**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kesadaran akan pentingnya proses pendidikan yang baik di Indonesia telah mendapatkan perhatian sejak lama, sebagaimana yang termaktub dalam UUSPN No. 20 pasal I ayat I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

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

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 juga menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Hal yang demikian menuntut kita untuk berlomba dengan peradaban sebagai tantangan. Untuk itu, diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang tangguh.

Konsep bidang studi IPA sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang tertera dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (Kurikulum 2006) bahwa “pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut yakni menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari”. Berdasarkan isi KTSP dikemukakan pula bahwa proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

1

Satu hal yang perlu dipahami dalam proses belajar adalah bagaimana upaya guru agar murid merasa senang ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga tujuan pendidikan di sekolah dasar yang tidak hanya berfokus pada satu disiplin ilmu dapat tercapai, salah satunya adalah pada mata pelajaran IPA (Sains).

Prashnig (2007: 317) mengemukakan bahwa:

Belajar dalam kondisi menyenangkan seperti itu bisa menstimulus otak, cepat dan mudah. Siswa mampu mengembangkan citra diri positif dengan cepat, memperlihatkan sikap dengan penuh perhatian tetapi santai saat belajar dan bergairah–mereka jadi ingin terus belajar.

Namun, kenyataannya salah satu kendala yang kita hadapi dalam dunia pendidikan, banyak peserta didik yang dihadapkan pada kesulitan bahkan ketidaknyamanan saat proses pembelajaran, kemudian berujung pada hasil belajar yang tidak optimal dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan awal pada kelas V MI DDI Cambalagi pada tanggal 15 Januari 2013 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA hanya mencapai 64,73 dengan deskripsi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar IPA yakni 7 orang dalam kategori tuntas (36,9%) dan 12 orang dalam kategori tidak tuntas (63,1%).

Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar IPA di kelas V MI DDI Cambalagi masih rendah, sehingga nilai yang diperoleh murid belum mencapai KKM 70 untuk mata pelajaran IPA. Salah satu penyebabnya, pendapat murid yang menganggap pembelajaran IPA kurang menarik. Begitu pula, pemanfaatan media yang ada di sekitar murid kurang optimal. Proses pembelajaran IPA hendaknya dilakukan dengan cara yang bervariasi. Agar murid memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selama ini guru yang berpengalaman telah menerapkan berbagai macam model dan metode pembelajaran. Namun, hal yang keliru karena proses pembelajaran hanya berfokus pada bagaimana guru mengajar tanpa memahami bagaimana gaya belajar tiap murid.

Rendahnya hasil belajar murid bukan hanya disebabkan oleh tingkat daya serap murid terhadap materi yang disajikan tapi bagaimana guru menyajikan materi dengan metode yang mampu mendorong minat belajar murid dan mengantarkan bahan ajar agar mudah dicerna oleh semua murid. Murid dituntut untuk mampu memahami setiap materi ajar pada berbagai bidang studi yang diberikan dalam proses belajar, sementara guru tidak begitu peka terhadap keadaan peserta didik dan seringkali menyajikan metode pembelajaran yang cenderung monoton. Akhirnya, murid tidak begitu menikmati jalannya proses belajar. Sebagaimana yang dikemukakan Rusman (2010: 85).

Peserta didik adalah individu yang unit, heterogen dan memiliki interes yang berbeda-beda. Murid ada yang memiliki kecenderungan auditif, yaitu senang mendengarkan, visual, senang melihat dan kecenderungan kinestetik, yaitu senang melakukan. Karena itulah guru harus memiliki kemampuan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan multisumber, multimedia, multimetode, multistrategi, dan multimodel

Berdasarkan uraian di atas, maka cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA adalah menerapkan metode belajar yang melibatkan peran aktif murid dalam berinteraksi dengan situasi belajar dan mengoptimalkan seluruh panca indera dalam proses belajar. Menumbuhkan pengalaman-pengalaman belajar yang menyenangkan dengan suasana belajar yang nyaman dan yang terpenting adalah guru mampu membaca gaya belajar yang digunakan oleh murid. Chatib (2011: 100) mengemukakan bahwa:

Banyaknya kegagalan siswa menerima informasi dari gurunya disebabkan oleh ketidaksesuaian gaya mengajar guru dengan gaya belajar murid. Sebaliknya, apabila gaya mengajar guru sesuai dengan gaya belajar siswa, semua pelajaran akan terasa sangat mudah dan menyenangkan

Metode yang dapat digunakan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan adalah metode *Quantum Learning*. Metode ini pernah dibahas pada penelitian terdahulu (Mannan: 2009) sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa untuk bidang studi Bahasa Indonesia. Setelah menerapkan metode ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode *Quantum Learning* digagas oleh Bobbi Deporter. Dengan Metode *Quantum Learning* murid akan diajak belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan, sehingga murid akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan murid berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila murid banyak aktif dibandingkan guru. Dengan metode ini diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar murid sehubungan dengan kegiatan belajar murid. Dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif.

Penerapan metode *Quantum Learning* pada pembelajaran MI DDI Cambalagi diyakini dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada murid MI DDI Cambalagi. Penerapan metode ini dapat dijalankan dengan mudah jika guru lebih kreatif lagi dalam mengelola murid yang memiliki kemampuan dan keaktifan yang berbeda dalam satu kelas dan timbulnya keyakinan bahwa pemberian sugesti positif pada murid sangat berpengaruh pada hasil belajar murid. Sebagaimana yang dikemukakan Deporter dan Hirnacki (2010: 14) bahwa prinsipnya adalah sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif.

Karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode *Quantum Learning* yang digunakan untuk membantu murid meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran IPA, dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode *Quantum Learning* Murid Kelas V MI DDI Cambalagi Kecaman Bontoa Kabupaten Maros.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan metode *Quantum Learning* dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V MI DDI Cambalagi Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalah di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan metode *Quantum Learning* murid kelas V MI DDI Cambalagi Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi Akademisi

Sumber panduan (informasi) atau masukan kepada para pengajar dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh murid. *Quantum Learning* memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan.

1. Bagi Peneliti
2. Sarana untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan penulis tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Quantum Learning* dalam melakukan pembelajaran di sekolah.
3. Sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pelaksanaan metode *Quantum Learning* pada proses pembelajaran.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Murid
   1. Murid menjadi lebih termotivasi untuk belajar IPA karena belajar dengan metode *Quntum Learning* membuat murid belajar dengan lebih nyaman dan menyenangkan .
   2. Murid dapat lebih mencintai alam sekitar karena dalam belajar banyak bersentuhan dengan alam.
6. Bagi Guru
   1. Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan metode *Quantum Learning* sebagai metode pembelajaran.
   2. Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.
   3. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.
7. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.