

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses tranmisi pengetahuan dari satu orang kepada orang lainnya atau dari satu generasi ke generasi lainnya (Latif, 2009:7). Proses pendidikan dapat terjadi dimana saja, baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat. Secara formal pada umumnya proses pendidikan terjadi dalam sebuah lembaga/sekolah.

Sekolah sebagai wadah utama bagi para siswa tentu memiliki peranan penting untuk mewujudkan kepribadian siswa yang terdidik. Oleh karenanya, Keberhasilan pendidikan atau kegiatan belajar mengajar (KBM) bergantung kepada beberapa aspek yang diantaranya ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, model pembelajaran serta media pembelajaran. Salah satu aspek yang paling mempengaruhi terwujudnya kegiatan belajar mengajar yang efektif yaitu model dan media pembelajaran.

Menurut Prastowo (2013:68), model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu, yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan. Sedangkan media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar, sebagai alat bantu dan sumber belajar (Djamarah, 2010:120). Dengan penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan suasana belajar menjadi menyenangkan, siswa mudah memahami

pelajaran dan mampu menjadi pribadi yang mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Pentingnya penerapan model dan media dalam pembelajaran tentu dibutuhkan juga keterampilan seorang guru sehingga model dan media yang diterapkan dapat berfungsi secara optimal. Penggunaan model dan media harusnya dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memiliki cakupan luas seperti Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Sapriya (2012:7) mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai mata pelajaran seperti Sejarah, Ekonomi dan Geografi. Ilmu Pengetahuan Sosial mampu memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari, yaitu keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat, seperti bekerja sama, gotong royong, tolong menolong sesama umat manusia, dan melakukan tindakan dalam memecahkan persoalan sosial di masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembahasan yang cukup luas dan tidak mudah dipelajari langsung di masyarakat. Akibatnya siswa seringkali bosan dan kegiatan belajar mengajar tidak berjalan secara optimal yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini terbukti pada siswa kelas III SDN Pandian V Sumenep pada tahun ajaran 2016/2017, dari 23 siswa di kelas IV hanya 11 siswa yang berhasil memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kenampakan alam. Kenampakan alam merupakan materi yang menjelaskan segala sesuatu dilingkungan sekitar

seperti gunung, bukit, sungai dan lain sebagainya (Bambang, 2010: 15). Untuk Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran tersebut adalah 68. Artinya masih ada 12 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan belum mencapai 50% dari jumlah siswa. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan model dan media dalam proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat teratasi jika dalam proses pembelajaran tidak hanya menerapkan metode konvensional seperti ceramah. Pembelajaran akan berlangsung efektif jika mampu memanfaatkan model dan media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya kompetensi. Pada mata pelajaran IPS guru akan sulit untuk mencapai sebuah kompetensi tanpa adanya faktor penunjang seperti penggunaan model dan media. Banyak model dan media yang dapat digunakan oleh seorang guru salah satunya model *Quantum Learning* dan media audio visual.

Model *Quantum Learning* merupakan model yang lebih melihat pada kemampuan siswa berdasarkan kelebihan atau kecerdasan yang dimilikinya. Kuantum berarti percepatan atau lompatan. Kerangka pemikiran yang dibangun oleh ciri pembelajaran *Quantum Learning* ini adalah adanya sikap positif yang dibangun dalam diri siswa, dengan meyakinkan siswa bahwa setiap manusia mempunyai kekuatan pikiran yang tidak terbatas (Cahyo, 2013:160). *Quantum Learning* juga merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif disekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia (Huda, 2013:193).

Penerapan model *Quantum Learning* tentu akan lebih efektif jika memanfaatkan media-media yang relevan seperti media audio visual, hal ini sebagai strategi guru agar mampu memberikan rangsangan terhadap siswa sehingga tercipta suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Media Audio Visual menurut Prastowo (2013:400) merupakan media yang mengkombinasikan antara media audio dan media visual. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (dalam Purwono, 2014:130) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Penggunaan media ini dapat memudahkan siswa memahami bentuk-bentuk suatu benda yang belum pernah dilihatnya secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN Pandian V Kab. Sumenep pada mata pelajaran IPS dengan solusi penerapan model *Quantum Learning* melalui Audio Visual. Sebagai manifestasi dari hal tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **Penerapan Model *Quantum Learning* Melalui Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Kelas IV SDN Pandian V Kab. Sumenep.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan model *Quantum Learning* melalui media Audio Visual pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pandian V Kab. Sumenep?
2. Bagaimana hasil dari penerapan model *Quantum Learning* melalui media Audio Visual pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pandian V Kab. Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Pandian V kab. Sumenep pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam melalui penerapan model *Quantum Learning* dan media Audio Visual.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini diduga penerapan model *Quantum Learning* melalui media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pandian V Kab. Sumenep pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Sebagai masukan guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk dapat memilih model *Quantum Learning* dan media Audio Visual sebagai strategi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat maksimal dalam proses pembelajaran dengan penerapan model *Quantum Learning* dan penggunaan media pembelajaran berbasis Audio Visual. Disamping itu siswa diharapkan lebih antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lanjut

Dapat dijadikan sebagai referensi terhadap penelitian sejenis atau mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.

F. Definisi Operasional

1. Model *Quantum Learning* adalah orkestrasi bermacam-macam interaksi yang didalam dan sekitar momen belajar atau suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untuk mendesain suatu proses belajar yang menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Cahyo, 2013:159). Dengan kata lain model *Quantum Learning* merupakan model yang lebih fokus pada penataan lingkungan belajar

yang menyenangkan sehingga membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Menurut Horward Kingsley (dalam Sudjana, 2005:22). Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, seperti keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Artinya, hasil belajar merupakan pencapaian yang didapat oleh siswa melalui proses transformasi pengetahuan dari pengalaman belajarnya.
3. IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2012:7). IPS juga merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.
4. Media audio adalah media yang mengandung pesan dan berbentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan siswa dalam mempelajari isi tema. Sedangkan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar-gambar yang disajikan secara fotografis, karikatur, pamflet, poster, realia, model/maket dan sebagainya (Prastowo, 2013:400). Jadi, media audio visual adalah media yang menggabungkan dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar yang bergerak.