

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembangunan pendidikan nasional mempunyai tujuan yaitu upaya pengembangan sumber daya manusia yang unggul dalam rangka mempersiapkan masyarakat dan bangsa menghadapi masa pengetahuan (*knowledge age*) sebagai era yang kompetitif (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Sumber daya manusia adalah seseorang yang dapat memberikan segala sesuatu hal atau usaha yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam sebuah organisasi. Organisasi adalah sekelompok orang yang sedang berkumpul dan mempunyai sebuah dan peran yang berbeda serta memiliki sistem sosial diantara orang-orang tersebut Menurut Samsuni (2017:113). Orang-orang pada zaman ini sangat membutuhkan sebuah pendidikan untuk memperbaiki keadaan sosial mereka. Redja Mudyahardjo, (dalam Maunah, 2009:1) pendidikan yang ada di Indonesia terdapat dua, adalah adanya pendidikan non-formal dan pendidikan secara formal.

Sebuah pendidikan khususnya pendidikan formal, memerlukan sebuah landasan untuk menjalankan system pendidikan secara lebih rinci yaitu sebuah kurikulum. Menurut Setiadi (2016:168) kurikulum merupakan acuan instansi pendidikan dalam melaksanakan proses pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Kurikulum yang ada selalu diperbaharui sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan saat ini. Menurut Yulianto, Roesdiyanto, &

Sugiharto (2017:131) Perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah belum dilaksanakan secara maksimal. Selama kurun waktu 15 tahun terakhir kurikulum telah berubah sebanyak tiga kali, yaitu pada tahun 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), tahun 2006 ada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan tahun 2013 ada Kurikulum 2013 (K13). Secara garis besar, pendidikan itu sangat luas. Pendidikan adalah segala interaksi atau proses belajar yang berlangsung dimanapun (lingkungan) dan kapanpun. Pendidikan sangat berpengaruh dalam kondisi individu. Sedangkan secara rinci, pendidikan adalah sebuah sekolah. Pendidikan adalah pembelajaran atau pengajaran yang dilakukan untuk mempengaruhi kemampuan dan kesadaran anak dalam mengemban sebuah tugas atau untuk melaksanakan kewajiban yang akan dijalannya.

Kurikulum dapat dijadikan landasan dalam menentukan sistem pendidikan yang akan diterapkan. Dalam PP RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan bahwa Kurikulum merupakan suatu alat yang terdiri atas seperangkat rencana-rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai panduan terlaksananya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Kurikulum yang ada di Indonesia selalu berubah dan diperbaharui sesuai kebutuhan zaman. Seperti saat ini K13 yang dipergunakan yaitu hasil revisi dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP (Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan).

Pada akhirnya, semua sekolah yang ada di Indonesia khususnya pada Sekolah Dasar sudah menerapkan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum dari KTSP menuju ke K13 merupakan perubahan yang sangat baik dilakukan pada sekolah dasar. Sekolah Dasar adalah suatu tempat yang dibuat oleh pemerintah atau lembaga kependidikan

untuk seluruh peserta didik yang adapun tujuannya untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam hal kognitif, keterampilan, serta memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat kedepannya. Saat ada di sekolah dasar, manusia diajarkan beradaptasi dengan sesama manusia dan lingkungannya. Dengan manusia yaitu contohnya guru, teman dan komponen lainnya yang ada di sekolah. Dengan lingkungan yaitu dengan alam yang ada disekitar sekolah.

Lingkungan sekolah juga sangat penting perannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, karena dengan lingkungan siswa dapat belajar mengenal dan berinteraksi. Lingkungan merupakan tempat untuk belajar melakukan interaksi terutama dengan sesama. Lingkungan juga dapat dijadikan sebuah sarana yang dapat dijadikan oleh siswa untuk sumber belajar dan interaksi dengan alam sekitarnya (Istiani & Retnoningsih, 2015).

Lingkungan yang baik yaitu lingkungan yang memiliki daya dukung untuk menjadikan tempatnya sebagai sumber belajar dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Seperti yang sering dijumpai, bahwa tidak sedikit anak yang susah untuk berinteraksi dengan orang lain, rasa individualismenya sangat tinggi, oleh karena itu diperlukannya pendidikan yang berkaitan dengan interaksi siswa terhadap lingkungan salah satunya dengan mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA sangat berhubungan langsung dengan sebuah alam atau lingkungan sekitar. Sains atau alam tersebut ialah sudah menjadi sumber yang ada dari kehidupan manusia-manusia sejak anak mengenal diri dan alam yang ada di lingkungan terdekat mereka (Suastra, 2016). IPA atau yang sering disebut ilmu pengetahuan Sains, yaitu termasuk kedalam mata pelajaran yang pokok atau inti dalam

suatu kurikulum yang ada di Indonesia, mulai dari jenjang SD sampai perkuliahan. Dalam jenjang SD, siswa belajar IPA dari kelas rendah sampai dengan anak ke kelas tinggi.

Menurut Susanto (dalam Ilhami, dkk (2014:170), menyatakan bahwa yang terjadi dalam pembelajaran IPA itu yang seharusnya dilakukan yaitu percobaan yang mampu membuat siswa konsep tersendiri dan bukan tentang hapalan semata. Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dijelaskan bahwa mata Pelajaran IPA di SD bertujuan untuk 1) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan digunakan dalam kesehariannya, 2) menggali sifat positif untuk ingin tahu segala hal dalam hubungan antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, 3) menjajah untuk dapat berperan aktif dalam lingkungan alam.

Kondisi pembelajaran IPA SD di lapangan belum sesuai dengan kondisi ideal. Adapaun terlihat beberapa masalah suatu pembelajaran IPA di lapangan, yaitu peserta didik jarang untuk menggunakan imajinasi atau daya nalarnya, tetapi mereka hanya terbiasa dengan cara lama yaitu menghafal. Peserta didik menjadi patung dan hanya terpaku pada buku sumber serta dianggap adanya suatu kesenjangan antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik. Nah, dari hal tersebut dapat diciptakan suatu hal yang lebih menarik dari pembelajaran yang menekankan pada siswa dalam berpikir kritis.

Pembelajaran IPA yang menekankan pada peserta didik untuk berpikir kritis dan mampu mengetahui sebuah teknologi adalah sudah memenuhi harapan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Harapan yang diinginkan yaitu pembelajaran

di SD seharusnya bersifat menyenangkan bagi guru dan siswa, mencerdaskan siswa, mendidik, mengembangkan imajinasi siswa untuk mengingat suatu konsep pembelajaran, membangkitkan aktivitas dan kreativitas anak, efektif, demokratis. Sedangkan kenyataan dilapangan proses pembelajaran IPA selama ini kurang mampu mengembangkan potensi anak. Proses pembelajaran hingga sekarang masih menuntut untuk yang banyak berbicara di depan kelas (*teacher centered*) dan tidak memberikan peserta didik untuk berkembang secara mandiri dan bebas melalui penemuan atau proses berfikir dari peserta didik sendiri (*student centered*) dengan mengandalkan siswa dalam menghafal dan menelaah informasi tanpa memahami suatu informasi yang didapat.

Adapaun terlihat beberapa masalah suatu pembelajaran IPA yang didapatkan melalui observasi dan wawancara pada hari Jumat, 18 sampai 22 Oktober 2019 yaitu di SD Gugus V Kecamatan Buleleng. Hasil yang didapat dari observasi di masing-masing kelas IV yaitu 1) peserta didik jarang untuk menggunakan imajinasi atau daya nalarnya, 2) tetapi siswa hanya terbiasa dengan cara lama yaitu menghafal, 3) karena setelah jam istirahat semua yang dipelajari telah hilang dan siswa lupa apa yang telah ia pelajari, 4) peserta didik menjadi patung dan hanya terpaku pada buku sumber serta dianggap adanya suatu kesenjangan antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V SD Gugus V Kecamatan Singaraja.

Wawancara dengan guru kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng. Hasil wawancara yang didapatkan yaitu: 1) siswa lebih aktif jika diajak belajar sambil bermain oleh guru, 2) siswa hanya sekedar dalam melakukan proses pembelajaran

yang diberikan guru, hanya seperti angin lalu, 3) kebanyakan siswa harus dipaksa oleh guru dalam menjawab pembelajaran agar mau ikut berpartisipasi, 4) nilai siswa kelas IV dalam mata pembelajaran IPA masih rendah, 5) ada beberapa siswa yang bisa menjawab tetapi malu untuk mengungkapkan kepada teman-teman yang lainnya, 6) kurangnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA, 7) kurangnya pengalaman siswa dalam pembelajaran yang bersentuhan langsung dengan lingkungan.

Dari beberapa permasalahan yang dipaparkan melalui hasil observasi dan wawancara, terdapat suatu faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut salah satunya kurangnya pengalaman/suasana baru untuk siswa dalam proses pembelajaran dan menyebabkan kurangnya minat siswa sehingga hasil belajar IPA siswa menjadi kurang baik. Dari pencatatan dokumen yang diperoleh, yaitu pada kelas IV Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng berupa nilai hasil ulangan tengah semester (UTS) memperlihatkan hasil pelajaran IPA kelas IV terbilang rendah. Adapun nilai siswa bisa dilihat pada tabel.

Tabel 1.1
Rata-rata nilai UTS siswa kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng
Tahun pelajaran 2019/2020

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM Sekolah	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM		Rata-rata Nilai
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	SDN 1 Sari Mekar	24	70	16	8	71,7
2	SDN 2 Sari Mekar	31	70	16	15	69,7
3	SDN 1 Nagasepaha	31	70	14	17	68
4	SDN 1 Petandakan	28	70	10	18	71,2
5	SDN 2 Petandakan	9	70	5	4	66,1
Jumlah		123	-	40	73	-

(Sumber: dokumen Guru Wali Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng)

Tahun Pelajaran 2019/2020)

Berdasarkan tabel, bahwa nilai dari hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng masih belum mencapai KKM, maka dari itu dapat dicarikan sebuah solusi dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih bekerja optimal untuk mencapai hasil belajar IPA siswa kelas IV yang lebih baik. Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakter siswa. Dengan adanya penerapan sebuah model pembelajaran yang tepat maka dalam penyampaian ilmu pengetahuan akan dapat dilakukan dengan lebih inovatif dan kreatif.

Menurut Malau (2006) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang inovatif dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pendidikan. Tetapi pada saat melakukan observasi langsung di SD, banyak terjadi ketidaksesuaian dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Terdapat guru yang masih melakukan kegiatan ceramah dalam memberikan materi pembelajaran atau siswa hanya menjadi pendengar pasif selama proses pembelajaran.

Sebagian besar guru berpaku menggunakan buku paket dan sebuah LKS sebagai sumber belajar untuk siswa, sehingga guru jarang memperlihatkan fenomena nyata atau media perantara yang berhubungan langsung dengan materi yang dibahas dalam

proses pembelajaran. Bahkan peserta didik jarang sekali atau bahkan tidak pernah diajak berjalan pada lingkungan sekitar sekolah atau lingkungan yang ada diluar sekolah untuk mengenal keadaan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi IPA yang ada kaitannya dengan alam. Hal ini dapat membuat siswa kurang/tidak memahami materi pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif IPA yang rendah.

Dari beberapa permasalahan yang dipaparkan terdapat suatu faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut salah satunya kurangnya pengalaman/suasana baru untuk siswa dalam proses pembelajaran dan menyebabkan kurangnya minat siswa sehingga hasil belajar IPA siswa menjadi kurang baik. Untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan, maka diperlukan penggunaan model yang cocok untuk permasalahan tersebut. Salah satu model yang tepat adalah Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR.

DePoter (2010:32) menyatakan bahwa model pembelajaran *quantum teaching* adalah suatu pengubahan gaya belajar yang meriah, dengan segala bentuk nuansanya. Model ini juga menyertakan sesuatu yang berkaitan dan berinteraksi dalam suatu perbedaan guna untuk meningkatkan momen belajar siswa agar menyenangkan. *Quantum teaching* dapat fokus pada hubungan yang dinamis dalam lingkungan kelas maupun diluar kelas dan interaksi yang mendirikan landasan untuk belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaran *Quantung teaching* merupakan rancangan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan nuansa lingkungan belajar yang nyaman sehingga sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini berstandar pada konsep “*Bawalah dunia Mereka ke*

Dunia Kita, dan Antarkanlah Dunia Mereka ke Dunia Kita” (Riyanto, 2012:200). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memasuki dunia siswa adalah melaksanakan suatu model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan berbantuan permainan tradisional.

Penggunaan permainan tradisional ini diharapkan mampu membangkitkan gairah peserta didik untuk mengikuti suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Permainan tradisional yang digunakan memiliki unsur tersendiri dalam penggunaannya, permainan yang dipilih nanti akan menyesuaikan dengan materi IPA yang akan diterangkan oleh pengajar. Anak-anak menjadi tidak jenuh dalam menerima proses pembelajaran dan bisa bermain dengan teman sekaligus belajar. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Hal ini akan memperbaiki kualitas belajar siswa, pastinya hasil belajar siswa menjadi optimal. Berdasarkan penelitian ini akan difokuskan pada penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV Gugus V Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana penunjang kegiatan yang ada di sekolah terutama pada lingkungan sekolah,

2. Ada beberapa siswa yang mampu menjawab, tetapi malu mengungkapkan kepada teman kelasnya
3. Nilai siswa kelas IV dalam mata pembelajaran IPA masih rendah,
4. Kurangnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA,
5. Kurangnya pengalaman siswa dalam pembelajaran yang bersentuhan langsung dengan lingkungan dan dikolaborasikan dengan permainan tradisional yang ada

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih terfokus, efisien dan tertata, maka sebaiknya permasalahan penelitian yang diangkat/diteliti perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, hanya akan melakukan penelitian tentang rendahnya hasil belajar khususnya pada ranah kognitif siswa kelas IV, pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan implementasi model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus V, Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran *quantum teaching* tipe TANDUR berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Perolehan manfaat dari hasil penelitian ini dapat dijabarkan seperti dibawah ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan nantinya pada hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan yang nantinya dapat meningkatkan/mengoptimalkan mutu pendidikan di Indonesia pada saat ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini, diharapkan bermanfaat secara langsung bagi siswa untuk memudahkan siswa dalam belajar, memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar soiswa itu sendiri.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai masukan dan motivasi dalam melakukan berbagai upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR khususnya dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini, diharapkan berguna dan dapat menjadi sumbangan informasi bagi sekolah-sekolah untuk mengambil keputusan yang tepat dalam menggunakan atau memilih metode pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan bahan informasi dan referensi para peneliti dalam melaksanakan penelitian yang sejenis terkait dengan pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar IPA.

