

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah instrumen terencana untuk meningkatkan potensi diri manusia dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan dibutuhkan guna mewujudkan salah satu tujuan negara yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga melalui pendidikan manusia mampu mengenali potensi diri, mengembangkannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki untuk memajukan masyarakat. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) yang berisi bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, sehat, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu pendidikan yang baik dan berkualitas adalah pendidikan yang mampu menggali lebih dalam potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadi individu yang berilmu, cakap, dan bermanfaat bagi sekitar.

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan adanya kurikulum, sedangkan menurut Shobirin (2016:14) kurikulum adalah sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan pendidikan atau kompetensi yang telah ditetapkan. Kurikulum disusun guna memperlancar proses belajar di sekolah melalui bimbingan dari guru dan tanggung jawab dari pihak sekolah sehingga kurikulum yang diterapkan melibatkan berbagai elemen dari sekolah, guru, dan juga siswa. Saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Perbedaan besar dalam penerapan kurikulum 2013 dan KTSP 2006 adalah keaktifan siswa di dalam kelas. Pada KTSP 2006 pembelajaran terpusat pada guru sehingga siswa lebih pasif di dalam kelas

sedangkan pada kurikulum 2013 guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan penggunaan metode ceramah mulai ditinggalkan. Selain itu pada KTSP 2006 pembelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan pendekatan muatan mata pelajaran, namun dalam kurikulum 2013 pembelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan pendekatan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik menurut Shobirin (2016:90) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 membantu siswa dalam menggali potensi dirinya karena dalam proses pembelajaran tematik kompetensi dasar yang dikaitkan berdasarkan pengalaman nyata siswa selain itu dalam pembelajaran tematik siswa dapat berkomunikasi antar teman untuk mewujudkan kelas yang aktif. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan Afandi (dalam Shobirin 2016:95) kelebihan menerapkan pembelajaran tematik diantaranya, siswa lebih mudah memusatkan perhatiannya pada sebuah tema, dapat mempelajari berbagai kompetensi dasar dalam sebuah tema sehingga lebih efisiensi waktu, pembelajaran lebih berkesan dan mendalam, pembelajaran lebih bermakna karena kompetensi dasar dikaitkan dengan pengalaman nyata, lebih bermanfaat karena materi berbasis tema yang jelas, pembelajaran lebih menggairahkan karena peserta didik mampu berkomunikasi dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 4 SD N Doropayung 01 yang peneliti lakukan bersama guru pada tanggal 2 Agustus 2019 pembelajaran masih belum maksimal. Permasalahan guru semenjak diterapkannya Kurikulum 2013 sejak tahun 2017/2018 di SDN Doropayung 01, anak masih terbiasa dengan banyaknya peran guru dalam pembelajaran, sedangkan dalam kurikulum 2013 menuntut siswa yang lebih banyak berperan dalam pembelajaran. Permasalahan muncul juga dalam materi IPS berbagai pekerjaan dan Bahasa Indonesia dalam menguraikan pendapat pribadi dari teks bacaan. Penyebab dari permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan media pembelajaran yang kuno dan tidak *uptodate*, serta ditambah suasana kelas yang tidak kondusif sehingga pembelajaran yang ada kurang menyenangkan bagi siswa. Rendahnya hasil belajar siswa kelas 4 SD N

Doropayung 01 dapat dilihat dari Ulangan Harian yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terlihat dari 20 siswa, pada muatan IPS hanya 7 siswa yang mencapai KKM, sementara 13 siswa lainnya belum mencapai KKM. Artinya, sebanyak 65% belum mencapai KKM dan hanya 35% yang mampu mencapai KKM. Selanjutnya pada muatan Bahasa Indonesia hanya 10 siswa yang tuntas dan sisanya belum tuntas, artinya hanya 50% ketuntasan klasikal yang mampu mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas perlu adanya perubahan dalam pembelajaran yang terdapat di kelas IV SDN Doropayung 01, karena pada dasarnya pembelajaran yang baik mampu menggali potensi yang ada pada diri siswa dan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya duduk dan mendengarkan gurunya ceramah. Dengan adanya berbagai permasalahan yang ada, model *Quantum Teaching* menjadi solusi dari peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Doropayung 01.

Model *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dimana guru bertindak sebagai fasilitator sehingga proses pembelajaran terpusat pada keaktifan siswa. *Quantum Teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya (Shoimin 2014:138). Sesuai pada asas utama pada Model *Quantum Teaching* yang berbunyi “*Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita kedalam dunia mereka*”. Menurut De Porter (dalam Murtono 2017:184) Model *Quantum Teaching* mempunyai kerangka rancangan belajar yang dikenal sebagai TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, Rayakan), kerangka belajar tersebut merupakan cara guru untuk mengaktifkan perkembangan cara berpikir anak guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Quantum Teaching* cocok dengan Tema 4 Berbagai pekerjaan kelas IV SD N Doropayung 01 karena dalam model ini mengintegrasikan berbagai tahapan yang dapat mengaktifkan cara berpikir siswa serta keterampilan siswa. Pada aspek kognitif model ini membuat siswa berpikir secara aktif dan kreatif bersama anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan melalui diskusi dan

penamaan mandiri. Pada ranah afektif setiap siswa akan mempunyai rasa tanggung jawab pada kelompoknya karena setiap anggota kelompok harus ikut serta dalam diskusi kelompok. Pada aspek psikomotorik atau keterampilan siswa harus memiliki kecekatan dalam menjawab dan mengkomunikasikan pendapat pada anggota kelompok. Dari tahap model *Quantum Teaching* tersebut, apabila diterapkan pada kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan subtema 3 pekerjaan orang tuaku muatan IPS materi berbagai pekerjaan dan muatan Bahasa Indonesia menguraikan pendapat pribadi dari teks bacaan siswa akan dapat menjelaskan secara mandiri berdasarkan materi yang disajikan.

Selain penerapan model pembelajaran yang tepat penggunaan media pembelajaran juga diperlukan agar peserta didik mampu memahami materi secara mendalam. Menurut Suryani (2018:3) media adalah saluran penyampaian informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Adapun media pembelajaran menurut Suryani (2018:5) adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media aplikasi *Edmodo* untuk menunjang pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

Edmodo adalah sebuah *platform* berbasis *E-Learning* yang dikembangkan dan digunakan untuk membantu guru dalam membuat jaringan pembelajaran dalam suatu kelas. Aplikasi *edmodo* diciptakan oleh Jeff O'hara dan Nic Borg pada tahun 2008 karena mereka merasa bahwa kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah untuk mencerminkan bahwa dunia semakin global sehingga perlu keterhubungan. Aplikasi *edmodo* mengintegrasikan antara kemajuan teknologi dengan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *edmodo* maka siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru karena terdapat berbagai jenis fitur yang ada pada aplikasi ini seperti membagikan gambar,

video, tulisan, *polling*, tautan, ataupun dokumen. Media ini akan mengaktifkan pembelajaran siswa didalam kelas karena desain media yang *up to date* dan menggabungkan teknologi dalam suatu pembelajaran.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yakni penelitian yang dilakukan oleh Kurniyati (2016). Dalam penelitiannya menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan 25 siswa yang mencapai KKM hanya 30% yakni sebanyak 10 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM mencapai 75% yakni sebanyak 15 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I sebanyak 18 siswa lulus atau 78% siswa lulus dengan nilai rata-rata 78,6 dan meningkat pada siklus II sebanyak 83% siswa mencapai KKM dengan rata-rata 82,3. Berdasarkan temuan tersebut penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SDN Balong.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tema 4 Berbagai Pekerjaan Melalui Model *Quantum Teaching* Bermuatan Kearifan Lokal Berbantuan Media Aplikasi *Edmodo* Pada Kelas IV SD N Doropayung 01 Kabupaten Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Quantum Teaching* bermuatan kearifan lokal berbantuan media aplikasi *edmodo* dalam mengelola pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas 4 SD N Doropayung 01 Tahun 2019?

- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *Quantum Teaching* bermuatan kearifan lokal berbantuan media aplikasi *edmodo* dalam mengelola pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas 4 SD N Doropayung 01 Tahun 2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Quantum Teaching* bermuatan kearifan lokal berbantuan media aplikasi *edmodo* dalam mengelola pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas 4 SD N Doropayung 01 Tahun 2019.
- 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *Quantum Teaching* bermuatan kearifan lokal berbantuan media aplikasi *edmodo* dalam mengelola pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas 4 SD N Doropayung 01 Tahun 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Quantum Teaching*. Dengan adanya penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai tujuan negara.

2) Manfaat Praktis

(1) Bagi guru

Bagi guru manfaat pada penelitian ini adalah guru mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, guru juga mendapatkan ide baru untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan strategi pembelajaran yang inovatif.

(2) Bagi siswa

Manfaat penelitian yang dapat dicapai bagi siswa diantaranya menumbuhkan rasa semangat di sekolah karena pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, lalu siswa juga mendapatkan pembelajaran yang berkualitas melalui model pembelajaran yang tepat, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

(3) Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini mempunyai manfaat untuk memberikan sumbangan positif bagi kemajuan sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

(4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi tambahan wawasan serta menjadikan penelitian ini sebagai pijakan dalam melakukan penelitian selanjutnya.