunia pendidikan khususnya kepada guru PKn.
2. Praktis
 - a. Dapat lebih memperdalam wawasan tentang metode pembelajaran *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa.
 - b. Sebagai saran bagi peningkatan kualitas pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Kalijati Subang.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memperoleh kesatuan arti dan pengertian dari judul penelitian ini, perlu kiranya memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan. Dalam penelitian ini digunakan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Moleong, 1988). Yang dimaksud pengaruh pada penelitian ini adalah kekuatan yang timbul dari seseorang untuk menumbuhkan dorongan pada diri siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2. *Quantum Learning*

Quantum Learning adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter, 2001). Prinsip utama metode ini, sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Kerangka rancangan pembelajaran dengan model *Quantum Learning* yaitu dengan tahapan TANDUR. Tahapan TANDUR terdiri dari langkah-langkah: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Langkah-langkah tersebut dirumuskan berdasarkan makna belajar yang sesungguhnya, bahwa belajar adalah kegiatan *full contact* yang berarti dalam prakteknya harus melibatkan semua aspek kepribadian pembelajar yang berupa pikiran, perasaan, dan keterampilan atau bahasa tubuh.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang

telah ditetapkan (Tim pengembang MKDU Kurikulum dan Pembelajaran, 2002: 48).

4. Pemahaman

Menurut Nana Sudjana (1989: 51) Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk melihat dibalik yang tertulis, tersirat atau tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan. Jadi pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini berarti kemampuan untuk menterjemahkan suatu gagasan atau konsep ke dalam bahasa sendiri yang dapat dimengerti oleh siswa.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam “*nation and character building*”. (Dasim & Udin, 2007). Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik atau *to be good citizenship*, yakni warga yang memiliki kecerdasan (*civic intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civic responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (*civic participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Menurut Surakhmad, yang dimaksud dengan anggapan dasar adalah asumsi atau postulat yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan

terhadap masalah yang dihadapi (Arikunto, 2002: 58). Berdasarkan pendapat tersebut, maka anggapan dasar dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Menurut DePorter (2002: 54) dalam pembelajaran *Quantum Learning* ada 5 ciri spesifik yang berguna untuk meningkatkan otak untuk memahami suatu informasi yang diberikan. Ciri-ciri tersebut adalah:
 - 2) *Learning To Know* yang artinya belajar untuk mengetahui.
 - 3) *Learning To Do* yang artinya belajar untuk melakukan.
 - 4) *Learning To Be* yang artinya belajar untuk menjadi dirinya sendiri.
 - 5) *Learning To Live Together* yang artinya belajar untuk kebersamaan.
- b. Menurut Guruvalah dalam artikelnya *Quantum Learning Melejitkan Prestasi Belajar* bahwa *Quantum Learning* sebagai salah satu bentuk pencapaian kualitas belajar yang potensial, karena mampu menciptakan belajar menjadi nyaman dan menyenangkan.
- c. Menurut Ibrahim (2002: 48) bahwa pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- d. Pemahaman terhadap materi akan muncul secara sangat kuat jika siswa dapat terlibat secara aktif dan penuh terhadap materi-materi yang dipelajarinya (Hernowo, 2005: 21).
- e. Belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan (Hernowo, 2005: 7).

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian ilmiah, dimana hipotesis ini merupakan suatu petunjuk yang akan memudahkan penulis dalam mengumpulkan data. Sugiyono (2002: 82) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan belum didasarkan atas fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode *Quantum Learning* dengan tidak menggunakan metode *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode *Quantum Learning* dengan tidak menggunakan metode *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi dan atau menyisihkan faktor-faktor lain yang

mengganggu (Arikunto, 2006: 3). Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*quasi eksperiment*) dengan *Nonequivalent Control Group Design* (rancangan tes awal-tes akhir kelompok kontrol tidak dengan sampel acak).

2. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain (Sugiyono, 1994: 20).

Variabel dalam penelitian ini dibedakan dalam dua kategori utama, yakni:

1. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat.
2. Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas.

Adapun variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel X (variabel bebas) : *Quantum Learning*

Variabel Y (variabel terikat) : Pemahaman

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes, yaitu serentetan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002: 127). Tes yang digunakan adalah pretest atau tes awal dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan siswa sebelum

dilaksanakan eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning*. Sedangkan posttest atau tes akhir dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa setelah dilaksanakan eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning*.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran *Quantum Learning* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn. Angket yang digunakan berbentuk skala penilaian (*rating scale*) dengan 4 buah pilihan jawaban yang disediakan terhadap pernyataan yang diajukan yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

3. Observasi, dimaksudkan untuk mengamati secara langsung terhadap permasalahan yang sedang dihadapi, yaitu tentang keberhasilan penggunaan metode *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran PKn. Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi adalah menyangkut persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis atau dengan kata lain adalah yang menyangkut aktifitas guru sehingga observer dapat memberikan penilaiannya secara langsung melalui format yang telah disediakan.

4. Studi literatur, adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari, menganalisis buku-buku para ahli atau pedoman resmi lainnya untuk mendapatkan informasi teoritis yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti yaitu tentang penggunaan metode pembelajaran *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran PKn.

5. Studi dokumentasi, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Studi dokumentasi dalam penelitian ini ditujukan pada dokumen berupa foto untuk mengetahui data tentang kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Quantum Learning*.

4. Teknik Analisis data

Teknik analisis data menggunakan statistic yaitu mengolah data dengan menggunakan uji t-test sample related. Rumus uji t-test sampel related adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana, 1996: 139)

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata tes akhir kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata tes awal kelompok eksperimen

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok eksperimen

s = simpangan baku gabungan

H. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2008: 80) memberikan pengertian bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kalijati Subang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008: 81). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, di mana Sugiyono (2008: 85) mendefinisikan sebagai “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Alasan digunakan sampel jenuh karena jumlah populasi yang ada relatif kecil. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-F sebanyak 40 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-G sebanyak 40 orang sebagai kelas kontrol.