

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk mencapai kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Mengajar juga dapat dikatakan sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan siswa secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik juga maupun mental. Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif itu seharusnya guru tidak boleh mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar-mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. Kreativitas yang diaktualisasikan dalam proses pembelajaran merupakan gejala-gejala visual yang memiliki hubungan positif dengan prestasi belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai prestasi belajar yang optimal perlu diciptakan suasana pembelajaran yang mendukung usaha-usaha pengembangan kreativitas siswa.

Disini guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan berbagai cara. Seperti kita ketahui pembelajaran Sains merupakan salah satu pelajaran yang harus diikuti oleh setiap siswa dari mulai kelas I hingga kelas VI, Pelajaran Sains

juga mengacu kepada Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) yang wajib diikuti oleh setiap siswa. Sains merupakan pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Tinggi rendahnya kreatifitas siswa sewaktu pembelajaran berlangsung sangat erat hubungannya dengan cara pengajaran guru. Dengan kata lain guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan ada kalanya dalam pembelajaran guru selalu mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa hanya sebagai penonton saja, sehingga siswa tidak memiliki inisiatif sendiri untuk berbuat. Akibatnya hasil belajar yang hanya dengan mendengarkan saja tidak akan dapat bertahan lama dan tidak dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, dibandingkan dengan hasil yang diperoleh melalui praktek secara langsung, yang memungkinkan siswa dapat mengingat materi pelajaran lebih lama, atau hasil belajar dapat bertahan lama dalam ingatannya. Seperti yang kita ketahui pembelajaran Sains menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses. Oleh karena itu kesiapan serta kreativitas siswa sewaktu pembelajaran berlangsung sangat menentukan hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Jika dalam

proses belajar mengajar siswa hanya diam saja tanpa ada aktifitas fisik maupun psikis, maka pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Pada kenyataanya juga di lapangan, terdapat sebagian besar pembelajaran yang dilakukan sangat kental dengan suasana pembelajaran klasikal dimana guru monoton dan terpaku dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran yang dilakukan seperti itu akan mengakibatkan siswa berperan sebagai penerima informasi yang pasif saja dan pembelajaran yang dilakukan seperti itu akan membuat siswa menjadi bosan. Ini dapat diketahui dari hasil observasi bahwa hanya 5 orang siswa (15,62%) yang memiliki kreativitas yang baik sedangkan 27 orang siswa lagi (84,37%) memiliki kreativitas yang rendah. Dengan kondisi seperti ini tentu saja akan membuat tujuan pembelajaran sulit tercapai. Hal tersebut juga ditandai dengan masih rendahnya kreativitas siswa yang dapat diketahui dari hasil belajar yang dicapai siswa dalam mengikuti pembelajaran Sains dan dalam proses pembelajaran yang berlangsung dapat diketahui siswa jarang bertanya dan yang hanya ingin bertanya siswanya itu-itu saja.

Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 060833 Medan, peneliti melihat kurang kreatifnya guru untuk memodifikasi media, alat peraga dan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran. Dengan begitu tentu saja membuat pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal ini akhirnya membuat pembelajaran menjadi tidak kondusif lagi dan suasana pembelajaran menjadi tidak membangkitkan kreativitas dan kegairahan belajar siswa. Berbagai metode yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Salah satunya adalah

metode Quantum Teaching yang dikembangkan pertama kali oleh seorang guru Amerika. Pendekatan ini berhasil diterapkan oleh DePorter (2010:32) bahwa “Quantum Teaching adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansa.” Jadi, dengan metode Quantum Teaching yang dikenal dengan istilah TANDUR diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Karena Quantum Teaching dapat menumbuhkan keinginan siswa dalam belajar dengan terlebih dahulu menyampaikan apakah manfaat yang akan siswa dapat setelah mengikuti pelajaran.

Dengan menggunakan metode Quantum Teaching memberikan kesempatan pada siswa untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu” dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam belajar, sekaligus memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan penilaian secara langsung terhadap kemampuan siswa. Mengulas materi yang telah dipelajari diperlukan untuk meyakinkan guru bahwa pelajaran yang telah diberikan benar-benar telah dikuasai siswa dan pemberian reward dapat membuat siswa merasa dihargai dengan diberikannya pengganti akan prestasi yang telah ia peroleh. Metode Quantum Teaching adalah sebuah program yang membentuk adanya interaksi antara pendidik dengan siswa untuk memahami perbedaan gaya pembelajaran para siswa di dalam kelas yang bertujuan agar pendidik mengerti bagaimana orang belajar dan mengapa siswa bertindak dan bereaksi terhadap sesuatu sebagaimana yang telah terjadi. Peran guru di sini adalah sebagai motivator, artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif dan akrab dengan suasana pembelajaran di kelas.

Atas dasar permasalahan yang dikemukakan peneliti, maka dengan menggunakan metode Quantum Teaching diharapkan dapat membuat perubahan dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pelajaran Sains di Kelas IV SDN 060833 Medan Petisah T.A 2011/2012.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. Guru selalu mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa hanya sebagai penonton saja, sehingga siswa tidak memiliki inisiatif sendiri untuk berbuat
2. Suasana pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat klasikal
3. Kreativitas siswa rendah
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran
5. Kurang kreatifnya guru dalam memodifikasi media, alat peraga dan model pembelajaran

## **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka penulisan ini dibatasi dengan Penerapan Metode Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pelajaran Sains di Kelas IV SDN 060833 Medan Petisah T.A 2011/2012.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan menggunakan metode Quantum Teaching dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran Sains di kelas IV SDN 060833 Medan Petisah T.A 2011/2012.”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tindakan ini adalah :

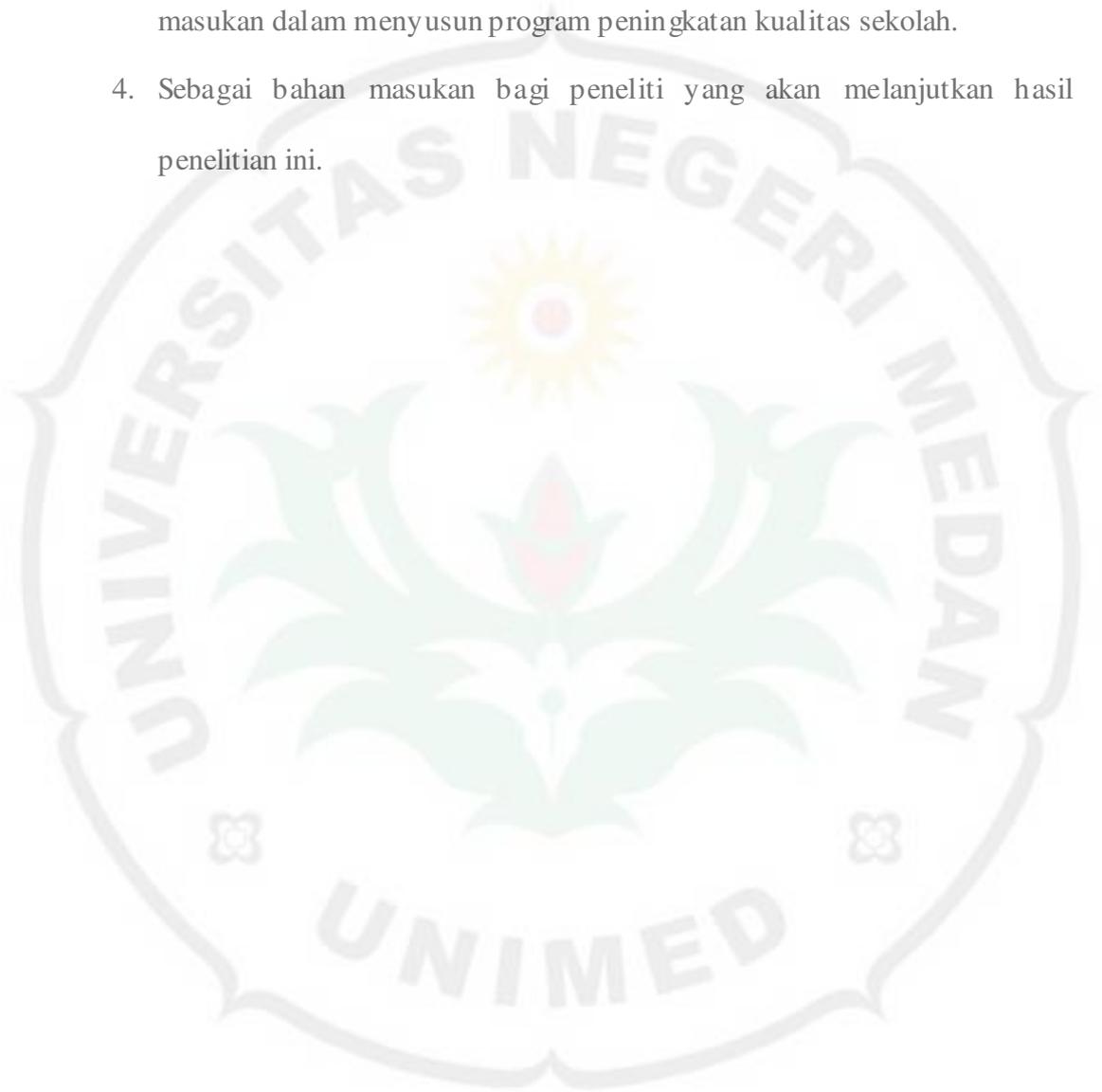
1. Ingin mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan metode Quantum Teaching
2. Untuk memperoleh data sejauh mana penggunaan metode Quantum Teaching dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Sains dikelas IV SDN 060833 Medan Petisah.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain bagi :

1. Untuk siswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan yang bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas siswa karena proses pembelajarannya yang menyenangkan.
2. Untuk guru, diharapkan dapat mengajar penuh dengan kreativitas, inovasi dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan santai.

3. Untuk sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang akan melanjutkan hasil penelitian ini.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY