

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Dunia pendidikan yang semakin maju tidak bisa lepas dari peranan masyarakat yang sangat kompleks. Oleh karena itu perlu adanya sebuah terobosan baru dalam rangka pembaharuan dan modernisasi dalam pendidikan. Tanpa pendidikan yang memadai akan sulit bagi masyarakat untuk mencapai tujuan dan keinginan menuju peradaban yang lebih maju. Oleh karena itu, berbagai jalan sudah ditempuh untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Jika pendidikan yang ada dalam negara tersebut tidak jelas arah dan tujuannya, bisa dikatakan bahwa pendidikan belum mampu mencerdaskan anak bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga harus melakukan berbagai inovasi agar mampu keluar dari ketidakjelasan mengenai masa depannya. Solusi penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan sehingga bisa mencari tujuan yang jelas. Semua itu harus segera dilakukan dan tidak hanya berkutat pada tataran teori saja, melainkan sudah bisa diarahkan kepada hal yang bersifat praktis dan disesuaikan dengan konteksnya.

Memasuki abad ke-21 dalam sistem pendidikan guru dituntut harus lebih kreatif memanfaatkan segala macam peluang, karena abad ke-21 sudah memasuki era teknologi yang lebih maju . “Guru abad ke-21 adalah guru yang kreatif dan

mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran” (Rusman, 2017:137). Guru abad ke-21 bukan hanya sebagai pengajar namun juga sebagai pembelajar yang bersedia belajar dari lingkungan sekitar baik itu teman sejawat ataupun siswa yang diajar. Karakteristik guru pada pembelajaran abad ke 21 yang efektif yaitu mengantisipasi masa depan, pembelajaran seumur hidup, membangun hubungan yang baik dengan teman sejawat, mampu mengajar dan menilai semua tingkat pelajar, mampu membedakan teknologi efektif dengan teknologi non-efektif.

Pemerintah telah menggupayakan berbagai cara untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional, namun kenyataan di lapangan menunjukkan hasil yang belum maksimal. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil pemerolehan Ulangan IPA siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara yang belum optimal. Sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran IPA membosankan dan sulit untuk dipahami, hal ini disebabkan siswa cenderung menghafal konsep-konsep IPA tanpa mengaplikasikan konsep tersebut dalam kegiatan sehari-hari sehingga kreatifitas yang dimiliki siswa cenderung terhambat dalam pengembangannya. Pada saat proses belajar mengajar, siswa masih banyak bergantung dan hanya menunggu perintah yang diberikan guru atau hal ini lebih dikenal sebagai *Teachers-centered*, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga membuat siswa tanpa berusaha terlebih dahulu untuk menyelesaikan sendiri masalah yang telah diberikan guru, dan berdampak pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Permasalahan lain yang ada di lapangan yakni kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dinilai cukup menarik minat siswa dalam belajar, maka dari itu diperlukan

penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Minat yang dimiliki oleh seseorang memang bukan merupakan sesuatu yang bisa ditebak dan datang dengan begitu saja. Karena minat yang ada dalam diri seseorang timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Oleh sebab itu, minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan. Jika tidak ada rangsangan dan pergerakan, maka akan sulit sekali untuk menimbulkan minat yang ada dalam diri. Pembelajaran yang membosankan sangat berpengaruh pada penguasaan kompetensi pengetahuan siswa.

Guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, hal tersebut bisa diwujudkan dengan memvariasikan model pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Model pembelajaran adalah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas (Ngalimun, 2016:24). Salah satu model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA adalah model *Quantum teaching*. Dalam pembelajaran, model *Quantum teaching* yang penting adalah bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar merangsang keinginan siswa sehingga minat belajar semakin meningkat. Melalui model pembelajaran *Quantum teaching*, guru dapat melakukan pembelajaran dengan memfungsikan kedua belah otak kiri dan kanan sesuai dengan fungsinya masing-masing. DePorter,dkk. (2014), menyatakan model *Quantum teaching* merupakan pembelajaran yang memperhatikan kondisi lingkungan belajar, alat pembelajaran, rancangan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Keunggulan model *quantum*

teaching adalah siswa dilatih untuk menjadi aktif dalam mengamati hal-hal yang ada disekitarnya. Selain itu, guru juga harus memahami peranan media dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah menyelaraskan model quantum teaching dengan menggunakan media audio-visual. Menurut Wati (2016:5) “media *audio-visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi”. Sama halnya dengan pendapat Sanaky (dalam Sekarini 2014) menyebutkan bahwa “*media audio-visual* adalah alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan bersuara”. Media audio-visual merupakan sebuah alat perantara yang menyampaikan informasi melalui indera pandangan dan pendengaran sehingga membantu siswa memperoleh pengetahuan lebih efisien. Di abad-21 teknologi sangat berkembang pesat, melalui hal tersebut guru diharapkan memiliki kemampuan pada bidang IT sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan baik bagi siswa dan juga guru. Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa masih beranggapan bahwa pembelajaran IPA sangat membosankan dan sulit untuk dipahami dikarenakan hanya menghafal konsep-konsep IPA tanpa mengaplikasikan konsep tersebut dalam kegiatan sehari-hari.
- 2) Dalam proses pembelajaran IPA, guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal hal tersebut dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia.
- 3) Siswa masih banyak bergantung dan hanya menunggu perintah yang diberikan guru atau *teacher-centered*. Sehingga siswa kurang berperan aktif saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu, “apakah model *Quantum Teaching* dengan bantuan media *Audio-Visual* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara?”

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Apakah terdapat pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Quantum Teaching* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan serta pemahaman inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya dalam hal kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa melalui inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *quantum teaching* dengan pemanfaatan media audio-visual sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi siswa untuk dapat mengoptimalkan ketercapaian akhir dari tujuan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dari segi praktis. Manfaat dari segi praktis pada penelitian yang dilaksanakan ini sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *Quantum Teaching* dengan bantuan *audio-visual* dapat memberikan manfaat pengalaman belajar bermakna dan

menyenangkan, sehingga lebih memotivasi siswa untuk memperoleh langsung solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dan meningkatkan kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat dengan menggunakan model *quantum teaching* dengan bantuan media *audio-visual* diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru mengenai model pembelajaran yang inovatif. Serta dapat meningkatkan kemampuan profesionalitas dan kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif serta menciptakan interaksi yang hangat antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Manfaat untuk kepala sekolah, yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan inovasi pembelajaran melalui pengenalan model *quantum teaching* sesuai kurikulum, kebutuhan siswa dan tujuan pendidikan nasional.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Manfaat untuk peneliti lain ialah memberikan pengalaman langsung dalam pelaksanaan penelitian mengenai model *quantum teaching* dengan bantuan animasi *audio-visual* terhadap kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelasIV.