

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangatlah penting dalam menumbuhkan serta meningkatkan kualitas SDA (sumber daya manusia). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilannya yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Notoarmodjo (2003), pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Selain itu, pendidikan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, membentuk watak dan kepribadian yang baik serta menciptakan generasi penerus bangsa yang berbudi pekerti.

Pendidikan tidak dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Dantes (2014), proses pembelajaran merupakan proses aktif dan dinamis. Dalam pembelajaran menghendaki keterlibatan guru dan peserta didik sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik sebagai proses inkuiri reflektif dan penempatan perkembangan sebagai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses, kegiatan dan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana. Proses, kegiatan serta usaha tersebut berasal dari interaksi

dan memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar efektif sehingga peserta didik mengalami perubahan tingkah laku dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik kearah positif.

Pembelajaran pada zaman dahulu sebagian besar didominasi oleh penjelasan atau ceramah dari guru (*teacher center*) sehingga peserta didik berperan pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran seperti itu sudah mulai ditinggalkan dan yang diharapkan pada zaman sekarang ini yaitu pembelajaran yang berpusatpada peserta didik (*student center*). Maksudnya, peserta didik yang lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih dominan dalam pembelajaran dan guru berperan sebagai perancang, pengontrol, serta fasilitator dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi capaian belajar peserta didik. Salah satu yang memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari yaitu *self efficacy*. Menurut Bandura (dalam Subaidi, 2016), *self efficacy* merupakan suatu keyakinan individu yang berkaitan dengan kemampuannya dalam mengorganisasi serta menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai hasil tertentu. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang kuat atau tinggi dapat menyelesaikan tugas dan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang rendah atau lemah cenderung lebih mudah menyerah saat mendapatkan tugas atau masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran.

Ketika dilakukan wawancara bersama dengan sebagian besar guru kelas di Gugus III, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli pada tanggal 19 Oktober dan 21 Oktober 2019, diperoleh hasil wawancara yaitu 1) peserta didik menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan, 2) kurangnya media

pembelajaran, 3) kurangnya *self efficacy* siswa dalam pembelajaran, 4) saat proses pembelajaran banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain wawancara bersama guru kelas, juga dilakukan observasi yang ditemukan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran yaitu 1) guru lebih banyak menjelaskan materi dengan ceramah, memberi contoh, diskusi, dan tanya jawab dalam pembelajaran 2) guru jarang melakukan kreasi untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif, 3) guru kurang melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik, 4) peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dalam pembelajaran, 5) saat proses pembelajaran, khususnya saat pembelajaran IPS banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas.

Hal yang harus diperhatikan yaitu *self efficacy* peserta didik karena *self efficacy* sangatlah penting. Apabila peserta didik mempunyai *self efficacy* yang rendah, maka ia akan memiliki pandangan bahwa tugas atau masalah yang ia hadapi lebih sulit dari yang sebenarnya. Sejalan dengan pernyataan Warsito (dalam Amanda, 2014) yang menyatakan bahwa peserta didik dengan *self efficacy* lemah cenderung memiliki anggapan bahwa sesuatu lebih sulit dari yang sebenarnya. Oleh karena itu, peserta didik akan mengurangi usaha dan ketekunannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang tinggi akan melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab, tekun, ulet, dan mengerahkan segala usaha serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun kenyataan dilapangan, kurangnya *self efficacy* peserta didik di Gugus III Kecamatan Tembuku

Kabupaten Bangli berdampak pada hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS yang rata-rata nilai berada pada kategori sedang.

Hasil belajar IPS siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan tengah semester (UTS). Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS peserta didik dari setiap sekolah di Gugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli pada tahun pelajaran 2019/2020 dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Tengah Mata Pelajaran IPS Semester Kelas V di Gugus III
Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Nama Sekolah	Rata-rata (mean) Nilai UTS	KKM	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik yang Mencapai KKM	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1	SD N 1 Peninjoan	66,44	67	18	09 (50,00%)	09 (50%)
2	SD N 5 Peninjoan	66,88	67	16	07 (43,75%)	09 (56,25%)
3	SD N 6 Peninjoan	66,58	67	12	03 (25,00%)	09 (75,00%)
4	SD N 1 Yangapi	65,08	67	26	11 (42,31%)	15 (57,69%)
5	SD N 2 Yangapi	66,96	67	47	17 (36,17%)	30 (63,83%)
6	SD N 4 Yangapi	71,80	67	10	05 (50,00%)	05 (50,00%)
7	SD N 5 Yangapi	66,90	67	34	10 (29,41%)	24 (70,59%)
8	SD N 6 Yangapi	68,60	67	23	10 (43,48%)	13 (56,52%)
	Jumlah	67,41	-	186	72 (40,01%)	114 (59,99%)

Sumber: Dokumen Guru Wali Kelas V SD Gugus III Tembuku, Bangli

Tabel 1.1 menunjukkan nilai hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Gugus III Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli. Diketahui bahwa sebanyak 114 dari 186 peserta didik dengan nilai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan rata-rata presentase yang belum mencapai KKM yaitu 59,99% dan yang telah mencapai KKM yaitu 40,01%. Jika dikonversikan dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (dalam Sriwindayani, dkk., 2016), nilai rata-rata tersebut berada pada katagori sedang.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat diterapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik agar aktif, dan meningkatkan kepercayaan diri sehingga mampu menyelesaikan sesuatu secara maksimal (*self efficacy*). Sehingga peserta didik memiliki semangat yang tinggi yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik pada mata pelajaran IPS yaitu model *Quantum Learning*.

Model *Quantum Learning* adalah kiat-kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat peserta didik, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (Thobroni, 2015). Sejalan dengan pendapat Putra (2019) yang menyatakan bahwa, *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang membiasakan peserta didik belajar menyenangkan dan bermanfaat. Dimana dalam pembelajaran tersebut memadukan berbagai sugesti dan interaksi positif. Guru memberikan saran-saran yang mampu memacu peserta didik untuk belajar dan secara langsung dapat mempengaruhi *self efficacy* peserta didik. Terkait dengan penerapan model pembelajaran *Quantum Learning*, Putra (2019) telah melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar IPS.

Model pembelajaran *Quantum Learning* dapat lebih optimal diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *audio visual*. Jika model pembelajaran *Quantum Learning* diterapkan berbantuan dengan media *audio visual* maka pembelajaran tersebut dapat menarik minat peserta didik dan ikut serta dalam pembelajaran

sehingga dapat meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Lebih lanjut lagi Asyhar (2012) menyatakan bahwa, media *audio visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media *audio visual* merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman materi melalui indera penglihatan dan indera pendengaran, sehingga dapat mempermudah memahami sesuatu dan memperkuat ingatan peserta didik. Media *audio visual* yang dimaksud berupa film atau video yang berkaitan dengan *self efficacy*.

Media *audio visual* dapat menarik minat peserta didik untuk menyimak dan mengamati langsung tayangan pada media yang ditampilkan. Dengan demikian, peserta didik menjadi semangat untuk belajar dan kepercayaan diri (*self efficacy*) peserta didik menjadi meningkat. Penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran dikaji oleh Yasin (2018). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap *self efficacy* dan kemampuan berpikir kritis pada materi ekosistem.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan *Media Audio Visual* Terhadap *Self Efficacy* Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS SD Gugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini terdapat permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga banyak peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru
2. Guru lebih banyak menjelaskan materi dengan ceramah, memberikan contoh, diskusi, dan tanya jawab dalam pembelajaran
3. Guru jarang melakukan kreasi untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif
4. Kurangnya media pembelajaran khususnya untuk membantu dalam memahami materi IPS
5. Guru kurang melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik
6. Kurangnya *self efficacy* peserta didik dalam pembelajaran
7. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah dilihat dari rata-rata nilai ulangan tengah semester (UTS).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian yang akan dilakukan. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kurangnya *self efficacy* peserta didik dalam pembelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual* terhadap *self*

efficacy siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SD Gugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual* terhadap *self efficacy* siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SD Gugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan yang memberikan sumbangan pengetahuan dan menambah wawasan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Secara umum dan khususnya bagi siswa kelas V SDN 5 Yangapi diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan *self efficacy* pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru dalam membantu peserta didik menumbuhkan dan meningkatkan *self efficacy* dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengambil kebijakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau referensi untuk melakukan penelitian baik dalam variabel yang sama maupun berbeda.

